

Ide Besar Perancangan Media Papan Permainan Sejarah Kerajaan di Indonesia

Theodorus Antonio Ivan^{1)*}, Andreana Lingga Sekarsari²⁾, Ardi Makki Pantow Gunawan³⁾

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: theodorus.antonio@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima:
19 Februari 2025
Artikel direvisi:
03 Maret 2025
Artikel diterbitkan:
29 Maret 2025

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang penuh akan sejarah dan budaya, dimulai dari kerajaan-kerajaan yang dulu pernah berdiri di Nusantara, namun seringkali pendidikan sejarah di Indonesia dihadapkan pada tantangan dalam membangun minat dan keterlibatan siswa. Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan inovatif dalam pembelajaran sejarah diperlukan. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan media papan permainan sebagai alat pembelajaran yang interaktif. Studi ini akan mengeksplorasi potensi penggunaan media papan permainan dalam mengenalkan dan mendalami sejarah kerajaan di Indonesia di kalangan generasi muda. Melalui tinjauan literatur dan analisis yang komprehensif, penulis akan menganalisis studi tentang penggunaan media papan permainan dalam pendidikan sejarah dan menggunakan pendekatan untuk mengumpulkan artikel, buku dan sumber lainnya yang relevan dengan topik penelitian dan perancangan permainan papan tersendiri. Dengan berjalannya penelitian ini, ditemukan bahwa Permainan Papan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dengan memperkenalkan metode yang lebih interaktif dan dinamis untuk memperkenalkan sejarah di Indonesia.

Kata kunci: Permainan Papan, Sejarah, Kerajaan Indonesia

Abstract

Indonesia is a country full of history and culture, starting from the kingdoms that once stood in the archipelago. kingdoms that once stood in the archipelago, but often history education in Indonesia is faced with challenges in building student interest and engagement. building student interest and engagement. In the face of this challenge, innovative approaches in learning history learning is needed. One promising approach is the use of board game media as an interactive learning tool. interactive learning tool. This study will explore the potential of using board game media in introducing and exploring

the history of Indonesian kingdoms among the younger generation. introducing and exploring the history of kingdoms in Indonesia among the younger generation. Through a comprehensive literature review and analysis, the author will analyze studies on the use of board game media in history education and use a history education and use an approach to collect articles, books and other sources that are relevant to the topic of the research and the design of its own board game. With the course of this research, it was found that Board Games can be used as an effective learning medium by introducing a more interactive and dynamic method to introduce history in Indonesia. and dynamic method to introduce history in Indonesia.

Keywords: Board Game, History, Kerajaan Indonesia

1. PENDAHULUAN

Kerajaan-kerajaan di nusantara sudah ada dan berdiri sejak abad ke 4 Masehi, Pengetahuan sejarah kerajaan di Nusantara memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan budaya bangsa. Namun, kesadaran akan warisan sejarah ini seringkali masih menjadi aspek yang kurang dipahami dan dihargai di kalangan generasi muda.

Sejarah pada dasarnya adalah suatu konstruksi yang disusun oleh penulis sebagai sebuah rangkaian cerita yang dimana cerita tersebut terbentuk dari rangkaian fakta yang saling berhubungan (Sartono Kartodirjo, 1982). Tantangan utama yang sering dihadapi generasi muda dalam pembelajaran sejarah Kerajaan di Indonesia adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang melingkup kurikulum pendidikan yang terlalu padat, kurangnya metode pembelajaran yang menarik, dan persepsi bahwa sejarah adalah subjek yang membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan modern. Penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran yang berpusat pada guru bisa membuat generasi muda merasa bosan dan kurang terlibat (Suryawati, E., & Osman, K., 2020).

Metode pembelajaran tradisional disebutkan seperti hafalan dan kurangnya dinamika dan interaksi pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi membosankan

(Yang, L. , 2018). Kurikulum sejarah juga bisa menjadi sesuatu yang kurang relevan dengan kehidupan generasi muda sehari-hari, banyak juga generasi muda yang memandang sejarah sebagai mata pelajaran yang tidak memiliki relevansi dalam kehidupan nyata maupun karir masa depan.

Maka dari itu, siswa generasi muda mengalami kesulitan dalam mempelajari pengetahuan sejarah dan gagal menghargai warisan budaya nenek moyang mereka. Namun dalam menghadapi tantangan ini, teknologi sudah memasuki era dimana kemajuannya sangatlah cepat. Beragam bentuk media untuk edukasi telah digunakan untuk menyampaikan materi yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai jenis teknologi juga dapat digunakan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran dimana hal tersebut digunakan sebagai alat yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Board game adalah jenis permainan yang melibatkan pemain untuk melakukan langkah strategis di atas papan yang terdiri atas berbagai jenis kartu, kotak ataupun rute dengan tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain. Board game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan mekanik yang dirancang khusus untuk menyampaikan konsep konsep pendidikan melalui permainan di

atas papan yang terstruktur. Dengan memadukan elemen permainan seperti strategi dan tantangan, digabung dengan materi pembelajaran yang menyenangkan, memikat dan efektif bagi peserta didik (Thomas, R., & Brown, S., 2019). Penggunaan media papan permainan sebagai metode pembelajaran telah menjadi penelitian yang menarik dalam pendidikan modern dimana permainan papan dapat menjadi alat yang kuat untuk membentuk pengembangan keterampilan sosial, kognitif dan emosional pada anak-anak. (Levin, D.E., 2019). Penulis ingin memperkenalkan potensi pengenalan sejarah kerajaan di Indonesia dalam bentuk permainan yang dapat diakses oleh seluruh kalangan demi memahami dan mempelajari kerajaan-kerajaan di Nusantara. Dengan demikian, diharapkan bahwa dengan adanya penelitian ini, permainan papan dapat dijadikan metode untuk mengajarkan masyarakat tentang kerajaan-kerajaan Indonesia dalam bentuk yang lebih interaktif.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yakni analisis dari permainan papan bertema perang yang sudah ada di pasar dan studi literatur dimana berbagai sumber seperti artikel, buku dan jurnal akan digunakan untuk mendukung proses penelitian ini. Dengan menggunakan metode studi literatur, penulis dapat menggunakan analisis yang sudah ada untuk lebih menguatkan teori dimana media permainan papan memiliki potensi yang sangat besar dalam memperkenalkan sejarah kerajaan di Indonesia kepada semua kalangan dengan lebih interaktif dan menyenangkan dan juga dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh semua kalangan dalam kurangnya minat dalam mempelajari sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Permainan yang akan dirancang oleh penulis menggunakan adaptasi dari 3 Board Game perang yang berbeda :

a. Rising sun

(Adaptasi Sistem Kerajaan dan Peta) Rising sun adalah board game untuk 3-5 orang yang memiliki latar kerajaan Jepang kuno. Setiap player akan memilih satu kerajaan untuk dimainkan menuju kemenangan dengan mengumpulkan poin untuk memenangkan permainannya. Setiap Kerajaan juga akan memiliki kemampuan spesial tersendiri agar mereka dapat memiliki keunggulan dibandingkan kerajaan-kerajaan lainnya. Di Rising Sun, player sangat dianjurkan untuk menggunakan keputusan diplomatik, negosiasi, kerjasama dan politik untuk memenangkan permainannya. Board Game Rising Sun juga sudah menjadi sebuah standar untuk board game strategi kompleks dikarenakan board game ini mendapatkan review dari situs *boardgamegeek.com* sebesar 7.0 yang di mana penjualannya juga sudah meroket semenjak pertama kali board game ini dirilis di situs jual beli *online* amazon.com dengan rating yang sangat tinggi berupa 4.7 bintang dari 5.



GAMBAR 1. BOARD GAME RISING SUN

Selain dari sistem kerajaannya, permainan papan yang akan dirancang penulis juga akan mengadaptasi sistem peta dari *board game* Rising Sun dimana wilayah dibuat secara fiksi dan dibagi-bagi menjadi beberapa bagian untuk setiap daerah dari kerajaan yang ada. Berikut gambar dari peta board game Rising Sun dan juga sketsa dari peta permainan perancang.



GAMBAR 2. PETA PERMAINAN PAPAN RISING SUN



GAMBAR 3. PETA PERMAINAN PERANCANG

Dapat dilihat bahwa *board game* yang akan dirancang mengadaptasi penempatan wilayah-wilayah baik untuk kerajaan maupun wilayah untuk mendapatkan sumber daya.

b. Diplomacy

Board game yang bertemakan perang dunia pertama dimana pemain harus mengambil wilayah sebanyak mungkin agar dapat mengontrol sumber daya disana. *Board game* ini juga sudah sangat terkenal di luar negeri yang terbukti dari *review* situs boardgamegeek.com yang mencapai angka 7.0 dan rating dari situs jual beli amazon.com setinggi 4.9.

Renegade Game Studios Diplomacy - Renegade, Europe 20th Century Strategy Board Game of Alliances & Betrayal, Ages 12+, 2-7 Players, 4 Hrs
 Visit the Renegade Game Studios Store
 4.9 ★★★★★ 10 ratings | Search this page
 50+ bought in past month

GAMBAR 4. REVIEW DIPLOMACY

Terdapat 2 bidak yang ada di board game Diplomacy yakni Prajurit dan Sekutu. Mereka memiliki fungsi yang sama yakni untuk mendukung penguasaan daerah tersebut. Namun dari papan permainan yang akan dibawa penulis, terdapat 3 bidak yang dapat dimainkan yaitu Raja, Pekerja dan Prajurit. Raja akan dimainkan untuk proses klaim wilayah, pekerja akan dikirim ke wilayah tersebut untuk mencari sumber daya, dan prajurit akan dikirim untuk menjaga daerah tersebut agar tidak diambil alih oleh pemain atau kerajaan lainnya.

c. Ankh

Ankh adalah board game strategi yang bertemakan kerajaan Mesir Kuno dan kebetulan juga didesain oleh orang yang mendesain board game Rising Sun yaitu Eric M. Lang. Tujuan dari board game Ankh adalah untuk menjadi kerajaan dengan kuasa tertinggi. Pemain diharuskan untuk memunculkan monster, dan membangun bangunan agar pengikut mereka dapat memuji raja agar kerajaan dan pemimpin spiritual mereka tetap menjadi yang teratas. Ankh juga menjadi salah satu board game strategi yang memiliki rating yang sangat tinggi di situs boardgamegeek.com dengan rating 7.8 dan rating penjualan di situs amazon.com

Ankh Gods of Egypt Board Game (Base) | Ancient Egyptian Mythology Game with Miniatures | Strategy Game for Adults and Teens | Ages 14+ | 2-5 Players | Average Playtime 90 Minutes | Made by CMON
 Visit the CMON Store
 4.8 ★★★★★ 161 ratings | Search this page

GAMBAR 5. REVIEW ANKH

Sistem pembangunan yang dipakai Ankh untuk menambahkan pengikutnya atau kata lain

sumber daya alam juga akan digunakan oleh perancang dalam merancang board game nya. Dimana pembangunan tersebut akan menandai sumber daya apa saja yang dapat diambil dari wilayah yang ada di peta board game perancang. Gambar 5. Bangunan di Board game Ankh

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selain adaptasi dari board game yang sudah ada di pasar sekarang, perancang juga ingin menggunakan kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia pada zaman dulu agar sesuai dengan tujuan penulis untuk memperkenalkan sejarah kerajaan Indonesia melalui media papan permainan. Kerajaan yang dipilih adalah kerajaan-kerajaan yang menurut catatan sejarah adalah kerajaan yang terkuat dan termegah. Menurut situs kumparan.com, 4 kerajaan terkuat di Indonesia adalah Kerajaan Majapahit, Kerajaan Kutai, Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Singasari.

Kerajaan Majapahit

Menurut Buku Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterbitkan oleh Yrama Widya, Kerajaan majapahit merupakan kerajaan dengan salah satu waktu kekuasaan terlama yakni 2 Abad semenjak Majapahit berdiri. Asal mula berdirinya Kerajaan Majapahit berawal dari Raden Wijaya yang merupakan seorang pangeran kerajaan Singasari memutuskan untuk mengabdikan pada Daha dibawah kepemimpinan Jayakatwang, setelah mengabdikan, dia diberikan wilayah di hutan yang dijadikan desa Majapahit dikarenakan terdapat buah Maja dari pohon yang rasanya sangat pahit. Masa kejayaan majapahit merupakan masa di bawah kepemimpinan Hayam wuruk, ia berhasil memperluas kekuasaannya menjadi seluas hampir satu Indonesia di zaman ini. Bahkan pada waktu itu, pengaruh Majapahit diperluas hingga negara tetangga di Asia Tenggara.

Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya adalah sebuah kerajaan bercorak Budha yang tercatat oleh sejarah

sebagai Kerajaan bercorak Budha terbesar di Nusantara. Kemegahannya tercatat di berbagai sumber dan rekam jejak sejarah baik di dalam maupun diluar negeri. Wilayah Kekuasaan yang luas meliputi kawasan belahan barat Nusantara, seperti Bangka, Jambi dan Lampung dan sebagian besar Kalimantan hingga Thailand. Sriwijaya juga mengandalkan sektor maritimnya dengan militer yang sangat kuat bersama kapal kukuh yang mengawal negerinya. Kerajaan ini mencapai masa kejayaannya pada masa pemerintahan Balaputradewa, diceritakan hingga abad ke-11, Sriwijaya menjadi pusat agama Budha di Asia Tenggara, dan selama masa pemerintahan Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya berhasil membekuk kerajaan lainnya seperti kerajaan Tarumanegara pada waktu itu.

Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai merupakan kerajaan bercorak hindu pertama yang ada di Indonesia. Lokasinya terletak di Sungai Mahakam, Kalimantan Timur Masa Kejayaan dari Kerajaan Kutai adalah pada zaman pemerintahan Mulawarman, bahkan sering disamakan oleh rakyat disana dengan Ansuman yang merupakan seorang Dewa Matahari. Mulawarman berkuasa pada abad ke 4-M. Pada zaman kekuasaannya, wilayah kekuasaan Kerajaan Kutai meluas ke hampir seluruh wilayah Kalimantan Timur.

Kerajaan Singasari

Kerajaan Singasari memiliki nama asli Kerajaan Tumapel yang didirikan oleh Ken Arok. Setelah beberapa perang saudara dan beberapa balas dendam dari keturunan ke keturunan, Raja di kerajaan Singasari berganti ke Kertanegara, yang dimana di bawah kepemimpinannya, Kerajaan Singasari mencapai masa kejayaannya yang luas kekuasaannya sampai ke seluruh pulau Jawa, Bali, Kalimantan Barat hingga Maluku. Tindakan Kertanegara untuk memperluas kekuasaannya didorong oleh ancaman Kubilai Khan dari Mongol, yang dimana dirinya sangat berambisi untuk

mengambil wilayah Asia Tenggara termasuk Singasari namun selalu berhasil menolak pengakuan untuk kekuasaan Mongol.

Melalui penelitian dengan metode studi literatur ditemukan bahwa masyarakat dan kalangan muda memiliki minat pembelajaran sejarah Indonesia yang kurang tinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, contohnya seperti metode pembelajaran yang monoton dan kurang efektif. Penggunaan metode pengajaran tradisional yang berpusat pada guru bisa membuat generasi muda merasa bosan dan kurang terlibat ini dapat disimpulkan bahwa media papan permainan memiliki potensi yang besar dalam memperkenalkan budaya sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan media permainan papan untuk menarik minat masyarakat untuk mempelajari sejarah kerajaan Indonesia dalam upaya untuk melestarikan warisan budaya Indonesia ini sendiri.

Dengan menggunakan papan permainan sebagai media pembelajaran, masyarakat dapat mempelajari sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia dengan metode yang lebih interaktif dan menarik. Selain karena ketertarikan penulis terhadap papan permainan itu sendiri, media ini dipilih dikarenakan berbagai manfaat yang ditawarkan permainan papan dalam konteks pembelajaran dimana manfaat tersebut terbukti dapat mengatasi kurangnya minat dari masyarakat untuk mempelajari sejarah di Indonesia. Beberapa manfaat yang dapat terlihat dari menggunakan permainan papan sebagai media pembelajaran adalah keterlibatan dan dinamika yang ditawarkan oleh papan permainan dapat membuat generasi muda berpartisipasi langsung dalam aktivitas permainan serta berkolaborasi untuk memecahkan masalah (McClarty, A., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & McGrenere, J., 2018). Dengan adanya keterlibatan yang lebih banyak oleh generasi

muda dalam pembelajaran, pengalaman belajar yang akan diterima juga akan menjadi lebih menyenangkan dan menghibur. Hal ini dapat membantu menjaga motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Baker, C. N., & Terlecki, M. S., 2018).

5. KESIMPULAN

Bagian kesimpulan ini berawal mula dari keinginan penulis untuk mengenalkan sejarah dari kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. Melalui pendekatan analisis dan studi literatur ini, ditemukan bahwa media papan permainan memiliki potensi yang sangat besar dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi pelajar dan masyarakat dari segala kalangan dan dapat menambah minat belajar masyarakat dalam subjek sejarah. Adaptasi permainan yang dibawa oleh penulis juga sudah menjadi standar dalam board game strategi yang kompleks namun sangat bagus terbukti dari pembelian dan ratingnya yang sangat tinggi di berbagai sumber. Selain sebagai media pembelajaran dan hiburan kepada masyarakat, permainan papan yang mengangkat tema sejarah juga dapat memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mempelajari dan menghargai warisan budaya bangsa. Media permainan papan dipilih karena menurut penulis, selain mudah dimengerti secara visual, permainan papan sudah dikenal oleh banyak kalangan sehingga lebih mudah untuk dijangkau sembari menghibur para pemainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena artikel jurnal berjudul "Ide Besar Pengenalan Sejarah Kerajaan di Indonesia Melalui Media Papan Permainan" dapat selesai. Penulis tidak akan bisa menyelesaikan jurnal ini tanpa bantuan dosen pembimbing, ketua program studi dan rekan-rekan seperjuangan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Thomas, R., & Brown, S. (2019). Exploring the Effectiveness of Board Game-Based Learning: A Systematic Review. *Journal of Educational Psychology*, 43(2), 211-230.

Smith, J., & Johnson, R. (2018). The Psychology of Board Games: Cognitive Benefits and Beyond. *Journal of Gaming Studies*, 10(2), 45-62.

Baker, C. N., & Terlecki, M. S. (2018). The Effects of Board Game Play on Young Children's Brand Knowledge and Preferences. *Journal of Consumer Affairs*, 52(2), 405-419.

Levin, D. E. (2019). The Power of Play: Learning What Comes Naturally. *Journal of Early Childhood Education*, 41(3), 245-260

McClarty, A., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & McGrenere, J. (2018). Collaborative board games: Understanding player interactions to inform game design. *International Journal of Human-Computer Studies*, 110, 118-133

Suryawati, E., & Osman, K. (2020). Enhancing students' history learning using authentic assessment. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 31-53.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.

Yang, L. (2018). Historical Thinking and Pedagogy for History Teachers: A Case Study of Indonesia. *Educational Research and Reviews*, 13(5), 165-174

Yrama Widya. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Siswa SMP Kelas 7 dan SMA Kelas 10*
Pengertian Sejarah menurut Sartono

Kartodirdjo.

<https://www.kompas.com/stori/read/2023/08/15/130000279/pengertian-sejarah-menurut-sartono-kartodirdjo->