

**PENGEMBANGAN MEDIA ROLE-PLAY BOARD GAME “*THE RISING OF ASIAN TIGER: MERDEKA!*” PADA MATA PELAJARAN
IPAS FASE C**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Dasar



Oleh :

ISTIQOMAH AS SAYFULLOOH

NIM. 22124025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Istiqomah As Sayfullooh

NIM : 22124025

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Irdamurni, M.Pd.
Pembimbing



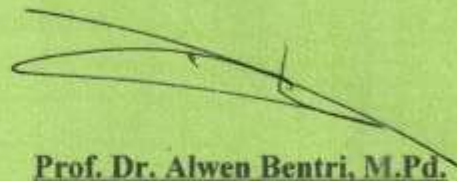
14/2 - 2025

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.
NIP. 198505052008121002

Koordinator Program Studi
S2 dan S3 Pendidikan Dasar,



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 196107221986021002

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Irdamurni, M.Pd.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Prof. Dr. Maria Montessori, M. Ed, M.Si.</u> (Anggota)	 _____
3.	<u>Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa:

Nama : Istiqomah As Sayfullooh

NIM : 22124025

Tanggal Ujian : 14 Februari 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA *ROLE-PLAY BOARD GAME* “*THE RISING OF ASIAN TIGER: MERDEKA!*” PADA MATA PELAJARAN IPAS FASE C

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, Februari 2025

Yang memberi pernyataan,



Istiqomah As Sayfullooh

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah ‘Azza wa Jalla, Rabb yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Role-Play Board Game* “*The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!*” pada Mata Pelajaran IPAS Fase C”. Shalawat beriring salam tidak lupa peneliti sampaikan kepada Nabi besar Islam, Baginda Muhammad *Shallallahu ‘alaihi Wasallam*, yang telah membimbing umatnya dari gelapnya zaman jahiliyyah menuju zaman yang diterangi adab dan ilmu pengetahuan seperti sekarang.

Tesis ini adalah hasil pengembangan dari teori-teori yang telah peneliti terima selama mengikuti proses perkuliahan di Universitas Negeri Padang. Sebagai mahasiswa semester akhir, tesis merupakan kewajiban yang harus peneliti tunaikan. Selain itu, tesis juga merupakan karya yang harus peneliti selesaikan demi mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Peneliti mengucapkan syukur dan terimakasih kepada Allah ‘Azza wa Jalla sebagai satu-satunya *Dzat* Maha Kuasa yang telah mengizinkan peneliti untuk menyelesaikan tesis ini. Kemudian peneliti juga menyadari bahwa ketuntasan tesis ini bukanlah pencapaian pribadi peneliti semata, sehingga peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini, khususnya kepada;

1. Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi arahan, memberikan izin penelitian, motivasi, dan bantuan demi penyelesaian tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Maria Montessori, M. Ed, M.Si selaku kontributor yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tesis ini.

3. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Dasar FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini, serta menjadi kontributor dalam seminar proposal, seminar hasil dan sidang tesis.
4. Bapak Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Bapak Prof. Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, dan Bapak Dr. Adrias, M.Pd selaku ahli yang telah memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan tesis ini.
5. Ibu Syukriah, M.Pd selaku Kepala Sekolah, serta seluruh civitas SDIT Generasi Rabbani Balai Gurah yang telah membantu peneliti selama masa aktif mengajar, maupun selama proses penelitian di lapangan.
6. Ibu Sry Eka Handayani, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Imelda S.Pd selaku wali kelas 5, dan Ibu Ernawati selaku wali kelas 6, serta seluruh civitas SDN 06 Parik Antang Bukittinggi yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian di lapangan.
7. Ibu Desnawati, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah, Ibu Elmita, S.Pd selaku wali kelas 5A dan Ibu Zulharnis, S.Pd.SD selaku wali kelas 6B, serta seluruh civitas SDN 10 Sapiran Bukittinggi yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian di lapangan.
8. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Hanif Al Kadri, M.Pd dan Ibu Dr. Nurhastuti, S.Pd., M.Pd selaku wakil dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta motivasi.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Universitas Negeri Padang yang telah membagikan ilmu pengalaman, dan semangat kepada peneliti, baik di dalam pembelajaran formal maupun di luar pembelajaran formal, sehingga peneliti dapat menjadi manusia yang selalu berusaha memperbaiki diri baik secara keimanan, moral maupun intelektual.
10. Umami, drg. Syukrita, yang selama 13 tahun sebagai *single parent* membimbing, mengayomi dan menjadi pondasi inti bagi kehidupan peneliti beserta keempat saudara peneliti.

11. Ucapan terima kasih dan do'a keselamatan kepada *Abi*, *Nia Turizal rahimahullah*. Meskipun 11 tahun telah meninggalkan dunia, namun nilai-nilai pendidikan dan keadilan sosial yang beliau perjuangkan akan selalu peneili promosikan selama menjalani kehidupan.
12. Saudara-saudara peneliti, khususnya Faadhil As-Sayfullooh, Mujahidah As Sayfulloh, Muhammad Nashir Al-Banna dan Nu'man Al-Islam, yang tidak hanya menjadi tempat berbagi suka duka, namun juga menjadi tempat berdiskusi dan tempat untuk menjaga budaya intelektualitas dari level keluarga.
13. Istri tercinta, Nafsi Latifah, S.Pd, sebagai teman pertama untuk bercerita dan berbagi gagasan tentang pendidikan.
14. Bapak dan Ibu mertua, Bapak Syafarudin dan Ibu Leni Herawati yang secara terbuka menerima peneliti ke dalam keluarga kecil mereka dan memperlakukan peneliti dengan sangat baik.
15. Syiwaprabu Sasrabhirawa, Lc, Agung Marhadi, S.Pd, dan Muhammad Akhyar S.Pd, sebagai sirkel sahabat terdekat peneliti, yang telah membantu penelitian ini agar dapat menjadi karya akademik yang layak, melalui proses diskusi intens tentang filosofi pendidikan, dasar teori pendidikan, berbagai sumber-sumber rujukan ilmiah dan gagasan original.
16. Febi Kurniawan, M.Pd, Romi Kurniawan M.Pd, Nesta Olivia, M.Pd, Three Ramadhona, M.Pd, Ummul Khaira, M.Pd dan seluruh teman-teman angkatan 2022 Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang atas ide, cerita, pengalaman, dan pelajaran yang telah mereka berikan kepada peneliti selama masa studi peneliti di Universitas Negeri Padang.
17. Seluruh Adik-adik dari Universitas Adzkia Padang yang menjadikan peneliti sebagai tempat berdiskusi, berbagi gagasan dan pengalaman, sehingga level intelektual peneliti dapat terjaga, baik secara retensi maupun relevansi.
18. Ananda Arkana, Alfath, Gian, Jihan, Ratu, Raihan, Ibrahim, Vira, Zahira, Aini, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu peneliti selama proses pengembangan media.

Kemudian, bagaikan sebuah keretakan yang mutlak ada pada setiap gading, peneliti menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan guna memperbaiki karya tulis ilmiah lain yang akan peneliti susun di masa mendatang.

Padang, Februari 2025

Istiqomah As Sayfullooh
NIM. 22124025

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Persetujuan Akhir Tesis	ii
Persetujuan Komisi Ujian Tesis Magister Pendidikan.....	iii
Pernyataan Keaslian Tesis.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
Abstract	xix
Abstrak	xx
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	10

H. Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>Novelty and Originality</i>)	12
I. Definisi Operasional	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Kurikulum Merdeka.....	15
2. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).....	16
3. Sejarah.....	17
4. Media Pembelajaran.....	19
5. <i>Role-play</i>	26
6. Motivasi	27
7. Interaksi Sosial Antar Peserta Didik	28
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Konseptual.....	42
 BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Prosedur Penelitian	46
1. <i>Define (Pendefinisian)</i>	47
2. <i>Design (Perencanaan)</i>	48
3. <i>Develop (Pengembangan)</i>	49
4. <i>Disseminate (Penyebaran)</i>	50
C. Subjek Penelitian	51

D. Instrumen Penelitian	53
1. Lembar Observasi	53
2. Lembar Angket/Kuisisioner.....	53
3. Rubrik	61
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
1. Observasi.....	61
2. Angket.....	62
3. Wawancara.....	62
F. Teknik Analisis Data	62
1. Analisis data pada Tahap <i>Develop</i>	63
2. Analisis Data pada Tahap <i>Disseminate</i>	63
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian.....	67
1. Tahap <i>Define</i>	67
2. Tahap <i>Design</i>	72
3. <i>Tahap Develop</i>	82
4. Tahap <i>Disseminate</i>	95
B. Pembahasan	101
1. Proses Pengembangan Media “ <i>The Rising of Asian Tiger: Merdeka!</i> ”	102
2. Validitas dan Praktikalitas Media “ <i>The Rising of Asian Tiger: Merdeka!</i> ” sebagai Media Pembelajaran IPAS Fase C	105
3. Efektivitas Media “ <i>The Rising of Asian Tiger: Merdeka!</i> ” sebagai Media Pembelajaran IPAS Fase C yang Meningkatkan Motivasi Belajar dan Interaksi Sosial Antar Peserta Didik	107

4. Hasil Penting Lainnya.....	114
C. Keterbatasan Penelitian.....	115
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	117
A. Kesimpulan.....	117
B. Implikasi	118
1. Implikasi Teoritis	118
2. Implikasi Praktis	119
C. Saran	121
 DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

2.1. List Penelitian Relevan dan Perbandingan Karakteristiknya dengan Penelitian Peneliti	41
3.1. Kisi-kisi Angket Validitas Aspek Teknis.....	54
3.2. Kisi-kisi Angket Validitas Aspek Instruksional.....	55
3.3. Kisi-kisi Angket <i>Quantitative Testing</i> Peserta Didik.....	56
3.4. Kisi-kisi Angket <i>Quantitative Testing</i> Guru	57
3.5. Kisi-kisi Angket Motivasi Pembelajaran (Diadaptasi dari Martin (2001))....	58
3.6. Hasil Uji <i>Cronbach Alpha</i> Angket Motivasi (Diterima Jika Nilai <i>Cronbach Alpha</i> > 0,7 (Pallant, 2020))	58
3.7. Kisi-kisi Angket Interaksi Sosial (Diadaptasi dari Hao (2017))	601
3.8. Hasil Uji <i>Cronbach Alpha</i> Angket Motivasi (Diterima Jika Nilai <i>Cronbach Alpha</i> > 0,7 (Pallant, 2020)).....	601
3.9. Kategori Hasil <i>Expert Appraisal</i> (Thiagarajan et al., 1974)	63
4.1. Daftar Ahli yang Terlibat dalam <i>Expert Appraisal</i>	82
4.2. Desain Panduan Pertama dan Kedua Setelah Penilaian Ahli.....	85
4.3. Data Kualitatif Hasil 4 Sesi <i>Initial Testing</i>	88

DAFTAR GAMBAR

2.1. Kerangka Berfikir Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka	44
3.1. Prosedur Penelitian R&D Model 4D (Thiagarajan et al., 1974)	46
4.1. Desain Awal <i>Board</i> (Papan) dari <i>Board Game</i>	78
4.2. Desain Awal Kartu Utama. Dari Kiri ke Kanan, Kartu Utama Biasa, Kartu Utama Bonus dan Kartu Utama Jebakan	78
4.3. Desain Awal Kartu Peristiwa	79
4.4. Desain Awal Kartu Strategi. Dari Kiri ke Kanan: Strategi "Normal", "Rare" dan "Super Rare"	79
4.5. Desain Awal Kartu Negosiasi. Dari Kiri ke Kanan: Negosiasi "Normal", "Rare" dan "Super Rare"	79
4.6. Desain Awal Kartu Tokoh. Dari Kiri ke Kanan: Kartu Tokoh "Normal", "Rare", "Super Rare"	80
4.7. Desain Uang Kertas "Gulden"	80
4.8. Desain Awal Panduan Bermain Presiden	80
4.9. Desain Awal Panduan Bermain Menteri Dalam Negeri	81
4.10. Desain Awal Panduan Bermain untuk Guru sebagai Fasilitator	81
4.11. Persentase Skor Validitas Penilaian Aspek Instruksional	83
4.12. Persentase Skor Validitas Penilaian Aspek Teknis	84
4.13. Hasil Angket <i>Quantitative Testing</i> Peserta Didik	92
4.14. Hasil Angket <i>Quantitative Testing</i> Guru	93
4.16. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Angket Motivasi antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	96
4.17. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Angket Motivasi antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Berdasarkan Uji U <i>Mann Whitney</i>	97

4.18. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Angket Interaksi Sosial antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	98
4.19. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Angket Interaksi Sosial antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Berdasarkan Uji U <i>Mann Whitney</i>	98
4.20. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Rubrik Interaksi Sosial antara Kelompok di Kelas Kontrol dan Kelompok di Kelas Eksperimen.....	99
4.21. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Rubrik Interaksi Sosial antara Kelompok di Kelas Kontrol dan Kelompok di Kelas Eksperimen Berdasarkan Uji U <i>Mann Whitney</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Observasi Studi Pendahuluan	143
2. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas.....	149
3. Hasil Angket Pendapat Peserta Didik	158
4. Lembar <i>Expert Appraisal</i> (Penilaian Ahli) Aspek Teknis (Penyajian).....	165
5. Hasil <i>Expert Appraisal</i> Aspek Teknis (Penyajian)	169
6. Rekapitulasi Hasil <i>Expert Appraisal</i> Aspek Teknis (Penyajian)	177
7. Lembar <i>Expert Appraisal</i> (Penilaian Ahli) Aspek Instruksional (Isi)	179
8. Hasil <i>Expert Appraisal</i> (Penilaian Ahli) Aspek Instruksional (Isi)	184
9. Rekapitulasi Hasil <i>Expert Appraisal</i> Aspek Instruksional (Isi)	199
10. Lembar Angket <i>Quantitative Testing</i> Peserta Didik	202
11. Hasil Lembar Angket <i>Quantitative Testing</i> Peserta Didik.....	204
12. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Quantitative Testing</i> Peserta Didik	208
13. Lembar Angket <i>Quantitative Testing</i> Guru.....	209
14. Hasil Angket <i>Quantitative Testing</i> Guru.....	211
15. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Quantitative Testing</i> Guru.....	215
16. Transkrip Wawancara dengan Guru pada <i>Quantitative Testing</i>	216
17. Lembar Angket <i>Summative Evaluation</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol	219
18. Hasil Angket <i>Summative Testing</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	222
19. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol	225
20. Lembar Angket <i>Summative Evaluation</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	227

21. Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .	230
22. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	233
23. Lembar Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Kontrol	235
24. Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Kontrol	237
25. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Kontrol	239
26. Lembar Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Eksperimen	241
27. Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Eksperimen ...	243
28. Rekapitulasi Hasil Angket <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Eksperimen	245
29. Lembar Rubrik <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial	247
30. Hasil Rubrik <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Kontrol.....	250
31. Rekap Hasil Rubrik <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Kontrol	253
32. Hasil Rubrik <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Eksperimen	255
33. Rekapitulasi Hasil Rubrik <i>Summative Evaluation</i> Interaksi Sosial Kelas Eksperimen	258
34. Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka.....	260
35. Modul Ajar Kurikulum Merdeka (Kelas Kontrol)	267
36. Modul Ajar Kurikulum Merdeka (Kelas Eksperimen)	294
37. <i>Board</i> (Papan) Permainan	300
38. List Kartu Utama.....	301
39. List Kartu Peristiwa.....	308
40. List Kartu Strategi.....	311

41. List Kartu Negosiasi.....	314
42. Kartu Tokoh	317
43. List Desain Mata Uang <i>Gulden</i>	328
44. Panduan untuk Pemain.....	330
45. Panduan Bermain Sesuai Revisi Validator Aspek Teknis	337
46. Surat Izin Penelitian	344
47. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian	346
48. Dokumentasi	347

ABSTRACT

Istiqomah As Sayfullooh, 2024. “Development of the Role-Play Board Game Media “*The Rising of Asian Tiger: Merdeka!*”

History education at the elementary school level should ideally focus on instilling noble values derived from heroic stories of the past. However, the approach widely used today tends to emphasize rote memorization of historical facts, leading to passive and monotonous learning experiences. Therefore, this study aims to develop a non-digital board game as a learning medium, incorporating role-playing features to enhance students' learning motivation and social interaction in the history topic of the IPAS subject for Phase C.

This research follows a Research and Development (R&D) design using the 4D development model. The development process involved Phase C students from SDIT Generasi Rabbani, SD Negeri 06 Parik Antang Bukittinggi, and SD Negeri 10 Sapiran Bukittinggi. Data were collected through observation sheets, interviews, questionnaires, and rubrics, then analyzed using validity analysis, practicality analysis, and a non-parametric Mann-Whitney U test.

The findings indicate that: *First*, the media's validity, based on *Expert Appraisal*, scored an average of 90.2% for instructional aspects and 87.3% for technical aspects, with both categorized as “*Outstanding Quality*.” *Second*, the practicality of the media, based on *Quantitative Testing*, yielded average scores of 93.1% from students and 94.5% from teachers, both classified as “*Outstanding Quality*.” *Third*, the effectiveness results from the *Summative Evaluation* test revealed that: the difference in average motivation scores between students in the control and experimental classes was significant at 0.023 at $\alpha = 0.05$. The difference in average social interaction scores between students in the control and experimental classes was significant at 0.000 at $\alpha = 0.05$. The difference in group social interaction scores between the control and experimental classes was significant at 0.002 at $\alpha = 0.05$. In conclusion, the Role-Play Board Game “*The Rising of Asian Tiger: Merdeka!*” can enhance student motivation and social interaction in learning history within the IPAS curriculum for Phase C students. Future research is recommended to explore integrating role-play features into other non-digital educational games as a potential solution to teachers' concerns about the excessive digitalization of young children in elementary schools.

Keywords: Non-Digital Game, Game-Based Learning, Board Game, Role-Play, Social Interaction.

ABSTRAK

Istiqomah As Sayfullooh, 2024. “Pengembangan Media *Role-Play Board Game* “*The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!*”

Pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar idealnya berfokus pada penanaman nilai-nilai luhur yang diambil dari cerita-cerita kepahlawanan di masa lalu. Namun, pendekatan yang banyak digunakan saat ini lebih menekankan pada hafalan fakta sejarah semata, yang menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan monoton. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game non-digital* yang dilengkapi dengan fitur role-play untuk meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial antar peserta didik pada materi sejarah mata pelajaran IPAS Fase C.

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Proses pengembangan melibatkan peserta didik Fase C di SDIT Generasi Rabbani, SD Negeri 06 Parik Antang Bukittinggi dan SD Negeri 10 Sapiran Bukittinggi. Data diperoleh melalui lembar observasi, wawancara, kuesioner dan rubrik. Data dianalisis menggunakan analisis validitas, analisis praktikalitas, dan uji non paramterik U Mann Whitney.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; *Pertama*, validitas media berdasarkan hasil *Expert Appraisal* mendapatkan rata-rata skor 90,2% untuk aspek instruksional dan 87,3% untuk aspek teknis, dengan keduanya masuk dalam kriteria “*Outstanding Quality*”. *Kedua*, praktikalitas media berdasarkan hasil uji *Quantitative Testing* mendapatkan rata-rata skor 93,1% dari peserta didik dan 94,5% dari guru, dengan keduanya masuk dalam kategori “*Outstanding Quality*”. *Ketiga*, hasil efektivitas berdasarkan uji *Summative Evaluation* menunjukkan bahwa; Perbedaan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen memiliki signifikansi 0,023 pada $\alpha = 0,05$. Perbedaan rata-rata skor interaksi sosial peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen memiliki signifikansi 0,000 pada $\alpha = 0,05$. Perbedaan rata-rata interaksi sosial kelompok di kelas kontrol dan eksperimen memiliki signifikansi 0,002 pada $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan, media *Role-Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial peserta didik pada pembelajaran materi sejarah mata pelajaran IPAS Fase C. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi integrasi fitur role-play dalam permainan edukatif non-digital lainnya sebagai solusi terhadap kekhawatiran guru akan digitalisasi yang berlebihan pada anak di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Non-Digital, Game-Based Learning, Board Game, Role-Play, Interaksi Sosial.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Penggabungan ini dilakukan karena peserta didik di sekolah dasar memiliki kecenderungan pandangan yang holistik dan terpadu. Mata pelajaran IPAS diajarkan untuk mendorong peningkatan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman tentang hubungan manusia dengan berbagai unsur di alam semesta. Pembelajaran IPAS difokuskan pada bagaimana cara menggunakan ilmu pengetahuan, bukan hanya mengumpulkannya (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022).

Sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS. Sejarah dipelajari untuk membentuk identitas, dan mempengaruhi perkembangan budaya (Hardjasaputra, 2015; Heriyono et al., 2016; Lerner, 1998). Sejarah mengajarkan tentang asal-usul masyarakat, nasionalisme, budaya, patriotisme, dan perubahan sosial (Fea, 2013; Levstik & Barton, 2005). Dalam pendidikan di Indonesia, sejarah dapat membangun kesadaran sebagai warga negara Indonesia, melatih kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan apresiasi terhadap warisan bangsa. Sejarah juga mendorong nasionalisme dan menumbuhkan rasa cinta terhadap Indonesia, yang mempengaruhi peran dalam kehidupan nasional dan internasional (Marli,

2020; Rahmawati et al., 2022; Sayono, 2013). Mengabaikan sejarah dapat menjerumuskan seseorang dalam kesesatan manipulasi sejarah dan interpretasi yang salah (Lerner, 1998).

Terlepas dari berbagai urgensi sejarah yang disebutkan di atas, sejarah sering kali diajarkan secara monoton dan berfokus pada hafalan fakta (Miaz et al., 2019). Hal ini bermuara pada pembelajaran yang pasif dan stigmatisasi sejarah, membuatnya dipandang tidak menarik dan tidak berguna (Garcia, 2020; Koutromanos et al., 2020; Shah, 2016).

Hasil kajian pustaka tersebut diperkuat dengan hasil kajian lapangan di SDIT Generasi Rabbani dan SDN 06 Parik Antang yang dapat dilihat pada lampiran 1-3 halaman 144-159. Ditemukan bahwa pembelajaran sejarah diajarkan dengan pendekatan *teacher centered*, didominasi metode ceramah dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran, sehingga banyak peserta didik merasa tidak senang. Hilangnya rasa senang dalam belajar akan berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Trinova, 2012). Selain itu, pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru juga mempersempit ruang interaksi antar peserta didik. Padahal, interaksi antar peserta didik memiliki pengaruh besar dalam keaktifan belajar dan keterampilan berkomunikasi (Bahtiar et al., 2021; Howe & Mercer, 2010).

Media merupakan unsur penting dalam pembelajaran (Bentri & Hidayati, 2022; Huda & Montessori, 2019; Rohza & Montessori, 2022). Dari berbagai bentuk media pembelajaran, *game* (permainan) merupakan bentuk media yang digemari oleh peserta didik sekolah dasar. Alasannya, karena

bermain termasuk aktivitas yang alami dan disukai oleh anak-anak (Amdan & Salleh, 2016; Juhasz, 2021). Lebih dari itu, penggunaan *game* dalam pembelajaran berpotensi memberikan berbagai efek positif terhadap peningkatan motivasi (Tinedi et al., 2018) dan keterampilan sosial melalui berbagai interaksi antar pemain (Liao et al., 2019).

Meskipun mayoritas *game* yang digunakan dalam pembelajaran berbentuk digital (N. A. M. Yusof & Shahrill, 2021), namun bukan berarti *game* non digital tidak layak digunakan. Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai *game* non digital yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran seperti permainan tradisional (Nugraha & Manggalastawa, 2021), kartu (Bayharti et al., 2018), *puzzle* (Rakimahwati, 2014), simulasi (Vasconcelos & Seingyai, 2022), *role-playing* (Gilliam et al., 2016), serta *board game* seperti monopoli (Kurniawati, 2021), ular tangga (Afandi, 2015), ludo (Ulhusna et al., 2020) dan yang dirancang sendiri seperti MANSA (Kesuma et al., 2020). Bahkan berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *game* non digital lebih baik digunakan ketika minimnya ketersediaan fasilitas pendukung, kurangnya pengetahuan teknologi informasi, dan adanya pandangan negatif terhadap digitalisasi yang berlebihan (Kaimara et al., 2021; Pranata, 2023; Sousa et al., 2023). Ketika dikaitkan dengan interaksi sosial, hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *game* non digital lebih baik dibandingkan *game* digital karena interaksi dilakukan secara tatap muka langsung (Hamid et al., 2022). Bias terhadap *game* non digital ini

juga diperkuat dengan keinginan guru yang dapat dilihat pada Lampiran 2 halaman 150..

Salah satu pilihan *game* non digital untuk media pembelajaran adalah *board game*. *Board game* merupakan permainan yang dimainkan di atas permukaan khusus, membutuhkan 'pion', dan memiliki aturan pergerakan yang unik (Gobet et al., 2004). *Board game* telah digunakan sebagai alat pendidikan sejak perkiraan 2200 SM (Hinebaugh, 2009). Pada zaman modern, *board game* juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar (Ezezika et al., 2023) dan keterampilan sosial peserta didik (Radzi et al., 2020).

Sayangnya, berdasarkan keterbatasan dari hasil-hasil penelitian terdahulu, *board game* secara umum tidak bisa dimainkan oleh seluruh peserta didik di kelas dalam satu sesi permainan, sehingga berpotensi mengganggu ketertiban kelas (Priyono et al., 2022; Pujianto, 2020; Yolanda et al., 2022). Permasalahan ini memang dapat diselesaikan oleh beberapa *board game* yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sehingga memungkinkan seluruh peserta didik di kelas bermain dalam satu sesi permainan (Cheng et al., 2020; Eisenack, 2013; Hoy, 2018; Tsai et al., 2021). Sayangnya, *board game* tersebut belum memberikan peran dan tugas yang jelas kepada setiap pemain. Padahal kejelasan peran dan tugas penting untuk memastikan keteraturan tindakan dalam kegiatan (Galanes & Adams, 2019).

Celah riset dalam penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran tersebut dapat diisi dengan memberikan peran untuk setiap

pemain. Maka, peneliti memilih metode *role-play* sebagai fitur untuk menutup celah tersebut. *Role-play* merupakan aktivitas dimana peserta didik berpura-pura menjadi orang lain, baik karakternya ataupun perannya (Subagiyo, 2013; Wills et al., 2011). *Role-play* merupakan metode yang dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. (Brown & Chidume, 2023). Oleh karena itu, ketika disematkan sebagai fitur di dalam *board game*, peran dan tugas yang diberikan melalui *role-play* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan setiap peserta didik dalam permainan.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang dijabarkan di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan permainan *board game* yang mencakup *role play* di dalamnya dengan judul penelitian “***Pengembangan Role-Play Board Game “The Rising of Asian Tiger: Merdeka!” Untuk Fase C Kurikulum Merdeka***”. Permainan ini dikembangkan untuk digunakan utamanya dalam pembelajaran IPAS di fase C Kurikulum Merdeka. Penggunaan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta interaksi sosial di antara mereka.

Adapun nama “*The Rising of Asian Tiger: Merdeka!*” dipilih karena dua alasan. “Macan Asia” yang menggambarkan kekuatan dan kemajuan bangsa Indonesia pada masa kerajaan Sriwijaya dan Majapahit (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2015) dan kata “Merdeka” yang menggambarkan bahwa kemerdekaan merupakan pertanda kebangkitan kembali Indonesia menuju masa-masa kejayaan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Demi mempermudah pemahaman, peneliti akan mengidentifikasi masalah yang akan dibahas berdasarkan latar belakang di atas.

1. Pembelajaran materi sejarah di sekolah dasar sering diajarkan dengan pendekatan *teacher-centered*, sehingga berpengaruh negatif terhadap motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPAS Fase C.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan satu arah, seperti ceramah dan tanya jawab oleh guru kepada peserta didik. Metode tersebut tidak mampu mendorong munculnya interaksi sosial antar peserta didik selama pembelajaran materi sejarah mata pelajaran IPAS.
3. Guru mengajar materi sejarah tanpa menggunakan media apapun. Ada persepsi guru yang menganggap bahwa media pembelajaran studi sosial hanya digunakan pada pembelajaran yang membutuhkan peta.
4. Media pembelajaran berjenis *Board game* yang tersedia saat ini masih terkendala pada keterlibatan setiap peserta didik dalam satu sesi permainan.

C. Batasan Masalah

Demi memperjelas fokus pada penelitian ini, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada materi sejarah di Fase C Kurikulum Merdeka. Tema materi yaitu perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merebut dan mempertahankan kemerdekaan. Capaian Pembelajaran yang

digunakan sebagai panduan yaitu “merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah peneliti jelaskan pada poin-poin pembahasan sebelumnya, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan dengan beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* dalam meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial antar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat ditentukan dari rumusan masalah di atas. Rincian tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* dalam meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial antar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka.

F. Manfaat Penelitian

Selain berorientasi pada tujuan, penelitian ini juga dilakukan untuk memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Berikut rincian manfaat dari penelitian yang peneliti lakukan;

1. Manfaat teoritis:
 - a. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori dalam bidang ilmu pendidikan.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori dalam bidang keilmuan pendidikan dasar.
 - c. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori pembelajaran mata pelajaran IPAS.

- d. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori pembelajaran materi sejarah di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Membantu peneliti dalam merealisasikan berbagai teori dan keterampilan yang telah dipelajari.
- 2) Membantu peneliti untuk berkontribusi dalam pengembangan teori kependidikan.
- 3) Mempermudah jalan peneliti untuk masuk dan aktif dalam lingkungan penelitian ilmiah di bidang pendidikan, baik secara nasional maupun internasional.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada materi sejarah tentang perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- 2) Membantu peserta didik untuk lebih banyak berinteraksi secara positif selama kegiatan pembelajaran, termasuk di antaranya berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat.
- 3) Memberikan peserta didik pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan dalam lingkungan belajar berbasis permainan.

c. Bagi Guru

- 1) Memperkaya perbendaharaan media yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan topik sejarah di sekolah dasar

- 2) Menjadi alternatif pembelajaran topik sejarah di sekolah yang tidak membosankan dan membantu peningkatan aktivitas peserta didik.

d. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Menambah referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran
- 2) Mempererat hubungan peneliti dengan pihak sekolah, sehingga memperbesar potensi terbangunnya kerjasama dalam penelitian dan pengembangan di dunia pendidikan pada masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dapat dirinci sebagai berikut:

- a. *Board (Papan Permainan)*. *Board* berbentuk seperti papan permainan monopoli dengan dua jenis putaran. Putaran bagian luar berisi topik kedatangan bangsa Eropa di Nusantara hingga perlawanan bangsa Indonesia pada penjajahan Belanda. Putaran bagian dalam berisi topik kebangkitan nasional hingga peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada versi *prototype*, *board* terbuat dari kertas HVS. Pada versi desain akhir, *board* terbuat dari kertas banner berbentuk persegi dengan ukuran kurang lebih 1,5 m x 1,5 m.
- b. Terdapat 5 jenis kartu yang digunakan dalam permainan. “Kartu Utama”, “Kartu Strategi”, “Kartu Negosiasi”, “Kartu Tokoh”, dan “Kartu

Peristiwa”. Kartu yang digunakan dalam permainan memiliki ukuran sesuai standar *trading card* pada umumnya, yaitu kurang lebih 8 cm x 10 cm. Kartu terbuat dari kertas sticker dan karton.

- c. Khusus “Kartu Strategi”, “Kartu Negosiasi”, dan “Kartu Tokoh”, ketiga jenis kartu mempunyai 3 macam bingkai. Bingkai abu-abu menandakan kartu di level *Rare*, level kekuatan paling rendah. Bingkai biru menandakan kartu di level *Normal*, level kekuatan menengah. Bingkai emas menandakan kartu di level *Super Rare*, level terkuat.
- d. “Kartu Utama” terdiri dari 60 kartu, yang dibagi sesuai dengan dua jenis putaran. 30 kartu untuk digunakan pada putaran bagian luar dan 30 kartu untuk digunakan pada putaran bagian dalam.
- e. “Kartu Peristiwa” terdiri dari 21 kartu, yang dibagi sesuai dengan dua jenis putaran. 13 kartu untuk digunakan pada putaran bagian luar dan 8 kartu untuk digunakan pada putaran bagian dalam.
- f. “Kartu Tokoh” terdiri dari 84 kartu, yang dibagi sesuai dengan dua jenis putaran. 42 kartu untuk digunakan pada putaran bagian luar dan 42 kartu untuk digunakan pada putaran bagian dalam.
- g. “Kartu Strategi” terdiri dari 20 kartu, yang dapat digunakan pada kedua jenis putaran.
- h. “Kartu Negosiasi” terdiri dari 24 kartu, yang dapat digunakan pada kedua jenis putaran.

- i. Bidak yang digunakan adalah benda-benda kecil dengan perbedaan yang mencolok seperti mainan *figure* kecil atau tutup botol berwarna warni yang diletakkan dalam posisi berdiri.
- j. Replika uang yang digunakan sebagai alat tukar dalam permainan dinamakan "*Gulden*". Replika uang terbuat dari kertas HVS dengan ukuran kurang lebih 13 cm x 6 cm. Terdapat beberapa pecahan uang yang mencakup; 100, 500, 1.000, 2.000, dan 5.000.
- k. Panduan permainan terbuat dari kertas HVS yang dijilid seperti buku.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas (*Novelty and Originality*)

1. Kebaharuan.

Board game telah banyak diteliti dan digunakan dalam pembelajaran. Sayangnya, terdapat dua permasalahan yang masih menjadi celah dari penelitian-penelitian terdahulu. *Pertama*, board game tidak bisa dimainkan oleh seluruh peserta didik dalam satu waktu, karena jumlah pemain dalam satu sesi permainan terbatas (Nugrahani, 2017; Priyono et al., 2022; Pujiyanto, 2020; Seruni et al., 2019; Yolanda et al., 2022). *Kedua*, terdapat *board game* yang dirancang untuk dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam satu sesi permainan, namun belum menyediakan peran yang jelas kepada setiap pemain (Cheng et al., 2020; Eisenack, 2013; Hoy, 2018; Tsai et al., 2021). Padahal, kejelasan peran dan tugas dibutuhkan agar aktivitas bersama dapat berjalan dengan baik (Galanes & Adams, 2019). Maka, penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan

mengembangkan media *board game* yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam satu sesi permainan dan menyediakan peran untuk setiap pemain melalui fitur *role-play*.

2. Orisinalitas

Board game sebagai media pembelajaran sudah tidak lagi asing. Namun, ketika membandingkan dengan *board game* yang peneliti kembangkan, terdapat beberapa aspek yang hanya dimiliki oleh produk yang peneliti kembangkan. *Pertama*, *board game* yang peneliti kembangkan dirancang agar dapat dimainkan oleh banyak pemain. Belum ada *board game* bertemakan sejarah untuk sekolah dasar yang dapat dimainkan seluruh peserta didik dalam satu sesi permainan selain media yang akan peneliti kembangkan ini. *Kedua*, belum ada *board game* yang memberikan peran khusus kepada setiap pemain melalui fitur *role-play*.

I. Definisi Operasional

Demi menjaga konsistensi penafsiran dalam penelitian ini, berikut adalah definisi singkat dari istilah-istilah yang perlu dijelaskan:

1. *Board game* adalah segala permainan yang dimainkan di atas papan, sering kali menggunakan dadu dan potongan-potongan kecil yang digerakkan (Oxford University Press, 2024).
2. *Role-play* dalam pembelajaran dapat dipahami sebagai aktivitas dimana peserta didik berpura-pura menjadi orang lain. Kepura-puraan tersebut

baik secara karakter ataupun peran, dan bisa berdasarkan realita sosial maupun berdasarkan imajinasi (Subagiyo, 2013; Wills et al., 2011).

3. *Motivasi* adalah dorongan kuat yang memberikan energi, mengarahkan dan mempertahankan perilaku, mendorong seseorang menuju tujuan tertentu, meningkatkan usaha, dan mendorong ketekunan (Ormrod et al., 2020).
4. *Interaksi sosial* adalah bentuk komunikasi antara dua individu di mana perilaku masing-masing individu merupakan respons terhadap perilaku individu lainnya (Rubin et al., 2006).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah ditentukan, kemudian pembahasan hasil pengembangan yang telah dirinci pada bab sebelumnya, maka ada beberapa kesimpulan yang dapat dirumuskan. Berikut rincian perumusannya;

1. Proses pengembangan media *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* pada mata pelajaran IPAS di Fase C Kurikulum Merdeka melalui 4 tahapan 4D. Tahap *Define* untuk menganalisis alasan pengembangan media. Tahap *Design* untuk mempersiapkan *prototype* awal produk. Tahap *Develop* untuk menguji validitas dan praktikalitas produk. Tahap *Disseminate* untuk menguji efektivitas produk.
2. Berdasarkan *Expert Appraisal* pada tahap *Develop*, media dinyatakan valid dengan predikat “*Outstanding Quality*” dengan rincian; 2 ahli dan 1 Praktisi memberikan skor rata-rata 90,2 % untuk aspek instruksional (isi) dan 2 ahli memberikan skor rata-rata 87,3% untuk aspek teknis. Berdasarkan *Quantitative Testing* pada tahap *Develop*, media dinyatakan praktis dengan predikat “*Outstanding Quality*” berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik dan guru dengan rincian; skor rata-rata angket peserta didik 93,1% dan skor rata-rata angket guru 94,5%.

3. Berdasarkan *Summative Evaluation* pada tahap *Disseminate*, terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor motivasi peserta didik di kelas kontrol dengan peserta didik di kelas eksperimen. Artinya, media *Role Play Board Game "The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!"* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran materi sejarah mata pelajaran IPAS Fase C. Berdasarkan *Summative Evaluation* pada tahap *Disseminate*, terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor interaksi sosial peserta didik di kelas kontrol dengan peserta didik di kelas eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor rubrik interaksi sosial kelompok di kelas kontrol dengan kelompok di kelas eksperimen. Artinya, media *Role Play Board Game "The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!"* efektif dalam mendorong interaksi sosial antar peserta didik pada pembelajaran materi sejarah mata pelajaran IPAS Fase C.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan implikasi teoritis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan board game ini mendukung teori bahwa *multi-team board game*, terutama dengan integrasi elemen *role-play*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial siswa. Efektivitas ini menegaskan teori bahwa fitur kompetitif dan kolaboratif dalam *game-based learning*

dapat memotivasi peserta didik dan membantu keterlibatan penuh mereka dalam proses belajar.

- b. Penggunaan pendekatan *role-play* dalam *multi-team board game* dapat membantu implementasi teori Piaget dan Vygotsky tentang perkembangan kognitif dan sosial melalui interaksi antar siswa. Selain itu, pembagian peran melalui *role-play* dapat membantu peserta didik untuk berinteraksi dengan sesama mereka, karena mereka memiliki kejelasan peran, status dan tugas di dalam kelompok.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan implikasi praktis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Game ini memberikan metode alternatif bagi guru untuk mengajarkan sejarah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan fitur *role-play* dan skenario yang melibatkan tokoh-tokoh pahlawan, guru dapat mengintegrasikan media ini dalam kelas sebagai sarana untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah yang sering dianggap membosankan.
- b. Board game ini bisa menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran kolaboratif di kelas. Melalui pembagian peran dan kerja sama antar siswa dalam tim, game ini memungkinkan siswa belajar keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim, yang mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional. Implikasi ini

menunjukkan bahwa game ini cocok digunakan dalam pembelajaran yang menekankan kolaborasi, sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

- c. Dengan mengangkat tokoh dan nilai-nilai sejarah dari Indonesia dan Asia, game ini mendukung pemahaman budaya lokal di kalangan siswa. Implementasi game ini bisa menjadi langkah untuk memperkaya kurikulum dengan materi yang mengangkat kearifan lokal, yang sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar. Guru di sekolah-sekolah dasar bisa menjadikan media ini sebagai tambahan materi ajar yang sesuai dengan konteks budaya dan nasionalisme.
- d. Desain board game yang berbentuk cetak dan bahan-bahan yang mudah didapat menjadikan media ini sebagai alternatif yang ekonomis dan dapat diakses oleh berbagai sekolah, bahkan yang memiliki keterbatasan sumber daya teknologi. Implikasi ini memudahkan distribusi media ke berbagai sekolah, terutama di daerah yang belum memiliki akses terhadap media digital atau teknologi canggih.
- e. Realisasi ide-ide kreatif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru seharusnya dapat diapresiasi. Penelitian ini merupakan realisasi ide kreatif di tengah keterbatasan sumber daya sekolah. Pihak-pihak yang berwenang dalam dunia pendidikan seperti kepala sekolah dan pengawas sekolah hendaknya lebih banyak memberikan apresiasi terhadap kreativitas ini, agar guru terdorong untuk selalu mengeluarkan inovasi-inovasi bermutu dalam pembelajaran.

C. Saran

Mengingat pengembangan media *Role Play Board Game “The Rising Of Asian Tiger: Merdeka!”* masih memiliki berbagai keterbatasan, maka terdapat peluang untuk menutup keterbatasan tersebut di masa mendatang. Beberapa saran yang dapat disampaikan meliputi;

1. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk memahami bagaimana penggunaan board game ini berdampak pada pemahaman jangka panjang siswa terhadap sejarah dan pengembangan nilai-nilai nasionalisme.
2. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menguji media di berbagai jenjang pendidikan yang berbeda, seperti pada jenjang SMP dan SMA.
3. Karena *board game* ini memicu peningkatan interaksi sosial peserta didik, penelitian berikutnya dapat dilakukan untuk menguji pengaruh media terhadap aspek afektif seperti empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Ini akan memberikan perspektif yang lebih lengkap mengenai kontribusi *board game* terhadap perkembangan keterampilan non-kognitif siswa.
4. Menerapkan *game* ini pada sekolah-sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam, seperti sekolah di daerah pedesaan, perkotaan, atau sekolah dengan latar belakang budaya yang berbeda, dapat membantu memahami tingkat adaptasi dan keberterimaan media ini di lingkungan yang lebih luas.
5. Penelitian lebih lanjut dapat membandingkan efektivitas *board game* ini dengan media pembelajaran lain yang digunakan dalam pembelajaran

sejarah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media.

6. Meskipun tujuan utama dalam penelitian ini adalah pengembangan *board game*, namun kebaruan utamanya terletak pada gagasan *multi team non-digital game* yang terintegrasi dengan *role-play*. Oleh karena itu, penelitian mendatang dapat menggabungkan gagasan ini dengan *game-game* non digital lain selain *board game*, seperti *card game* atau *game* simulasi. Hal ini dapat digunakan sebagai solusi alternatif dari kecemasan guru akibat over-digitalisasi pada anak-anak di tingkat pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abramov, R. (2020). Do It Yourself Monopoly in the Late Soviet Period. *The Soviet and Post-Soviet Review*, 47(2), 185–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.30965/18763324-04702003>
- Abualrob, M., & Awad, T. (2024). Developing an Augmented Reality-based Board Game for Teaching Atomic Models. *Science Education International*, 35(3), 198–206. <https://doi.org/10.33828/sei.v35.i3.3>
- Addy, T. M., Dube, D., Croft, C., Nardolilli, J. O., Paynter, O. C., Hutchings, L., Honsberger, M. J., & Philip, M. (2018). Integrating a Serious Game Into Case-Based Learning. *Simulation and Gaming*, 1(23). <https://doi.org/10.1177/1046878118779416>
- Adhari, N. R., Sundawa, D., Darmawan, C., & Syaifullah, . (2024). Counteracting the Negative Impact of Digital Technology through Strengthening Digital Citizenship Competencies as a Form of Strengthening the Values of Defending the Nation of the Young Generation. *KnE Social Sciences*, 9(19 SE-Articles). <https://doi.org/10.18502/kss.v9i19.16508>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Al-Tabany, T. I. B. (2016). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenadamedia.
- AM, S., & Lestariningsih, A. D. (2017). *Sejarah Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amdan, E. F., & Salleh, S. M. (2016). E-Learning applications and computer graphics games for education: Design framework. *Information (Japan)*, 19(9B), 3963–3970.
- Andari, S. A., Cardin, O., Berruet, P., & Ardi, R. (2022). Serious Game as Learning Media for Reconfigurable Manufacturing System: A Model Development. *IFAC-PapersOnLine*, 55(10), 1675–1680. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.09.638>
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Saifuddin, T., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2021). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Anitah, S. (2018). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.

- Apdillah, D., Simanjuntak, C. R. A., Napitupulu, C. N. S. B., Sirait, D. D., & Mangunsong, U. (2022). The Role of Parents in Educating Children in the Digital Age. *Review of Multidisciplinary Education, Culture and Pedagogy (Romeo)*, 1(3), 1–8.
- Arayapisit, T., Pojmonpiti, D., Dansirisomboon, K., Jitverananrangsri, K., Poosontipong, D., & Sipiyaruk, K. (2023). An Educational Board Game for Learning Orofacial Spaces: An Experimental Study Comparing Collaborative and Competitive Approaches. *Anatomical Sciences Education*, 16(4), 666–676. <https://doi.org/10.1002/ase.2257>
- Asfiana. (2024). Analysis of the Advantages and Challenges of Information Communication Technology-based Learning in Elementary Schools. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 43–54.
- Aslan, & Shiong, P. K. (2023). Learning in the Digital Age Full of Hedonistic Cultural Values Among Elementary School Students. *Bulletin of Pedagogical Research*, 3(2), 94–102. <https://doi.org/10.30603/au.v21i1.2188.7>
- Assapun, S., & Thummaphan, P. (2023). Assessing the Effectiveness of Board Game-based Learning for Enhancing Problem-Solving Competency of Lower Secondary Students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16228a>
- Atkinson, J. W. (1964). *An Introduction to Motivation*. D. Van Nostrand Company, Inc.
- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *Journal of Educational Research*, 116(3), 159–170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Awati, J. S., Kulkarni, S. S., & Patil, S. K. (2019). Energetic teaching activity role play and round quiz: A case study. *Journal of Engineering Education Transformations*, 33(Special Issue 1), 84–90. <https://doi.org/10.16920/jeet/2019/v33i1/149028>
- Azizah, A. N., Rohadi, M., Ghifari, M. A. R. Al, & Rahmah, N. H. (2022). Menyadarkan Pentingnya Menjaga Persatuan dan Toleransi antar Masyarakat di Wonosari, Klaten sebagai Upaya Mewujudkan Integrasi Nasional. *Al-Hukmu; Journal of Islamic Law and Economics*, 01(1), 34–42.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.

- Bahtiar, R. S., Farozin, M., Sujarwo, G. N., Haryanto, G. N., Suryarini, D. Y., Popiyanto, Y., & Jarmani, G. N. (2021). Impact of Social Interaction Among Primary School Students on Learning Performance. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516909>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W.H Freeman and Company.
- Baranovskaya, T., & Shaforostova, V. (2018). Learner autonomy through role plays in english language teaching. *Journal of Language and Education*, 4(4), 8–19. <https://doi.org/10.17323/2411-7390-2018-4-4-8-19>
- Bayharti, Iswendy, I., & Arifin, M. N. (2018). Development of Chemistry Game Card as an Instructional Media in the Subject of Naming Chemical Compound in Grade X. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012100>
- Bazargani, J. S., Sadeghi-Niaraki, A., & Choi, S. M. (2021). Design, implementation, and evaluation of an immersive virtual reality-based educational game for learning topology relations at schools: A case study. *Sustainability (Switzerland)*, 13(23). <https://doi.org/10.3390/su132313066>
- Bentri, A., & Hidayati, A. (2022). Media Development and Digital Evaluation Training to Improve High School Teacher Competence in the Industrial Revolution 4.0 Era in Sawahlunto City, Sumatera Barat. *KOLOKIUJ Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(1), 26–35. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v10i1.521>
- Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics: for Formative Assesment and Grading*. ASCD.
- Brown, L. G., & Chidume, T. (2023). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(1), 238–241. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.09.002>
- Cano, J. A. (2024). We Don't Need No Digital Education? Tech-Savvy Sweden Leads Push To Remove Screens From Schools. *Worldcrunch*. <https://worldcrunch.com/culture-society/sweden-bans-tablets-in-schools>
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Carlisle, R. P. (2009). *Encyclopedia of Play in Today's Society*. Sage Publications.
- Cavalho, J. C. Q. de, Beltramini, L. M., & Bossolan, N. R. S. (2019). Using a

- board game to teach protein synthesis to high school students. *Journal of Biological Education*, 53(2), 205–216.
<https://doi.org/10.1080/00219266.2018.1469532>
- Chen, C.-H., Law, V., & Huang, K. (2019). The roles of engagement and competition on learner ' s performance and motivation in game - based science learning. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 1003–1024. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09670-7>
- Chen, C. H., Law, V., & Chen, W. Y. (2018). The effects of peer competition-based science learning game on secondary students' performance, achievement goals, and perceived ability. *Interactive Learning Environments*, 26(2), 235–244.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1300776>
- Chen, Y. C., Lu, Y. L., & Lien, C. J. (2021). Learning environments with different levels of technological engagement: a comparison of game-based, video-based, and traditional instruction on students' learning. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1363–1379.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1628781>
- Cheng, P., Yeh, T., Chao, Y., Lin, J., & Chang, C.-Y. (2020). Design Ideas for an Issue-Situation-Based Board Game Involving Multirole Scenarios. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2139), 1–20.
<https://doi.org/10.3390/su12052139>
- Colliver, Y., & Veraksa, N. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 296–310.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>
- Corsini, R. J. (2002). *The Dictionary of Psychology*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Fourth). Pearson.
- da Silva Júnior, J. N., Melo Leite Junior, A. J., Alexandre, M. C., Oliveira Alexandre, F. S., da Silva, L. L., & Winum, J. Y. (2023). CR322: A Web-Based Board Game for Aiding Students in Reviewing Chemical Reactivity. *Journal of Chemical Education*, 100(12), 4866–4871.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.3c00758>
- Da Silva Júnior, J. N., Uchoa, D. E. D. A., Sousa Lima, M. A., & Monteiro, A. J. (2019). Stereochemistry Game: Creating and Playing a Fun Board Game to Engage Students in Reviewing Stereochemistry Concepts. *Journal of Chemical Education*, 96(8), 1680–1685.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.8b00897>

- Demirkiran, M. C., & Hocanin, F. T. (2021). An investigation on primary school students' dispositions towards programming with game-based learning. *Education and Information Technologies*, 26(4), 3871–3892. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10430-5>
- Dewinta, D. Y. P., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 110–121. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.185>
- Eisenack, K. (2013). A Climate Change Board Game for Interdisciplinary Communication and Education. *Simulation Gaming*, 44(2–3), 328–348. <https://doi.org/10.1177/1046878112452639>
- Ezezika, O., Fusaro, M., Rebello, J., & Aslemand, A. (2023). The Pedagogical Impact of Board Games in Public Health Biology Education: The Bioracer Board Game. *Journal of Biological Education*, 57(2), 331–342. <https://doi.org/10.1080/00219266.2021.1909638>
- Fabes, R. A., Martin, C. L., & Hanish, L. D. (2011). Children's Behaviors and Interactions with Peers. In K. H. Rubin, W. M. Bukowski, & B. Laursen (Eds.), *Handbook of Peer Interactions, Relationships, and Groups*. Guilford Press.
- Farhana, I. (2022). *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka: Memahami Konsep hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*. Lindan Bestari.
- Fea, J. (2013). *Why Study History*. Baker Academic.
- Ferguson, E. (1994). Motivation. In R. J. Corsini (Ed.), *Encyclopedia of Psychology* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Sholihuddin, M., Rahaytu, R. G. P., & Wahyudi, M. J. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas VI*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Galanes, G. J., & Adams, K. (2019). *Effective Group Discussion: Theory and Practice* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Garcia, M. B. (2020). Augmented reality in history education: An immersive storytelling of American colonisation period in the Philippines. *International Journal of Learning Technology*, 15(3), 234–254. <https://doi.org/10.1504/IJLT.2020.112170>
- Gilbert, L. (2019). “ Assassin ’ s Creed reminds us that history is human experience ”: Students ’ senses of empathy while playing a narrative video

- game. *Theory & Research in Social Education*, 00(00), 1–30. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>
- Gilliam, M., Jagoda, P., Heathcock, S., Orzalli, S., Saper, C., Dudley, J., & Wilson, C. (2016). LifeChanger: A Pilot Study of a Game-Based Curriculum for Sexuality Education. *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, 29(2), 148–153. <https://doi.org/10.1016/j.jpag.2015.09.008>
- Gobet, F., Voogt, A. de, & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. Psychology Press.
- Gunawan, R. (2014). *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Alfabeta.
- Hamid, S. H., Zulkipli, N., & Mohamad, F. S. (2022). The Effects of Non-Digital Game-Based Learning and Cognitive Level of Questions on Isometric Transformations. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 34–50. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i1.17167>
- Hao, J., Liu, L., Davier, A. A. von, & Kyllonen, P. C. (2017). Initial Steps Towards a Standardized Assessment for Collaborative Problem Solving (CPS): Practical Challenges and Strategies. In A. A. von Davier, M. Zhu, & P. C. Kyllonen (Eds.), *Innovative Assessment of Collaboration*. Springer International Publishing.
- Hardjasaputra, A. S. (2015). Sejarah Dan Pembangunan Bangsa. *Jurnal Artefak*, Vol 3(1), 1–4.
- Heriyono, Supriyono, A., Sardjio, & Suharmawan, W. (2016). *Ilmu Sejarah dalam PIPS*. Universitas Terbuka.
- Hermawan, A. H. (2016). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Hidayatno, A., Zulkarnain, Hasibuan, R. G., Wardana Nimpuno, G. C., & Destyanto, A. R. (2019). Designing a Serious Simulation Game as a Learning Media of Sustainable Supply Chain Management for Biofuel Production. *Energy Procedia*, 156, 43–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.egypro.2018.11.083>
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. Rowman & Littlefield Education.
- Homer, B. D., Raffaele, C., & Henderson, H. (2020). Games as Playful Learning: Implications of Developmental Theory for Game-Based Learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press.
- Hou, H., & Keng, S.-H. (2020). A Dual-Scaffolding Framework Integrating Peer-

- Scaffolding and for an Augmented Educational Board Game : An Analysis of Learners ' Collective Flow State and Collaborative Learning Behavioral Patterns. *Journal of Educational Computing Research*, 1–27. <https://doi.org/10.1177/0735633120969409>
- Howe, C., & Mercer, N. (2010). Children's Social Development, Peer Interaction and Classroom Learning. In R. Alexander, C. Doddington, J. Gray, L. Hargreaves, & R. Kershner (Eds.), *The Cambridge Primary Review Research Surveys* (pp. 170–194). Routledge.
- Hoy, B. (2018). Teaching History With Custom-Built Board Games. *Simulation and Gaming*, 49(2), 115–133. <https://doi.org/10.1177/1046878118763624>
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y., & Hu, P. M. (2014). Development of children's creativity and manual skills within digital game-based learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(4), 377–395. <https://doi.org/10.1111/jcal.12057>
- Hsu, M. E., & Cheng, M. T. (2021). Immersion experiences and behavioural patterns in game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(5), 1981–1999. <https://doi.org/10.1111/bjet.13093>
- Huda, A. K., & Montessori, M. (2019). Social Studies Learning Using Audio Visual Media. *International Journal of Education Dynamics*, 1(2), 203–210.
- Hugerat, M., Kortam, N., Maroun, N. T., & Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Hurwitz, L. B., & Schmitt, K. L. (2020). Can children benefit from early internet exposure? Short- and long-term links between internet use, digital skill, and academic performance. *Computers & Education*, 146, 103750. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103750>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Juhasz, A. (2021). Primary School Teachers' Attitude to Board-games and Their Board-game Playing Practice. *Acta Didactica Napocensia*, 14(1), 182–187.

<https://doi.org/10.24193/adn.14.1.15>

- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825–844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>
- Kaldarova, B., Omarov, B., Zhaidakbayeva, L., Tursynbayev, A., Beissenova, G., Kurmanbayev, B., & Anarbayev, A. (2023). Applying game-based learning to a primary school class in computer science terminology learning. *Frontiers in Education*, 8(February), 1–10. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1100275>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Ke, F. (2019). Collaboration and Competition in Game-Based Learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2015). *KAA 2015, Indonesia Macan Asia yang (Bukan) Sekadar Legenda*. Situs Resmi Kominfo. https://www.kominfo.go.id/content/detail/4685/kaa-2015-indonesia-macan-asia-yang-bukan-sekadar-legenda/0/sorotan_media
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). *CP dan ATP Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD - SMA*. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kesuma, A. T., Harun, Putranta, H., Mailool, J., & Adi Kistoro, H. C. (2020). The effects of MANSA historical board game toward the students' creativity and learning outcomes on historical subjects. *European Journal of Educational Research*, 9(4), 1689–1700. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.4.1689>
- Khan, A., Ahmad, F. H., & Malik, M. M. (2017). Use of digital game based learning and gamification in secondary school science: The effect on student engagement, learning and gender difference. *Education and Information Technologies*, 22(6), 2767–2804. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9622-1>
- Kochhar, S. K. (2008). *Teaching of History*. Grasindo.
- Komalawardhana, N., & Panjaburee, P. (2018). Proposal of personalised mobile game from inquiry-based learning activities perspective: relationships among genders, learning styles, perceptions, and learning interest. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 12(1), 55–76. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2018.089237>

- Koutromanos, G., Pittara, T., & Tripoulas, C. (2020). "Clavis Aurea": An augmented Reality Game for the Teaching of Local History. *European Journal of Engineering Research and Science*. <https://doi.org/10.24018/ejers.2020.0.cie.2310>
- Kuo, H. C., Weng, T. L., Chang, C. C., & Chang, C. Y. (2023). Designing Our Own Board Games in the Playful Space: Improving High School Student's Citizenship Competencies and Creativity through Game-Based Learning. *Sustainability (Switzerland)*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15042968>
- Kurisu, K., Okabe, H., Nakatani, J., & Moriguchi, Y. (2021). Development of board game to encourage life cycle thinking, and trial with university students in Japan. *Cleaner and Responsible Consumption*, 3(June), 100033. <https://doi.org/10.1016/j.clrc.2021.100033>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>
- Ladousse, G. P. (1987). *Role Play*. Oxford University Press.
- Lee, L.-C., & Hao, K.-C. (2015). Designing and Evaluating Digital Game-Based Learning with the ARCS Motivation Model, Humor, and Animation. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 11(2), 80–95. <https://doi.org/10.4018/ijthi.2015040105>
- Lee, L. C., & Hao, K. C. (2015). Designing and evaluating digital game-based learning with the arcs motivation model, humor, and animation. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 11(2), 80–95. <https://doi.org/10.4018/ijthi.2015040105>
- Lerner, G. (1998). *Why History Matters*. Oxford University Press.
- Levstik, L. S., & Barton, K. C. (2005). *Doing History: Investigating with Children in Elementary and Middle Schools*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Lhatu. (2022). The Effects of Using Simulated Role Play in Teaching History to Secondary Students in Bhutan. *Educational Innovation and Practice*, 5(2012), 61–77. <https://doi.org/10.17102/5.4.eip.2022>
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers and Education*, 133(January), 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>
- Lin, M., & Chen, H. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on

- Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 8223(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Lin, Y.-C., & Hou, H.-T. (2024). The evaluation of a scaffolding-based augmented reality educational board game with competition-oriented and collaboration-oriented mechanisms: differences analysis of learning effectiveness, motivation, flow, and anxiety. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 502–521. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091606>
- Lubis, N., Rakimahwati, R., Yaswinda, Y., & Nurhafizah, N. (2024). The Relationship between Parenting Style and the Level of Gadget Usage on Children's Aggressiveness in Insan Robbani Integrated Islamic Kindergarten Sibuhuan. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 16(1), 705–718. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i1.5096>
- Marli, S. (2020). Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 9(2).
- Martin, A. J. (2001). The Student Motivation Scale : A Tool for Measuring and Enhancing Motivation. *Australian Journal of Guidance & Counselling*, 11(1), 1–20. <https://doi.org/10.1017/S1037291100004301>
- Martindale, R. C., Sulbaran Reyes, B. S., Sinha, S., & Cooc, N. (2023). “Reef Survivor”: A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction. *Journal of Geoscience Education*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10899995.2023.2221818>
- Mat Zain, N. H., Zaini, H., Zulhemay, M. N., Baharum, A., Bustamam, W. F., & Abdul Razak, F. H. (2017). Engaging game design in learning historical patriotic heroes: Students' perceptions. *Pertanika Journal of Science and Technology*, 25(S5), 197–204.
- Mawas, N. El, Moldovan, I. T. A.-N., Bogusevschi, D., Andrews, J., Muntean, G.-M., & Muntean, C. H. (2020). Investigating the impact of an adventure-based 3D solar system game on primary school learning process. *Knowledge Management & E-Learning*, 12(2), 165–190.
- Mawas, N. El, Trúchly, P., Medvecký, M., & Muntean, C. H. (2022). Impact of game-based learning on STEM learning and motivation : Two case studies in Europe. *Knowledge Management & E-Learning*, 14(4), 360–394.
- Mayer, R. E. (2014). *Computer Games for Learning*. MIT Press Cambridge.
- McCabe, H. (2018). Civil War: A Board Game as Pedagogy and Critique. *Studies*

in *Health Technology and Informatics*, 256, 643–651.
<https://doi.org/10.3233/978-1-61499-923-2-643>

McClelland, D. C. (1955). *Studies in Motivation*. Appleton-Century-Crofts.

Mehta, S., Hingle, A., & Johri, A. (2023). Teaching Sustainability through a role-play case study of e-scooters on college campuses. *SEFI 2023 - 51st Annual Conference of the European Society for Engineering Education: Engineering Education for Sustainability, Proceedings*, 924–941.
<https://doi.org/10.21427/EZXC-6M>

Miaz, Y., Monfajri, S. W., & Helsa, Y. (2019). Android-Based EduGame for Elementary Students. *The 1st International Conference on Education, Sciences and Technology*, 2, 249–254. <https://series.gci.or.id>

Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV Feniks Muda Sejahtera.

Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.

Muñoz, A. B. (2022). National identity in historical video games: An analysis of how Civilization V represents the past. *Nations and Nationalism*, 28(4), 1311–1325. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/nana.12845>

Murray, H. J. R. (1978). *A History of Board-Games Other than Chess*. Hacker Art Book Inc.

Muslim. (2021). Menanamkan Nilai Persatuan Dan Kesatuan Melalui Pembelajaran Sejarah Pendahuluan. *Jurnal El Tarikh: Journal of History, Culture and Civilization*, 2(1), 117–128.

Naderi, S., & Moafian, F. (2023). The victory of a non-digital game over a digital one in vocabulary learning. *Computers and Education Open*, 4, 100135. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100135>

Najjemba, J. L., & Cronjé, J. (2020). Engagement with and participation in online role play collaborative arguments: A sociocultural perspective. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(5), 436–448.
<https://doi.org/10.34190/JEL.18.5.006>

Nguyen, T. T. K., Ngo, T. P. A., Pham, A. T., Nguyen, D. D., Cheng, P. H., & Nguyen, V. B. (2024). Let's play! Transforming STEM education with board games. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(8). <https://doi.org/10.29333/ejmste/14920>

Nkadimeng, M., & Ankiewicz, P. (2022). The Affordances of Minecraft Education as a Game-Based Learning Tool for Atomic Structure in Junior High School Science Education. *Journal of Science Education and*

- Technology*, 31(5), 605–620. <https://doi.org/10.1007/s10956-022-09981-0>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games : a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22).
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- OECD. (2015). Frascati Manual 2015: Guidelines for Collecting and Reporting Data on Research and Experimental Development. In *The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/24132764>
- Ormrod, J. E., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2020). *Educational Psychology: Developing Learners*. Pearson.
- Othman, M. K., & Ching, S. K. (2024). Gamifying science education: How board games enhances engagement, motivate and develop social interaction, and learning. *Education and Information Technologies*, 29(18), 24525–24561. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12818-5>
- Owiredu, J. K., Asamoah, E., Ankomah, R., & Aduamah, D. A. (2023). A Study of Simulation-Role-Play Strategy on Pre-service Teachers' Academic Performance in Basic Electronics. *Science Education International*, 34(2), 115–120. <https://doi.org/10.33828/sei.v34.i2.5>
- Oxford University Press. (2024). *Oxford Learner's Dictionaries*. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>
- Padmowihardjo, S. (2015). *Psikologi Belajar Mengajar*. Universitas Terbuka.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual* (7th ed.). Routledge.
- Pawa, S., Laosinchai, P., Nokkaew, A., & Wongkia, W. (2020). Students' conception of set theory through a board game and an active-learning unit. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 28(1), 1–15. <https://doi.org/10.30722/ijisme.28.01.001>
- Philp, J., Rebecca Adams, & Iwashita, N. (2014). *Peer Interaction and Second Language Learning*. Routledge.
- Pinedo, R., García-Martín, N., Rascón, D., Caballero-San José, C., & Cañas, M.

- (2022). Reasoning and learning with board game-based learning: A case study. *Current Psychology*, 41(3), 1603–1617. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01744-1>
- Plass, J. L., Homer, B. D., Mayer, R. E., & Kinzer, C. K. (2020). Theoretical Foundations of Game-Based and Playful Learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press.
- Poompimol, S. (2023). Effects of Board Game with Different Debriefing Preferences on Cyberbullying Prevention. *IAFOR Journal of Education: Studies in Education*, 11(3), 207–234.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8(3), 337–350. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AIJP/article/download/7597/5088>
- Priyono, D. W., Nisa, A. F., & Priyadi. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Persiapan Kemerdekaan Kelas V SD. *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*.
- Pujianto, E. (2020). Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga. *Eduscotech*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx>
- Pulungan, J. S. (2017). *Sejarah Peradaban Islam*. Bumi Aksara.
- Qiu, Z. (2020). Stereotyped and Flattened: the Characteristics and Cultural Influence of Hero Reconstruction in the Game “Honor of Kings.” *Proceedings of the 2020 3rd International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2020)*, 496(ICHESS), 131–135. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.481>
- Rachmatullah, A., Reichsman, F., Lord, T., Dorsey, C., Mott, B., Lester, J., & Wiebe, E. (2021). Modeling Secondary Students’ Genetics Learning in a Game - Based Environment: Integrating the Expectancy - Value Theory of Achievement Motivation and Flow Theory. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09896-8>
- Radzi, S. H. B. M., Ying, T. Y., Abidin, M. Z. Z., & Ahmad, P. A. (2020). The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. *Elementary Education Online*, 19(2), 94–106. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.02.111>
- Rahmawati, F. D., Sutiyah, & Abidin, N. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta. *Jurnal Candi*, 22(1), 80–94.

- Rakimahwati. (2014). The effectiveness of a crossword puzzle game in improving numeracy ability of kindergarten children. *Asian Social Science*, 10(5), 79–84. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n5p79>
- Razakek, N. F. S. A., Yusof, Z. Y. M., Yusop, F. D., Obaidellah, U. H., Kamsin, A., & Nor, N. A. M. (2024). Exploring Malaysian schoolchildren's perception of the advantages and disadvantages of the ToothPoly board game: a qualitative study. *Journal of Clinical Pediatric Dentistry*, 48(1), 101–110. <https://doi.org/10.22514/jocpd.2023.096>
- Ristanto, R. H., Kristiani, E., & Lisanti, E. (2022). Flipped Classroom–Digital Game-Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in Bilingual Programme. *Journal of Turkish Science Education*, 19(1), 328–348. <https://doi.org/10.36681/tused.2022.1124>
- Rohza, A., & Montessori, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 1 Merangin Jambi. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(4), 288–293. <https://doi.org/10.38035/rj.v4i4.507>
- Rombot, O., Sunaryati, T., & Ariani, D. (2018). Increasing democratic attitude of students through role play method in civics learning. *ACM International Conference Proceeding Series*, 97–101. <https://doi.org/10.1145/3178158.3178174>
- Rosita, T., Nurhayati, S., Jumiati, D., Rosmiati, A., & Abdu, W. J. (2020). Using traditional role-play games by adults to nurture a culture of cooperation among children amidst wide-spread engagement in online games within today's technological society. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 183–186. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.29>
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). Peer Interactions, Relationships, and Groups. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of Child Psychology, Vol 3: Social, Emotional and Personality Development*. John Wiley & Sons.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development and Wellness*. The Guilford Press.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205.

<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press Cambridge.
- Salvini, G., van Paassen, A., Ligtenberg, A., Carrero, G. C., & Bregt, A. K. (2016). A role-playing game as a tool to facilitate social learning and collective action towards Climate Smart Agriculture: Lessons learned from Apuí, Brazil. *Environmental Science & Policy*, 63, 113–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.envsci.2016.05.016>
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. McGraw-Hill.
- Saputra, L. S., Rohayani, I., & Salikun. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifah, N. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson.
- Selamat, A. I., & Ngalim, S. M. (2022). Putra Salamanis board game: the game of bookkeeping for fundamental financial accounting learning. *Accounting Education*, 31(5), 596–614. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.2015408>
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Setiyoko, D. T., & Budiana, N. (2018). Implementasi Nilai-nilai Multikultural pada Sekolah Multi-etnik di Kota Tegal (Studi Interaksi Sosial di SD Pius Kota Tegal). *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 8(2), 86–97.
- Shah, R. K. (2016). Instructional Methods for Teaching Social Studies: A Survey of What Primary School Children Like and Dislike about Social Studies Instruction Dr. *International Journal of Advanced Research in Education & Technology (IJARET)*, 3(1), 81–87.
- Shapiro, B. R., Lovegall, E., Meng, A., Borenstein, J., & Zegura, E. (2021). Using Role-Play to Scale the Integration of Ethics across the Computer Science Curriculum. *SIGCSE 2021 - Proceedings of the 52nd ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1034–1040. <https://doi.org/10.1145/3408877.3432525>

- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14(June), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Stanley, T. (2019). *Using Rubrics for Performance-Based Assessment: A Practical Guide to Evaluating Student Work*. Prutrock Press.
- Stevens, D. D., & Levi, A. (2005). *Introduction to Rubrics: An Assessment Tool to Save Grading Time, Convey Effective Feedback, and Promote Student Learning*. Stylus.
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, R. (2021). *Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes*. The UNICEF Office of Research - INNOCENTI.
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suherman, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD*. Emas Group.
- Sukaesih, E., Kamilah, D. P., Khairasyani, I., Listiani, S., Rachmadani, N. O., Sakiina, A. N., Hanjani, S. S., Aini, P. N., & Santoso, G. (2023). Sumpah Pemuda Sebagai Persatuan Bangsa Untuk Membangun Negara Yang Berdikari. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2 SE-Articles), 360–370. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i2.359>
- Sun, X., Zhang, X., & Lei, L. (2022). The Effects of Online Role-play Teaching Practice on Learners' Availability for Resources. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(5), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i05.30575>
- Sundaram, S., & Ramesh, R. (2022). Effectiveness of joyful game-based blended learning method in learning chemistry during COVID-19. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(4), 2140–2146. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.22427>
- Suyanta, Wiludjeng, I., Astuti, S. R. D., Sari, A. R. P., Isa, I. M., Jafaar, R., & Rahadian. (2022). Virtual Laboratory-Based Game Application : The Quality and Its Effects Towards Students ' Motivation and Self-Regulated Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(18), 114–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32875>
- Tanel, R., & Önder, E. B. (2020). Developing and testing a board game to learn about stars. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 62–73.

<https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020070104>

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement of Educational System.
- Tiing, C. W. H., & Yunus, M. M. (2021). Board games in improving pupils' speaking skills: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(16). <https://doi.org/10.3390/su13168772>
- Tinedi, V., Yohandri, Y., & Djamas, D. (2018). How Games are Designed to Increase Students' Motivation in Learning Physics? A Literature Review. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012065>
- Tozoğlu, A. E., & Kuran, M. Ş. (2022). Teaching the Middle Ages through Modern Games. In R. Houghton (Ed.), *Using, Modding and Creating Games for Education and Impact* (pp. 87–110). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/doi:10.1515/9783110712032-005>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Tsai, J. C., Liu, S. Y., Chang, C. Y., & Chen, S. Y. (2021). Using a board game to teach about sustainable development. *Sustainability (Switzerland)*, 13(9), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su13094942>
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1 SE-Articles), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Ludo Game Implementation to Improve Student's Motivation and Interest to Learn Mathematics for 3rd Grade in SDN 19 Nan Sabaris. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012012>
- Vasconcelos, V. V., & Seingyai, A. (2022). Planning for sustainable development: a simulation game. *Applied Environmental Education & Communication*, 21(1), 42–54. <https://doi.org/10.1080/1533015X.2021.1936299>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Fernández-Muñoz, C., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023). Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial. *Trends in Neuroscience and Education*, 33(July). <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>
- Wahab, M. S. A., Rashid, A., Ali, A. A., Zaki, I. A. H., Alias, R., Mustaffa, M. F.,

- Zainal, K. A., Zulkifli, M. H., & Rahim, A. S. A. (2022). Development of a board game to assist pharmacists learning the potentially inappropriate medications in older people. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 14(5), 635–646. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2022.04.013>
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *Asia-Pacific Education Researcher*, 30(2), 167–176. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Wangenheim, G. V. C., Medeiros, G. A. e. S. De, Filho, R. M., Petri, G., Pinheiro, F. D. C., Ferreira, M. N. F., & Hauck, J. C. R. (2019). Splash code - a board game for learning an understanding of algorithms in middle school. *Informatics in Education*, 18(2), 259–280. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.12>
- Wen, J. M., Do, H. D., Liu, E. Z. F., Lin, C. H., & Huang, S. K. (2020). Educational board game and flashcard: Which one is better for learners at beginner level of Chinese language? *International Journal of Serious Games*, 7(4), 89–104. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4.347>
- Wen, J. M., Lin, C. H., & Liu, E. Z. F. (2019). Integrating educational board game in Chinese learning environment to enhance students' learning performance and flow experience. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 9(4), 31–43. <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.2019100103>
- Wesner, B. S., & Smith, A. B. (2019). Salary Negotiation: A Role-Play Exercise to Prepare for Salary Negotiation. *Management Teaching Review*, 4(1), 14–26. <https://doi.org/10.1177/2379298118795885>
- Wills, S., Leigh, E., & Ip, A. (2011). *The Power of Role-Based E-Learning: Designing and Moderating Online Role Play*. Routledge.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology*. Pearson.
- Wu, C. S., Chen, M. F., Hwang, H. L., & LEE, B. O. (2023). Effectiveness of a nursing board games in psychiatric nursing course for undergraduate nursing students: An experimental design. *Nurse Education in Practice*, 70(March), 103657. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103657>
- Wu, D., Dong, X., Liu, D., & Li, H. (2024). How Early Digital Experience Shapes Young Brains During 0-12 Years: A Scoping Review. *Early Education and Development*, 35(7), 1395–1431. <https://doi.org/10.1080/10409289.2023.2278117>
- Yang, D., & Kopcha, T. J. (2022). Developing a Board Game For Beginning Block-Based Programmers. *International Journal of Designs for Learning*, 13(1), 35–45. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v13i1.32211>

- Yang, H. C., Lee, M. T., & Lin, L. C. (2022). The Application of Game-Based Teaching for Water Resources Science Learning. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(19), 0–7. <https://doi.org/10.3390/app12199920>
- Yolanda, T., Idris, M., & Suryani, I. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139–144. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10718>
- Yosugandi, E. M., & Kaprisma, H. (2023). Historical figures in “Fate/Grand Order”: adapting Anastasia Romanova. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 28(4), 712–723. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2023-28-4-712-723>
- Yusa, N., & Hamada, R. (2023). Board Game Design to Understand the National Power Mix. *Education Sciences*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/educsci13080793>
- Yusof, N. A. M., & Shahrill, M. (2021). The Effects of Non-Digital Game-Based Learning on Students’ Mathematical Perspectives and Achievements. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 11(1), 25–40. <https://doi.org/10.46517/seamej.v11i1.113>
- Yusof, N., & Alas, Y. (2021). Using Role-Play to Teach Minority Ethnic Languages: A Case Study at Universiti Brunei Darussalam. *International and Development Education*, 177–196. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77119-5_9
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games : Lessons learned from board games. *Simulation and Gaming*, 37(1), 24–40. <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>