

Pengenalan Peninggalan Sejarah Museum Daerah Tulungagung Melalui Perancangan Board Game Untuk Siswa SMP

Kinanthi Febrian Valintina¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹kinanthifbrn@gmail.com

Received:

24-08-2026

Reviewed:

24-08-2026

Accepted:

24-08-2026

ABSTRAK: Tulungagung menyimpan banyak peninggalan sejarah, namun minat generasi muda untuk mengenalnya masih rendah. Museum Daerah Tulungagung sebagai pusat informasi sejarah kurang diminati siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif seperti board game edukatif untuk meningkatkan minat dan pengetahuan sejarah siswa SMP melalui cara yang menyenangkan, efektif, dan mendukung program pembelajaran sekolah. Dalam penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian kualitatif fokus pada aspek manusia, objek, dan institusi, serta interaksi atau hubungan yang terjadi di antara elemen-elemen tersebut. Fungsi museum edukatif belum sepenuhnya optimal, dan siswa belum terlibat secara aktif. Board game edukatif muncul sebagai solusi kreatif yang disambut positif, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan pendekatan konstruktivisme yang tekanan keterlibatan aktif dalam memahami materi. Penelitian ini menghasilkan board game edukatif “Langkah Jelajah Tulungagung” sebagai media pembelajaran interaktif sejarah lokal bagi siswa SMP. Dikembangkan dengan pendekatan kualitatif, permainan ini menyajikan materi museum melalui konsep petualangan yang menarik. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah serta media pendukung penyampaian materi peninggalan sejarah yang ada pada Museum Daerah Tulungagung.

Kata Kunci: board game, museum daerah tulungagung , peninggalan sejarah, siswa smp, pembelajaran interaktif

ABSTRACT: *Tulungagung holds many historical relics, but the interest of the younger generation in knowing them is still low. The Tulungagung Regional Museum, as a center for historical information, is not very appealing to students. Therefore, there is a need for interactive learning media such as educational board games to enhance the interest and historical knowledge of junior high school students in a fun, effective way that supports school learning programs. The research to be conducted will use a qualitative descriptive research method, as qualitative research focuses on aspects of humans, objects, and institutions, as well as the interactions or relationships that occur among these elements. The function of educational museums has not been fully optimized, and students have not been actively engaged. Educational board games emerge as a creative solution that is well-received, as they can provide a delightful learning experience, consistent with the constructivist approach that emphasizes active involvement in understanding the material. This produces the educational board game 'Langkah Jelajah Tulungagung' as an interactive local history learning medium for junior high school students. Developed with a qualitative approach, this game presents museum materials through an engaging adventure concept. This design aims to enhance interest in learning history as well as to serve as a supporting medium for delivering historical heritage materials found in the Tulungagung Regional Museum.*

Keywords : *board game, tulungagung regional museum, historical heritage, junior high school students, interactive learning.*

PENDAHULUAN

Tulungagung merupakan salah satu kabupaten yang berada pada Provinsi Jawa Timur. Karena letaknya yang strategis serta memiliki sejarah perkembangan yang berkaitan dengan Kerajaan Kediri hingga Kerajaan Majapahit, Tulungagung memiliki berbagai peninggalan sejarah yang menunjukkan kuatnya pengaruh kepercayaan Hindu dan Buddha (Pirmansyah & Pramono, 2021). Oleh karena itu, Tulungagung memiliki salah satu sumber belajar berupa Museum Daerah Tulungagung yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian berbagai benda bersejarah. Museum Daerah Tulungagung telah berdiri sejak 29 tahun yang lalu, atau lebih tepatnya pada akhir 1996. Museum tersebut telah banyak menyimpan sebanyak 247 koleksi benda peninggalan bersejarah, 133 peninggalan etnografi yang berupa mainan anak-anak, alat pertanian, alat perikanan zaman sejarah kuno, serta koleksi arkeologi seperti batu candi, arca, prasasti dan lain sebagainya. Keunikan Museum Daerah Tulungagung terletak pada koleksi fosil manusia prasejarah, khususnya Homo Wajakensis yang ditemukan di kawasan Wajak. Temuan tersebut menjadi salah satu ikon sekaligus dasar penamaan Museum Wajakensis (Lazuardi et al., 2023).

Hal tersebut menunjukkan pentingnya peran museum sebagai sarana edukasi yang dapat membantu memperluas pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai berbagai hal, termasuk sejarah (Retnoningsih & Arrumaisha, 2023). Meskipun fungsi museum telah

terlaksana, kesadaran generasi muda terhadap pentingnya pengenalan dan pelestarian sejarah masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari rendahnya kepedulian terhadap peninggalan sejarah serta kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai keberadaan museum. Berdasarkan Kemdikbud.go.id, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah cenderung menurun, yang terlihat dari rendahnya partisipasi dalam kunjungan ke museum dan situs bersejarah. Kurangnya wawasan sejarah juga membuat generasi muda memandang warisan budaya dan museum sebagai sesuatu yang kuno dan kurang menarik (Maranatha, 2024). Sebagian besar siswa lebih tertarik pada teknologi dan media sosial sehingga pelajaran sejarah dianggap kurang menarik. Kurangnya penyampaian sejarah secara kreatif dan kemudahan akses informasi yang serba cepat turut menyebabkan rendahnya minat belajar sejarah.

Kondisi ini berisiko mengurangi pemahaman generasi muda terhadap budaya, jati diri, nasionalisme, serta pentingnya pelestarian sejarah. Sebagian masyarakat dan pelajar di Tulungagung masih kurang mengenal Museum Daerah Tulungagung, sehingga minat mempelajari peninggalan sejarah juga rendah. Meskipun program *Museum Goes to School* telah dilakukan untuk memperkenalkan museum ke sekolah, informasi yang disampaikan masih mudah dilupakan oleh siswa setelah kegiatan berlangsung. Hal ini sangat disayangkan karena mengingat dari nilai sebuah peninggalan bersejarah itu sangatlah penting dan bernilai tinggi serta dapat dijadikan sebagai ikon budaya bagi daerah itu. Maka dari itu perlu adanya sebuah strategi untuk meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap pengenalan guna untuk melestarikan sebuah peninggalan sejarah khususnya pada daerah Tulungagung. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap adanya media komunikasi nantinya dapat menjadi sebuah media yang efektif guna sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang telah dijelaskan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *board game* edukatif, yaitu permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemain melalui penyampaian materi atau topik tertentu, sekaligus meningkatkan pemahaman, kemampuan berpikir, dan keterampilan sosial. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *board game* efektif sebagai media pembelajaran dalam berbagai bidang. Penggunaannya dapat meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, serta minat belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mural efektif digunakan sebagai media edukasi, media komunikasi visual, serta daya tarik suatu kawasan. Namun, penelitian sebelumnya belum menunjukkan adanya sebuah perancangan sebagai upaya pengenalan peninggalan sejarah khususnya untuk daerah Tulungagung. Kondisi tersebut menjadi kebaruan (novelty) dalam penelitian ini dengan fokus pada target audiens yaitu siswa SMP. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan merancang sebuah *board game* dapat meningkatkan minat untuk mengenal dan mempelajari peninggalan sejarah pada Museum Daerah Tulungagung, serta sebagai pendukung program yang ada pada museum.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan model *framework for innovation* yaitu *Double Diamond* dari Design Council, proses perancangan dibagi menjadi empat fase, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* (4D). Keempat fase ini memberikan panduan umum dalam proses perancangan, yang kemudian digabungkan dengan metodologi desain secara keseluruhan. Tahapan-tahapan perancangan yang digunakan umumnya mencakup fase pra-visual, visual, dan pasca-visual.

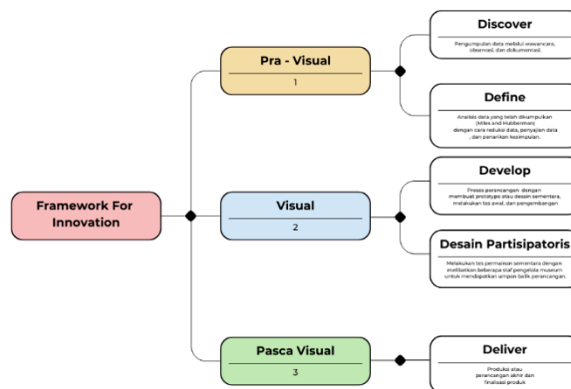
Pada fase pra-visual, terdapat 2 tahap yaitu *discover* dan *define*. Dalam tahap *discover* penulis melakukan pengumpulan data secara primer. Pengumpulan data dilakukan dengan

melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi dimana ketiga tahapan tersebut dilaksanakan secara langsung di Museum Daerah Tulungagung. Wawancara dilakukan dengan beberapa staf pengelola Museum Daerah Tulungagung dan beberapa guru pengajar SMP di Tulungagung. Selain untuk menggali data yang dibutuhkan, pengumpulan data tersebut digunakan untuk mempertanyakan apakah dengan hasil penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk mendukung program yang dilakukan oleh pihak museum seperti “Museum Goes to School” yang bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan minat para siswa SMP di Tulungagung untuk mempelajari peninggalan sejarah yang ada di Museum Daerah Tulungagung Tulungagung.

Data yang telah diperoleh kemudian dialisis dengan menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman sebagai tahapan selanjutnya yaitu *define*. Pendekatan ini dipilih karena dapat menyajikan tahapan analisis data secara mendalam dan terstruktur, khususnya terhadap informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk menentukan konsep kreatif perancangan, konsep media, media pendukung, dan konsep visual, serta informasi yang akan disajikan dalam *board game*.

Fase visual yang berisi tahap *develop* ini akan disusun elemen-elemen permainan dengan visualisasi sementara, yang kemudian divisualkan dalam bentuk *prototype* untuk uji coba permainan. Pada tahap ini peneliti menyusun sketsa desain media *board game* dan membuat *prototype* karya dan alternatif desain dan menentukan desain manakah yang akan digunakan sebagai desain akhir sebagai media utama sebuah perancangan *board game*. Pada akhir dari tahap visual ini maka, desain yang dipilih sebagai desain akhir akan dinilai oleh validator media dan materi dan siap menuju proses selanjutnya.

Fase pasca-visual sebagai fase terakhir dalam perancangan yang berisikan tahap *deliver*, desain yang sudah selesai dirancang dari tahapan sebelumnya, kemudian akan diproduksi dan diserahkan kepada pihak Museum Daerah Tulungagung dan 60 diujicobakan oleh siswa SMP sebagai hasil akhir yang dapat dimanfaatkan untuk program “Museum Goes to School” yang ditujukan untuk para siswa SMP maupun para siswa pengunjung Museum Daerah Tulungagung. Setelah proses perancangan *board game* selesai, dilakukan tahap validasi oleh validator ahli materi, grafis atau media, dan bahasa. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh kritik, saran, dan masukan guna menyempurnakan *board game* sebagai media pengenalan peninggalan sejarah Museum Daerah Tulungagung bagi siswa SMP. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan materi, penggunaan bahasa, serta visualisasi dan kualitas grafis untuk mengetahui kelayakan media yang dirancang. Melalui tahapan tersebut dihasilkan sebuah *board game* sebagai media pembelajaran sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal, serta dapat menunjang program edukatif seperti *Museum Goes to School* melalui permainan yang interaktif dan edukatif.



Gambar 1. Kerangka Penelitian (Sumber: Febrian, 2026)

KERANGKA TEORETIK

A. Konstruktivisme dalam Pengenalan Sejarah dan Warisan Budaya

Dalam konteks pengenalan sejarah dan warisan budaya, konstruktivisme menjadi pendekatan yang relevan karena memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman bermakna berdasarkan keterlibatan langsung, bukan hanya dari hafalan atau ceramah satu arah. Pengetahuan dan pengenalan tentang sejarah tidak hanya dapat tersalurkan begitu saja melalui kegiatan pembelajaran, melainkan dibentuk secara aktif oleh individu melalui proses keterlibatan langsung dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, setiap pengalaman yang dialami oleh para siswa baik melalui pengamatan, eksplorasi, maupun interaksi sosial yang dapat menjadi fondasi penting dalam membangun pemahaman mereka terhadap suatu konsep maupun informasi.

Ketika diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah dan warisan budaya, proses ini berarti para siswa tidak hanya menghafal fakta atau materi penting, tetapi mereka dilibatkan secara nyata dalam aktivitas yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai budaya tersebut (Haryanto, 2023). Dalam penelitian ini, Museum Daerah Tulungagung di posisikan sebagai ruang sarana pengenalan sejarah dan warisan budaya yang memerlukan media konstruktivisme untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan edukatif kepada siswa sekolah dasar, sekaligus mendorong peningkatan minat mereka untuk berkunjung.

B. Board game Sebagai Media Pembelajaran

Pengetahuan pada dasarnya tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibentuk melalui keterlibatan aktif individu dalam berbagai pengalaman nyata serta melalui interaksi sosial yang terjadi dalam konteks kehidupan sehari-hari. langsung melalui pemandu museum (*interpreter*), sedangkan interpretasi non-personal memanfaatkan media komunikasi seperti panel informasi, ilustrasi, infografis, audio visual, maupun media visual lainnya. Dalam hal ini, board game atau permainan papan edukatif dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui permainan, mereka dihadapkan pada berbagai situasi yang mengharuskan mereka berpikir strategis, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun bersama-sama.

Board game merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan dengan memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran, board game dirancang untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Istilah board game sendiri berasal dari kata "board" (papan) dan "game" (permainan), yang menunjuk pada komponen-komponen permainan yang bergerak di atas

permukaan yang dibagi atau diberi tanda sesuai aturan yang dibuat. Permainan papan tersebut biasanya dimainkan oleh beberapa orang atau kelompok, board game sebagai media pembelajaran menawarkan pengalaman interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan (Ningtyas, 2023).

Dengan melalui alur permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial. Board game dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, bekerja sama, dan belajar dari pengalaman bermain mereka, secara tidak langsung *board game* menumbuhkan rasa antusias dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang akan disampaikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar pun menjadi lebih optimal. Sesuai dengan prinsip andragogi, *boardgame* mampu membuat peserta terlibat secara mendalam dalam kegiatan belajar, memberikan rasa memiliki kendali, mendorong motivasi internal, serta melatih keterampilan dalam menyelesaikan masalah (Mangunjaya et al., 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan media *board game* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan dan melestarikan peninggalan sejarah pada Museum Daerah Tulungagung di Tulungagung. Selain berfungsi sebagai alat hiburan, *board game* juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Permainan ini bersifat edukatif, menyenangkan, dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta interaksi sosial anak dengan lingkungannya.

C. Jenis-jenis Board Game

Secara umum, board game dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu board game edukatif dan board game non-edukatif. Board game edukatif dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran, mengasah keterampilan tertentu, serta memperkaya pengetahuan pemainnya. Sementara itu, board game non-edukatif lebih berfokus pada aspek hiburan semata, tanpa tujuan pembelajaran yang eksplisit, meskipun dalam beberapa kasus tetap bisa memberikan manfaat tidak langsung seperti melatih strategi atau kerja sama tim (Suryadi & Muladi, 2021).

Dalam board game edukatif biasanya dirancang dengan alur cerita yang berkembang secara bertahap, sehingga mampu mendorong dan memperkuat proses pembelajaran sepanjang permainan berlangsung. Fokus utama dalam permainan ini adalah membantu pemain mencapai tujuan edukatif yang telah ditetapkan, bukan sekadar meraih kemenangan. Selain itu, interaksi antar pemain menjadi elemen penting yang secara aktif mendukung terjadinya pembelajaran kolaboratif dan saling berbagi pemahaman di antara peserta.

Sedangkan board game non-edukatif umumnya dirancang sebagai sarana hiburan dan relaksasi. Fokus utamanya biasanya terletak pada unsur kompetisi dan strategi untuk meraih kemenangan. Meski begitu, interaksi antar pemain bisa bersifat kompetitif maupun kooperatif, tergantung pada jenis permainan yang dimainkan (Suryadi & Muladi, 2021).

Dalam penelitian ini, board game dirancang menggunakan jenis board game edukatif sehingga informasi mengenai pengenalan peninggalan sejarah Museum daerah Tulungagung dapat tersampaikan melalui permainan yang menyenangkan secara langsung oleh para siswa.

D. Desain Dalam Perancangan Board Game

Desain komunikasi Visual merupakan cabang ilmu yang fokus mempelajari bagaimana teori-teori komunikasi dan ekspresi artistik dapat diterapkan dalam bentuk media visual. Desain tidak hanya mengutamakan estetika, tetapi juga memastikan pesan tersampaikan secara jelas dan efektif melalui pengolahan elemen seperti ilustrasi, tipografi, warna,

komposisi, dan layout agar menghasilkan karya yang komunikatif, menarik, dan fungsional (Elma et al., 2024). Supaya sebuah aktivitas dapat benar-benar dikenali dan diterima sebagai sebuah permainan, ada beberapa elemen penting yang perlu dihadirkan di dalamnya.

Permainan bukan hanya soal aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga tentang struktur dan komponen-komponen yang membangun pengalaman bermain itu sendiri. Beberapa elemen yang biasanya perlu ada dalam board game antara lain adalah papan permainan sebagai tempat berlangsungnya interaksi, bidak atau pion yang mewakili pemain, serta aturan main yang mengarahkan jalannya permainan. Selain itu, alat bantu seperti dadu dan kartu juga sering digunakan untuk menambah unsur keberuntungan atau strategi.

Permainan biasanya melibatkan giliran bermain yang teratur, misi atau tugas yang harus diselesaikan, peran khusus yang mungkin diemban oleh pemain, serta hadiah atau penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian. Semua elemen ini bersama-sama menciptakan suasana kompetitif, menantang, sekaligus menyenangkan, yang membuat sebuah aktivitas bisa disebut sebagai sebuah permainan (Albrechtsen, 2025).

Dalam merancang sebuah board game sebagai media pengenalan peninggalan sejarah Museum Daerah Tulungagung desain menjadi salah satu proses penting, dalam desain maka dari itu dalam penelitian ini terdapat beberapa aset desain yang perlu diterapkan dalam perancangan board game yaitu: (1) ilustrasi, (2) huruf atau tipografi, (3) warna, (4) layout, dan (5) kemasan.

E. Sintesis Kerangka Teoritik

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat dipahami bahwa museum memerlukan media konstruktivisme yang menjadi landasan pembelajaran aktif melalui pengalaman dan interaksi siswa. *Board game* edukatif diharapkan dapat menjadi media untuk mengenalkan peninggalan sejarah Museum Daerah Tulungagung secara interaktif dan menyenangkan, dengan menerapkan teori desain komunikasi visual melalui ilustrasi, tipografi, warna, layout, dan kemasan untuk mendukung penyampaian informasi pengenalan sejarah yang ada di Museum Daerah Tulungagung melalui permainan yang edukatif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan Board Game

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur, ditemukan bahwa Museum memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Selama ini museum lebih berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak dibandingkan sebagai ruang eksplorasi. Keterbatasan media pendukung menyebabkan museum belum menjadi ruang belajar aktif. Pendekatan berbasis permainan seperti board game lebih mudah diterima, terlihat dari minat siswa yang lebih tinggi terhadap brosur bergambar daripada penjelasan verbal staf museum.

Konsep perancangan board game akan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat digunakan oleh para staff museum dengan melibatkan para siswa secara langsung dalam penyampaian materi museum tersebut yaitu board game. Dalam perancangan board game atau permainan ini mengambil topik dan tema tentang benda-benda peninggalan sejarah dengan berfokus pada materi koleksi utama dari Museum Daerah Tulungagung.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara para staff museum menyatakan bahwa dalam penyampaian materi khususnya pada karakteristik para siswa SMP seharusnya dilakukan pembelajaran yang melibatkan para audiens secara langsung. Maka demikian dalam

penelitian ini dilakukan perancangan board game dengan visualisasi penggabungan gambar atau foto dan ilustrasi pendukung dengan warna-warna yang menarik. Board game ini mengambil tema sejarah. Meskipun sejarah identik dengan masa lalu atau kuno, akan tetapi dalam perancangan ini visualisasi yang digunakan tetap modern sehingga dapat menciptakan kesan yang menarik dan menyenangkan. Selain tema, judul permainan dalam perancangan ini adalah Langkah Jelajah Tulungagung.

Konsep visual pada board game ini memadukan Palet warna yang diberi nama *Enchanted forest* dalam web piktochart.com yang diakses pada 29 Mei 2025 ini menggunakan palet warna dengan perpaduan nuansa hijau tua yang menenangkan dengan sentuhan kuning cerah yang penuh semangat. Huruf atau tipografi yang digunakan adalah kombinasi jenis *Cursive Font* dan *Sans Serif* yaitu *Sugar Pie* dan *Overpass*. Huruf *Sugar Pie* digunakan sebagai headline kartu aksi permainan, judul buku kunci, dan judul tata cara permainan, sedangkan huruf *Overpass* digunakan sebagai huruf pertanyaan dalam kartu aksi maupun materi yang ada pada buku kunci jawaban dan tata cara permainan.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan board game ini menggunakan jenis ilustrasi kartun dan mengkombinasikan dengan foto yang didapat dari hasil dokumentasi pada Museum Daerah Tulungagung. Ilustrasi kartun digunakan pada desain permainan maupun komponen lainnya, sedangkan foto dari hasil dokumentasi digunakan pada kartu tebak yang menampilkan foto koleksi yang ada pada Museum Daerah Tulungagung yang akan ditebak oleh para pemain.



Gambar 2. Palet warna *Enchanted Forest* (Sumber: www.creativefabrika.com)

Sugar Pie
Font

Gambar 3. Huruf *Sugar Pie* (Sumber: dafont.style)



Gambar 4. Huruf Over Pass
(Sumber: dafont.style)



Gambar 5. Gaya ilustrasi kartun (Sumber: depositphotos.com)

B. Proses Visualisasi Board Game

Tahap visualisasi diawali dengan menggali konsep dasar alur permainan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan utama, yaitu rendahnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah dan minimnya media pembelajaran yang interaktif. Untuk itu, berbagai sumber inspirasi ide dikaji, mulai dari literatur, koleksi peninggalan Museum Daerah Tulungagung, hingga contoh board game edukatif yang sudah ada seperti alur permainan ular tangga. Hasil dari penjarangan ini kemudian dituangkan ke dalam bentuk visualisasi awal yang mencakup ilustrasi koleksi museum, mekanisme permainan berbasis tanya jawab, serta penyusunan alur perjalanan dalam papan permainan. dimulai dari penyusunan sketsa kasar (*thumbnail sketch*) dan dikembangkan menjadi desain digital yang memuat materi sejarah pada permainan ini melalui pertanyaan pada kartu aksi yaitu tentang sejarah berdirinya museum, koleksi utama seperti Replika Manusia Wajakensis, Prasasti, Arca Buddha dari Candi Sanggrahan, Arca Dwarapala, Budha Aksobya, Arca Kera, dan benda-benda lainnya seperti stella, penjelasan mengenai fungsi dan nama benda-benda koleksi Etnografi yang ada pada Museum Daerah Tulungagung.



Gambar 6. Desain akhir *board game* (Sumber: Febrian, 2026)

C. Hasil Akhir *Board Game*

Pada tahap akhir perancangan ini menghasilkan, hasil akhir media utama board game yang telah dicetak sehingga dapat digunakan atau diujicobakan oleh para siswa maupun pengunjung yang berukuran 3 meter x 3 meter berbahan dasar flexy korea 440gsm, serta dilengkapi dengan kartu uji dengan ukuran A6 yang berjumlah 32 kartu pertanyaan tentang Museum Daerah Tulungagung, buku kunci jawaban dengan ukuran A5 berbahan kertas sirio pearl, kemasan board game dengan bahan kayu yang di cat menggunakan cat tembok mowilex dengan ukuran 65 cm x 65 cm, dan spin wheel yang digunakan pada permainan untuk menentukan langkah para pemain yang berbahan dasar kayu berbentuk lingkaran yang di cat menggunakan cat tembok mowilex dengan laminasi glossy.

Alur permainan diawali dengan 4–5 siswa yang menentukan urutan bermain melalui *spin wheel* dan menempati kotak START. Pemain kemudian memutar *spin wheel* untuk menentukan langkah serta menjalankan aksi sesuai simbol pada papan, seperti menjawab kartu tebak atau uji pengetahuan, mendapat giliran tambahan, maupun mundur. Permainan berakhir ketika pemain pertama mencapai FINISH dan memperoleh *merchandise* utama, sedangkan pemain lainnya mendapatkan *sticker set* sebagai apresiasi.



Gambar 7. Hasil akhir *Board Game* (Sumber: Febrian, 2026)



Gambar 8. Hasil akhir *Kartu Uji* (Sumber: Febrian, 2026)



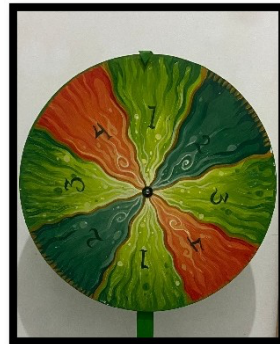
Gambar 9. Hasil akhir *Kartu Tebak* (Sumber: Febrian, 2026)



Gambar 10. Hasil akhir Buku Kunci Jawaban (Sumber: Febrian, 2026)



Gambar 11. Hasil akhir Tata cara permainan (Sumber: Febrian, 2026)



Gambar 12. Hasil akhir *spin wheel* (Sumber: Febrian, 2026)



Gambar 13. Hasil akhir Kemasan *Board Game* (Sumber: Febrian, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan board game “Langkah Jelajah Tulungagung” menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan fungsi edukasi dan pengenalan sejarah Museum Daerah Tulungagung. Melalui pendekatan Double Diamond, board game

dirancang dengan materi mengenai sejarah dan koleksi museum yang dikemas melalui permainan, ilustrasi, tipografi, warna, serta mekanisme yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pengenalan peninggalan sejarah dan program Museum Goes to School.

Untuk pengembangan selanjutnya, board game disarankan untuk diujicobakan kepada lebih banyak siswa SMP guna mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan dan minat terhadap sejarah. Pengembangan berikutnya juga dapat menyempurnakan materi, mekanisme permainan, dan visual berdasarkan hasil evaluasi agar media semakin menarik dan dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media edukasi di Museum Daerah Tulungagung.

REFERENSI

- Aditya, Z. dan. (2023). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. In *Jurnal Keperawatan* (Issue July).
- Ahmad Zainudin, 2021. (2019). (Vol. 11, Issue 1).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Albrechtsen, C. (2025). *Playing With Data : A Board Game-Inspired Technique to Engage Local Stakeholders in Participatory Qualitative Analysis*. 6, 30-44.
- Ananto Wibowo, B., & Djono. (2024). The Multidimensional Paradigm of Indonesian Historiography and Its Teaching Efforts in the Context of History Learning in Indonesia. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 358-367.
<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3363>
- Anto, R. P., Nur, N., Yusriani, Ardah, F. K., Ayu, J. D., Nurmahdi, A., Apriyeni, B. A. R., Purwanti, Adrianingsih, arita Y., & Putra, M. F. P. (2024). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. (Vol. 2).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (Issue December).
<https://doi.org/10.70310/q81zdh33>
- Azmi, D. N., Mahardika, I. K., Mutmainah, N., & Lestari, P. (2023). Pengertian Perkembangan dan Pertumbuhan Anak Usia SMP Ditinjau dari Pemahamannya Terhadap Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27171-27176.
- Barik, J., Rashida, E., Tsabitah, A., Kusumandyoko, T. C., Studi, P., Komunikasi, D., Surabaya, U. N., Studi, P., Komunikasi, D., & Surabaya, U. N. (2024). *Abstrak Keywords : Layout , Feed , Instagram*. 6(2), 159-173.
- Belajar, M. (2024). *PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT*

- BELAJAR SISWA Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³. 14(2).
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan *Board game* sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(01), 41–52. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>
- Chatulistiwa, D., Mustika, N., Khairunnisa, S., & Santoso, G. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 122–131.
- Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho Fajar, O. (2021). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. ... *Nasional & Call ...*, 58–63. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/86>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27. <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576/13148>
- Deris Lazuardi. (2023). <https://journal.unnes.ac.id/>. 8(2), 87–108.
- Dhamayanti, W. A. shinta. (2024). *Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku*. 5(2), 23–26.
- Dwi, M., Pradika, A., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 59–63.
- Dwi Satria Nugraha, M., Abdurrahman Al-Anshari, F., Vidya Prakusa, K., & Setiyawan, M. (2023). *Modifikasi Desain Antarmuka Board game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1. November 2023*, 857–870.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah*. 325–334.
- Fitrian, Y., & Fatmariza. (2022). Manfaat Kesadaran Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(2), 278–283.
- Hananto, B. A., Calista, H., Suwandi, C., Studi, P., Komunikasi, D., Desain, F., & Harapan, U. P. (2024). *SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Participatory Design Approach for Boardgame Design*. 5(2), 175–191.
- Humairah, S., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Pemanfaatan Peninggalan Sejarah Kota Medan dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Medan*. 3(2), 62–66.
- Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. (2020). *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

- <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Lestari, M. A. (2022). Perkembangan Museum Wajakensis Tulungagung Dalam Meningkatkan Wawasan Sejarah Tahun 1996-2020. *Skripsi*, 1–251.
- Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023). Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 576–586. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17982>
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 2(5), 10–20. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., & Yusa, I. M. M. (2023). *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsi*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Mardinal Tarigan, Suci Ati Cahya, & Afdilla Zulkarnain. (2024). Pentingnya Memahami Konsep Sejarah dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(3), 517–527. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i3.2315>
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of *Board game* Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2083>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Norok, M. (2025). *Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD*. 6, 31–37.
- Pangeran, S. B., & Yunus, P. (2022). ANALISIS ILUSTRASI DIGITAL OPENING SCREEN COREL DRAW “ VECTOR QUEEN ” KARYA FIRMAN HATIBU. x.