

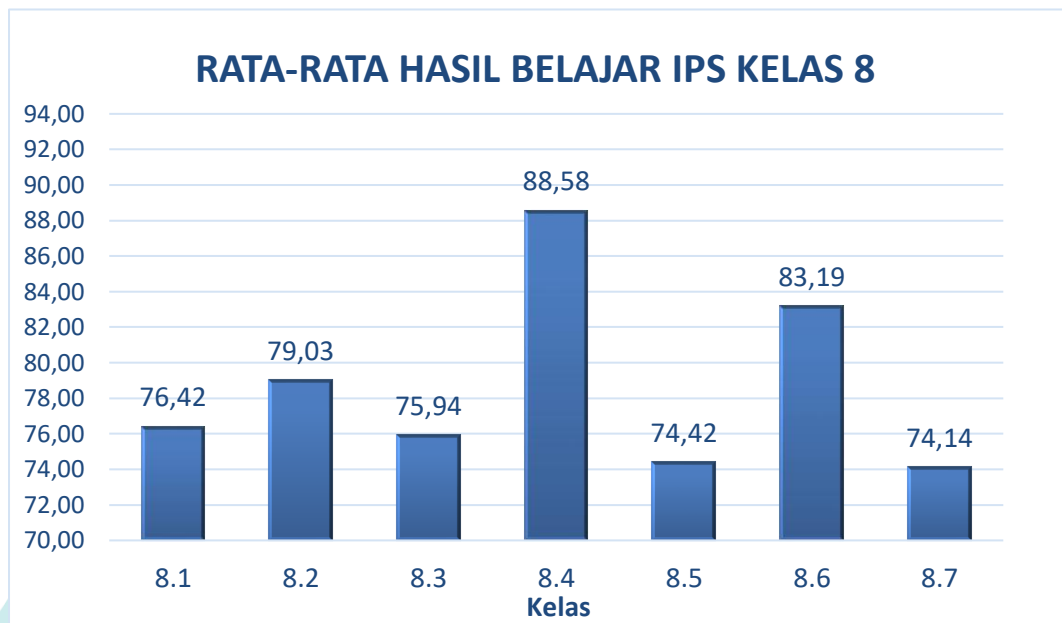
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama memegang peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir siswa secara kritis dan analitis. Pembelajaran IPS dalam kerangka kurikulum merdeka seharusnya tidak lagi sekadar menyampaikan fakta-fakta tentang sejarah, geografi, atau ekonomi, tetapi tujuannya yaitu agar siswa dapat memahami hubungan sebab-akibat antar peristiwa, menganalisis fenomena sosial secara mendalam, dan membangun pemahaman yang 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: mengapa bangsa barat datang ke Indonesia, bagaimana mereka membangun sistem eksploitasi yang bertahan berabad-abad, dan bagaimana tekanan sistematis itu pada akhirnya melahirkan perlawanan rakyat di berbagai penjuru Nusantara.

Peneliti melaksanakan serangkaian pra-penelitian di SMP Negeri 232 Jakarta guna memahami kondisi nyata pembelajaran IPS di lapangan. Pra-penelitian dilakukan melalui empat instrumen yaitu analisis data hasil belajar Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS), wawancara mendalam dengan guru IPS pada 25 Februari 2026, angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada 15 siswa kelas VIII pada tanggal yang sama, serta observasi langsung pembelajaran IPS di kelas VIII-6 pada 3 Maret 2026. Keempat instrumen ini menghasilkan gambaran yang konsisten tentang permasalahan mendasar dalam pembelajaran IPS di sekolah tersebut.



Sumber : Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 232 Jakarta, 2025

Gambar 1.1 Asesmen Sumatif IPS Akhir Semester

Temuan pertama berasal dari data hasil belajar. Analisis nilai ASAS IPS seluruh siswa kelas VIII terdapat rata-rata gabungan tujuh kelas hanya mencapai 78,81, berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Ketuntasan klasikal sebesar 100% diperoleh dari dua kelas (28,6%), yaitu kelas 8.4 dengan rata-rata 88,58 dan kelas 8.6 dengan rata-rata 83,19. Lima kelas lainnya masih berada di bawah ambang Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kelas 8.7 mencatat capaian terendah dengan rata-rata 74,14 dan tingkat ketuntasan hanya 37,1%, artinya lebih dari enam puluh persen siswanya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Angka-angka ini menunjukkan bahwa permasalahan hasil belajar bukan hanya dialami oleh satu atau dua kelas, tetapi bersifat sistemik dan merata di sebagian besar kelas VIII.

Temuan kedua diperoleh dari wawancara mendalam dengan guru IPS pada 25 Februari 2026. Guru mengidentifikasi bahwa sekitar 60% siswa belum memahami konsep-konsep dasar materi kolonialisme dan imperialisme. Miskonsepsi yang paling sering muncul adalah siswa

menganggap kolonialisme dan imperialisme sebagai hal yang sama, padahal keduanya memiliki pengertian dan ruang lingkup yang berbeda. Guru juga menyadari adanya keterbatasan struktural pada pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan. Pembagian kelompok berdasarkan sub-topik berbeda menyebabkan setiap siswa hanya menguasai potongan informasi dari sub-topiknya sendiri tanpa memahami keterkaitan antar peristiwa secara menyeluruh. Siswa yang mengerjakan materi tentang VOC, misalnya, tidak memahami bagaimana kebijakan monopoli VOC berkaitan dengan sistem tanam paksa yang dikerjakan kelompok lain, dan begitu pula sebaliknya. Guru secara eksplisit menyatakan bahwa "*miss-nya* banyak di situ" dalam menghubungkan pemahaman antar kelompok. Kesadaran ini mendorong guru untuk terbuka terhadap inovasi media pembelajaran yang dapat membangun pemahaman terpadu, bukan pemahaman yang terfragmentasi.

Temuan ketiga diperoleh dari observasi langsung pembelajaran IPS di kelas VIII-6 pada 3 Maret 2026. Hasil observasi memberikan skor total 63 dari 100 (kategori Cukup) dengan tiga aspek yang memperoleh kategori kurang yaitu media pembelajaran (43,8%), konsentrasi dan perhatian siswa (50%), serta pemahaman siswa terhadap materi (50%). Indikator penting dalam sejarah yaitu salah satunya kemampuan menghubungkan satu konsep sejarah dengan konteks lain yang mendapat skor rendah yaitu 1 dari 4, skor tersebut menunjukkan kemampuan ini tidak tampak sama sekali selama pembelajaran berlangsung. Pada sesi presentasi kelompok yang diamati, siswa hanya membacakan isi *mind map* tanpa mampu menjelaskan mengapa peristiwa-peristiwa itu terjadi atau bagaimana satu peristiwa memengaruhi peristiwa lainnya. Sementara itu, kelompok yang mendengarkan presentasi terlihat tidak menyimak dan sibuk sendiri, sehingga tidak ada transfer pengetahuan yang bermakna antar kelompok. Kondisi ini mengonfirmasi secara langsung apa yang diidentifikasi guru dalam wawancara: pembelajaran yang ada belum berhasil membangun pemahaman kausalitas sejarah pada siswa.

Temuan keempat berasal dari angket analisis kebutuhan yang diisi oleh 15 siswa kelas VIII pada 25 Februari 2026. Data angket memperlihatkan bahwa kesulitan utama siswa bukan pada level hafalan, melainkan pada level pemahaman dan analisis. Tiga aspek kesulitan tertinggi, masing-masing dipilih oleh 46,7% responden memahami hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah, memahami istilah-istilah sejarah, dan membedakan tokoh atau peristiwa yang tampak mirip. Sementara itu, 80% siswa mengaku bahwa ceramah masih menjadi metode utama di kelas mereka, dan hanya 33,3% yang pernah mengalami pembelajaran berbasis permainan atau kuis. Meskipun 100% siswa sudah pernah menggunakan kuis digital seperti *Kahoot* dan *Quizizz*. 86,7% mengaku sangat menyukainya, sebanyak 60% siswa secara jujur mengakui bahwa mereka lebih fokus pada kecepatan menjawab daripada memahami isi soal. Fakta ini mengisyaratkan bahwa kuis digital yang ada sekalipun tidak berhasil mengatasi kesulitan belajar yang sesungguhnya.

Keempat temuan pra-penelitian di atas mengarah pada satu kesimpulan yang sama yaitu permasalahan mendasar pembelajaran IPS di SMP Negeri 232 Jakarta bukan sekadar metode yang kurang variatif atau nilai yang belum mencapai target. Inti permasalahannya adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang secara langsung memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman kausalitas. Kemampuan menghubungkan mengapa bangsa barat datang, bagaimana mereka membangun kekuasaan, dan mengapa rakyat akhirnya bangkit melawan yaitu sebagai satu rangkaian historis yang utuh. Tanpa media yang mendorong siswa untuk secara aktif menelusuri hubungan antar peristiwa tersebut, hafalan nama dan tahun mungkin tercapai, tetapi pemahaman yang bermakna tidak akan terbentuk. Media digital bersifat individualistik dan tidak mampu memfasilitasi negosiasi makna serta konstruksi pengetahuan bersama, sementara itulah justru yang paling dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah yang kompleks (Othman & Sim, 2025).

Penelitian terdahulu memberikan bukti yang kuat bahwa media berbasis permainan investigasi mampu mengatasi permasalahan serupa. Media berbasis investigasi misteri di kelas VIII SMP Negeri 16 Malang meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar IPS secara signifikan dengan persentase peningkatan mencapai 85% (Fadly & Ratnawati, 2025). Permainan fisik kolaboratif melalui model *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sebesar 56,25% dengan rata-rata nilai kognitif mencapai 94,06 (Tawakal & Purnomo, 2025). Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan fisik yang mendorong penalaran dan diskusi memiliki potensi besar untuk mengatasi kebuntuan pemahaman yang dialami siswa.

Kesenjangan yang belum terjawab hingga saat ini yaitu belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan board game fisik bertema investigasi detektif untuk materi sejarah kolonialisme dan imperialisme di jenjang SMP. Materi tersebut secara unik membutuhkan pemahaman kausalitas berlapis dan identifikasi peran setiap aktor historis dalam sistem penjajahan. Sehingga dibutuhkan media fisik seperti game kit yang dapat mengintegrasikan mekanisme investigasi bertahap dengan struktur pembelajaran kolaboratif yang memastikan setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam membangun pemahaman bersama. Kesenjangan inilah yang menjadi ruang bagi penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan seluruh temuan pra-penelitian 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 benar-benar memahami mengapa, bagaimana, dan apa dampaknya melalui pengalaman investigasi yang menuntut analisis petunjuk historis, eliminasi tersangka berbasis bukti, dan pengambilan keputusan argumentatif. Pengembangan dilaksanakan dengan menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation*,

Evaluation) (ADDIE) yang telah terbukti efektif menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pra-penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 232 Jakarta, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS kelas VIII sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPS siswa kelas VIII secara keseluruhan belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Rata-rata gabungan tujuh kelas hanya mencapai 78,81 dengan 71,4% kelas belum mencapai ketuntasan klasikal.
2. Siswa tidak mampu membangun pemahaman kausalitas sejarah. Kemampuan menghubungkan satu konsep sejarah dengan konteks lain mendapat skor 1 dari 4 dalam observasi dan 46,7% siswa mengaku kesulitan memahami hubungan sebab-akibat pada materi kolonialisme dan imperialisme.
3. Pemahaman siswa terhadap materi masih bersifat hafalan dan terfragmentasi. Guru melaporkan bahwa sekitar 60% siswa belum memahami konsep dasar termasuk miskonsepsi antara kolonialisme dan imperialisme.
4. Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memfasilitasi pemahaman kausalitas sejarah. Aspek media pembelajaran dalam observasi hanya mencapai skor 43,8% (kategori Kurang), dan tidak ada media yang secara khusus dirancang untuk materi kolonialisme dan imperialisme.
5. Belum tersedia media pembelajaran IPS berbasis *board game* yang mengintegrasikan mekanisme investigasi dengan pembelajaran kolaboratif terstruktur untuk materi sejarah kolonialisme dan imperialisme di jenjang SMP.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang teridentifikasi, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah board game detective "Detektif Rempah" untuk materi IPS Tema 3 Subtema A "Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme" sesuai Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Pengembangan dilaksanakan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan fokus pada tiga kriteria kualitas: kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, kepraktisan berdasarkan penilaian guru dan respons siswa, serta keefektifan berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 232 Jakarta dengan karakteristik heterogen dari segi kemampuan akademik dan gaya belajar.
4. Aspek hasil belajar yang diukur dibatasi pada ranah kognitif, yang mencakup pemahaman konsep, kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah, dan kemampuan berpikir kritis pada materi kolonialisme dan imperialisme.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media *board game detective* "Detektif Rempah" untuk materi sejarah kolonialisme dan imperialisme IPS kelas VIII SMP yang valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media *board game detective* "Detektif Rempah" yang dikembangkan berdasarkan penilaian guru IPS dan

respons siswa?

3. Bagaimana tingkat keefektifan media *board game detective* "Detektif Rempah" dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP pada materi sejarah kolonialisme dan imperialisme?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *board game*, khususnya untuk materi sejarah yang menuntut pemahaman kausalitas di jenjang SMP. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana model ADDIE dapat diimplementasikan secara efektif untuk mengintegrasikan mekanisme permainan investigasi dengan tujuan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir analitis tingkat tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran inovatif yang berpijak pada data lapangan, serta meningkatkan kompetensi dalam menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

b. Bagi Guru

Penelitian ini menghasilkan media *board game detective* yang siap digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS yang lebih aktif dan bermakna, dilengkapi panduan implementasi yang memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran kolaboratif secara terstruktur di kelas.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar sejarah yang tidak lagi bersifat hafalan, tetapi melalui proses investigasi yang menuntut

analisis, diskusi, dan pengambilan keputusan berbasis bukti historis, sekaligus mengembangkan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis yang menjadi kompetensi utama abad ke-21.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan papan (*board game*) berjudul “Detektif Rempah” yang dirancang untuk pembelajaran IPS materi Tema 3 Subtema A tentang Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme bagi siswa kelas VIII SMP. Produk ini mengemas materi pembelajaran dalam format investigasi kooperatif, di mana seluruh siswa berperan sebagai satu tim detektif yang bertugas mengungkap pelaku utama pencurian rempah Nusantara secara sistematis melalui pengumpulan bukti, eliminasi tersangka, dan diskusi kolaboratif.

Permainan dirancang untuk dimainkan secara klasikal oleh 36 siswa yang dibagi menjadi 9 tim dalam satu pertemuan berdurasi 90 menit. Alur investigasi disusun dalam tiga babak yang bersifat progresif: Zona Kuning memuat materi kedatangan bangsa Barat dan motivasi 3G, Zona Biru memuat materi sistem VOC dan kebijakan kolonial, serta Zona Merah memuat materi analisis komparatif dan evaluasi peran tokoh-tokoh kunci. Setiap babak diakhiri dengan pembukaan kartu petunjuk (*clue*) yang memandu proses eliminasi tersangka secara logis.

Komponen fisik produk terdiri atas papan permainan magnetik berpeta Nusantara berukuran 120×120 cm, 36 pion magnetik bertema profesi zaman kolonial, 36 kartu soal pilihan ganda terbagi per zona warna, 6 kartu *clue*, 3 kartu tersangka, 3 kartu motivasi 3G, 4 kartu rempah, 18 *skill token*, 1 amplop rahasia, leaflet aturan bermain, serta kotak penyimpanan. Desain visual mengadopsi gaya *watercolor vintage* yang memadukan nuansa historis dengan tampilan kontemporer. Rancangan konsep lengkap, mekanik permainan, dan seluruh detail komponen diuraikan secara mendetail pada BAB IV.

Standar kualitas produk ditetapkan berdasarkan tiga kriteria: kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan target minimal 81% (Sangat Layak); kepraktisan berdasarkan penilaian guru dan respons siswa dengan target minimal 70% (Praktis); serta keefektifan berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan *N-Gain* dengan target minimal kategori sedang ($g \geq 0,30$).



Intelligentia - Dignitas