

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sejarah Kerajaan Majapahit merupakan salah satu sejarah terbesar di Indonesia, maka dari itu kita sudah mempelajari tentang sejarah ini di masa sekolah dari SD sampai SMP di mata pelajaran Sejarah. Edukasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit dianggap penting, namun dalam teori dan hal yang diajarkan sekolah untuk edukasi sejarah Kerajaan Majapahit masih sangat *basic*, tidak banyak pelajar yang mengetahui siapa saja raja – raja Majapahit sebelum Hayam Wuruk dan bagaimana mahapatih Gajah Mada dapat diangkat pangkatnya. Maka dari itu pentingnya pelajar dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah dari sekolah ataupun buku dan sumber lain dari luar sekolah. Namun tidak sedikit dari pelajar yang kurang meminati topik dan mata pelajaran ini karena, metode kegiatan belajar dan mengajar yang kurang menarik perhatian pelajar.

Pada mata pelajaran Sejarah, pelajar diutamakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan metode membaca, menulis dan mendengarkan. Kurang adanya kegiatan yang melibatkan keaktifan pelajar langsung kedalam pembelajaran. Kesulitan serta ketidak tertarikannya pelajar dalam membaca atau mendengarkan menjadi salah satu ide munculnya perancangan ini, karena ada beberapa pelajar yang belajar dengan gaya *visual* dan kinestetik.

Permainan Ular Tangga ini merupakan bentuk dari metode belajar yang melibatkan keaktifan pelajar dalam ikut ambil peran di pembelajaran Sejarah pada topik Sejarah Kerajaan Majapahit. Pendekatan yang di gunakan pada permainan ular tangga ini menggunakan pendekatan visual yang ilustratif dan informatif yang mampu memberikan edukasi kepada pemain.

B. Saran

Sebagai akhir dari penulisan perancangan tugas akhir ini, penulis memberika beberapa saran, yaitu perlu adanya media belajar yang interaktif dimana pelajar dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan ketertarikan pelajar dalam

mempelajari sejarah, terutama sejarah Majapahit. Dengan perancangan ini, membuktikan bahwa belajar tidak selamanya hanya dengan melalui buku, tetapi bisa dengan media permainan juga.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah, T., & Surjomihardjo, A. (1985). *Ilmu sejarah dan historiografi: Arah dan perspektif*. Gramedia
- Kipling, R. (2003). *Just so stories for little children*. Gramercy Books.
- Mackenzie, J. (2016). *The Encyclopedia of Empire, 4 Volume Set*. John Wiley & Sons.
- Prapanca, M. (1365). *Nagarakertagama*. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Todd, S. (2021). *Snakes and ladders: The great British social mobility myth*. Chatto & Windus.

Jurnal

- 2010 International Conference on Education and Management Technology. (2010). doi:10.1109/icemt17872.2010
- Arifin, Y., Martin, M., Ryan, R., & Dratama, R. (2018). Gamification for the Ancient Kingdom of Nusantara with User-Centered Design Approach. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 9(1), 9. doi:10.21512/comtech.v9i1.4171
- Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O. (2018). A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 155641. doi:10.4108/eai.25-9-2018.155641
- Knop, K., & Mielczarek, K. (2018). Using 5W-1H and 4M Methods to Analyse and Solve the Problem with the Visual Inspection Process - case study. *MATEC Web of Conferences*, 183, 03006. doi:10.1051/matecconf/201818303006
- Marlina, S. (2018). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. doi:10.31227/osf.io/jx5qv
- NOORDUYN, J. (1978). MAJAPAHIT IN THE FIFTEENTH CENTURY. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 134(2/3), 207–274. <http://www.jstor.org/stable/27863183>
- Syahputra, M. F., Widhianto, M. K., & Rahmat, R. F. (2017). Historical Game of Majapahit Kingdom based on Tactical Role-playing Game. *Proceedings of the 12th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications*. doi:10.5220/0006283303270332
- Suryani, A., Rosa, R. (2014). Using A Board Game “Snake and Ladder” In Teaching Speaking at Junior High School. doi:10.24036/jelt.v2i2.3701

Syawaluddin, A., Rachman, S. A., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation & Gaming*, 51(4), 432-442. doi:10.1177/1046878120921902

Vischer, F. T., & Yanacek, H. A. (2015). The Symbol. *Art in Translation*, 7(4), 417-448. doi:10.1080/17561310.2015.1107314

Website

Anjani, P. Citra (2012, 30 November). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga. <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> . Diakses pada 24 Desember 2021.

Jmrowland. (2022, 3 Maret). *Snakes and ladders*. Wikipedia. https://en.m.wikipedia.org/Snakes_and_ladders . Diakses pada 20 Mei 2022.

Rofalina, F. (2015, 7 Mei). Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia. Zenius.net. <https://www.zenius.net/blog/pelajaran-disukai-dibenci-siswa> . Diakses pada 26 Desember 2021.

Shah, U. Premanand , Strohl, . G. Ralph and Dundas, . Paul. (2021, 10 February). *Jainism*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Jainism> . Diakses pada 24 Desember 2021.

Theforgottentoys.co.uk. *The History of Snakes & Ladders. The Forgotten Toy Shop*.

<https://www.theforgottentoys.co.uk/blogs/news/15235037-the-history-of-snakes-ladders> . Diakses pada 24 Desember 2021.

Wikipedia.org. *Storytelling*. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Storytelling> . Diakses pada 23 Desember 2021.