

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARE (DOMINO AKTIF RESPONSIF EDUKATIF) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMP

V. Afwi¹, N. Wahyuningtyas²

¹²Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

e-mail: vania.afwi.2431749@students.um.ac.id¹, neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) yang akan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Rendahnya keaktifan siswa, yang cenderung pasif dalam belajar, terutama dalam hal memahami materi yang rumit seperti Perdagangan Internasional, menjadi dasar latar belakang penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model Design Thinking dalam proses penelitian dan pengembangannya. Validasi ahli, uji keterbacaan, serta uji coba kepada peserta didik kelas VIII H di SMPN 10 Malang dilakukan untuk menilai kelayakan media. Untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media, data yang dikumpulkan diperiksa secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DARE mampu mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, memberikan umpan balik, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Media ini dinilai sangat layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPS di kelas. Kesimpulannya, pengembangan media DARE dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, meningkatkan pemahaman materi secara kontekstual, dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Kata kunci: DARE; Keaktifan Siswa; Media Pembelajaran

Abstract

This study aimed to develop the DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) learning media to increase students' engagement in social studies learning. The background of this research was based on the low level of student engagement, as many tended to be passive during the learning process, particularly when dealing with complex topics such as international trade. This research employed a research and development method using the Design Thinking model. Expert validation, readability tests, and trials involving eighth-grade students at SMPN 10 Malang were conducted to assess the feasibility of the media. To measure the level of suitability and effectiveness of the media, the collected data was examined descriptively and quantitatively using percentage techniques. The results show that the DARE media encourages students to engage more actively in discussions, provide feedback, and improve their understanding of the material. This media is considered highly feasible to support social studies learning in the classroom. In conclusion, the development of the DARE media meets students' needs, enhances contextual understanding of the material, and accommodates diverse learning styles.

Keywords : DARE; Student Engagement; Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru (teacher-centered), tetapi juga berpusat pada siswa (student-centered). Inovasi ini bertujuan memfasilitasi beragam karakteristik belajar siswa di kelas, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, respons, dan pemahaman siswa terhadap materi. Inovasi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penerapan teknologi, tetapi juga mencakup strategi pengajaran interaktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman nyata. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kombinasi inovasi pembelajaran dan strategi pengajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif. Menurut Tazkia et al. (2024), penyisipan teknologi dalam pembelajaran IPS dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, inovasi dan strategi yang sesuai dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan keaktifan sekaligus pemahaman siswa secara optimal.

Keaktifan siswa merupakan salah satu faktor utama keberhasilan belajar, khususnya dalam IPS yang menuntut pemahaman konsep sosial, ekonomi, dan budaya. Siswa yang aktif

cenderung lebih responsif terhadap materi, berani bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas, yang berdampak positif pada pemahaman konsep. Sebaliknya, siswa pasif hanya berperan sebagai pendengar, yang seringkali berujung pada kesulitan memahami materi. Hasanah (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam IPS. Selain itu, telah ditunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif lainnya, seperti *Problem Based Learning*, berdampak signifikan terhadap keaktifan belajar siswa Amalia & Hardiansyah, (2023). Oleh karena itu, strategi pembelajaran inovatif, seperti media berbasis permainan edukatif, menjadi penting agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran secara menyenangkan. Kholisoh et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih antusias. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif menjadi langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, dinamis, dan bermakna.

Inovasi pembelajaran semakin berkembang, tapi banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah. Hal ini kerap disebabkan kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran yang digunakan pun sering terbatas, dengan banyak guru hanya mengandalkan PowerPoint tanpa variasi yang mendukung keaktifan siswa. Dalam pembelajaran IPS, siswa sering kali hanya menerima informasi pasif tanpa banyak kesempatan berdiskusi atau mengeksplorasi materi secara mendalam. Lestari et al. (2024) menemukan bahwa guru cenderung menggunakan ceramah tanpa menunjukkan bentuk konkret atau visualisasi yang membantu pemahaman siswa, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Padahal, pengembangan media inovatif telah terbukti menjadi solusi yang efektif, seperti penelitian oleh A.A.A.M.W. Dewi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media video animasi sangat layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar IPS.

Jika kondisi ini dibiarkan, keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS akan terus rendah. Metode ceramah dan media yang terbatas seperti PowerPoint tidak memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif, berdiskusi, atau mengembangkan pemahaman melalui interaksi. Penelitian Rahmawati & Lutfi. (2024) menunjukkan bahwa metode ceramah membuat siswa pasif dan mengurangi kesempatan interaksi. Ketidakaktifan ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, kurangnya keterampilan berpikir kritis, dan menurunnya motivasi belajar.

Ketidakaktifan siswa dalam IPS juga mempengaruhi pemahaman terhadap materi kompleks dan abstrak seperti Perdagangan Internasional. Konsep-konsep seperti ekspor, impor, neraca perdagangan, dan devisa sering kali sulit dipahami jika hanya diajarkan dengan ceramah, apalagi materi ini kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pemilihan materi Perdagangan Internasional sebagai fokus penelitian didasarkan pada relevansinya dengan kurikulum, potensi kesulitan pemahaman, peluang inovasi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 10 Malang, khususnya kelas 8-H yang menjadi lokasi PPL, ditemukan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Siswa cenderung pasif saat diskusi kelas, hanya mendengarkan tanpa banyak memberi tanggapan atau pertanyaan. Ketika diberikan umpan balik atau pengulangan konsep, hanya sebagian kecil siswa yang merespons. Selama pelaksanaan PPL, hanya sekitar 30% siswa yang aktif dalam diskusi, sementara 70% lainnya pasif. Data ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam IPS, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media yang menarik diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, meningkatkan keterlibatan dalam diskusi, serta memperkuat pemahaman materi. Salah satu solusi yang efektif adalah pembelajaran berbasis permainan edukatif, yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus menstimulasi interaksi siswa secara lebih aktif.

Sebagai solusi meningkatkan keaktifan dan respons siswa, dikembangkanlah DARE (Domino Aktif, Responsif, Edukatif) sebagai media pembelajaran interaktif. DARE mengadaptasi permainan domino dengan sentuhan edukatif, di mana siswa diajak belajar

sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Konsep “aktif” dalam DARE menekankan keterlibatan siswa dalam menyusun domino, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah. Aspek “responsif” tercermin dari umpan balik siswa terhadap materi yang disajikan. Sementara itu, aspek “edukatif” memastikan bahwa materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

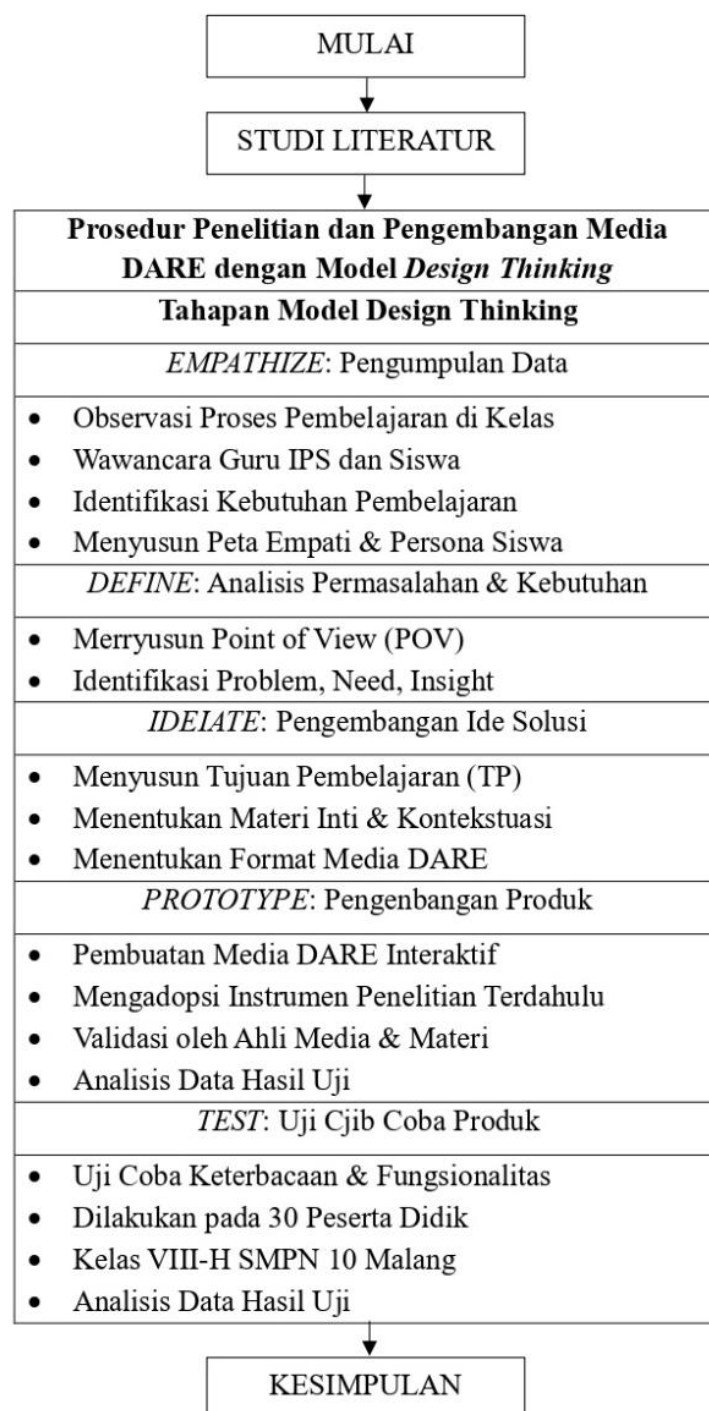
Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif, termasuk permainan domino. Lubis, (2023) mengembangkan media kartu domino untuk materi sistem koloid di SMA, yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif berdiskusi. Namun, penelitian ini mencatat perlunya adaptasi agar sesuai dengan gaya belajar siswa. Adawiyah & Kowiyah, (2021) mengembangkan media domino dalam pembelajaran matematika untuk operasi perkalian di sekolah dasar, yang berhasil membuat siswa lebih aktif menyelesaikan soal kelompok dan mengajukan pertanyaan. Namun, mereka menemukan beberapa siswa kesulitan memahami aturan permainan, sehingga instruksi yang jelas sangat diperlukan agar keaktifan siswa tidak terhambat. Ulfa, (2022) mengembangkan permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP, yang meningkatkan interaksi siswa dalam diskusi kelompok. Penelitian ini juga menekankan pentingnya desain kartu yang menarik untuk memotivasi siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, DARE memiliki perbedaan dengan media domino yang telah digunakan sebelumnya. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan perlunya desain kartu yang lebih menarik, aturan permainan yang lebih jelas, serta adaptasi sesuai gaya belajar siswa agar partisipasi lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) untuk mengisi celah tersebut. Tiga komponen keterbaruan DARE: (1) tata letak visual yang menarik dan sesuai untuk gaya belajar visual; (2) panduan permainan yang sistematis dan mudah dipahami yang membantu mengatasi kebingungan siswa; dan (3) konten yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran kolaboratif pada materi abstrak seperti Perdagangan Internasional. Dengan demikian, pengembangan DARE secara langsung tidak hanya mengatasi kekurangan media sejenis sebelumnya, tetapi juga berupaya meningkatkan keaktifan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang tidak hanya berorientasi pada pengumpulan data atau pengujian teori, melainkan juga berfokus pada penciptaan produk inovatif untuk mengatasi permasalahan nyata di dunia pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, serta menguji keefektifan suatu produk pembelajaran sehingga layak untuk digunakan dalam konteks pendidikan yang sesungguhnya. Seperti dijelaskan oleh (Batubara, 2020), penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang berkualitas serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini dan dapat diimplementasikan secara langsung di lapangan pendidikan.

Penelitian ini mengembangkan media DARE (Domino Aktif, Responsif, Edukatif) dengan menggunakan model Design Thinking, yang berfokus pada pendekatan human-centered untuk memahami kebutuhan dan pengalaman siswa, serta mendorong proses iteratif dan kolaboratif. Brown (2009) mendefinisikan Design Thinking sebagai pendekatan kreatif untuk menyelesaikan masalah dengan menggabungkan kebutuhan manusia, teknologi, dan keberhasilan bisnis. Menurut Dam & Siang (2020), model ini mencakup lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Prosedur penelitian digambarkan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Tahap Penelitian dan Pengembangan Model *Design Thinking*
Sumber Adaptasi Dam & Teo, (2018)

Tahap 1) *Empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan kendala siswa kelas VIII-H SMPN 10 Malang melalui observasi, wawancara, dan diskusi. Tahap 2) *Define* merumuskan masalah utama, yaitu rendahnya keaktifan siswa, sebagai dasar pengembangan media. Tahap 3) *Ideate* menghasilkan ide solusi berupa permainan kartu edukatif DARE yang memuat materi Perdagangan Internasional. Tahap 4) *Prototype* membuat produk awal berupa kartu domino dengan desain menarik dan materi sesuai kurikulum, yang divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan ahli. Tahap 5) *Test* menguji keterbacaan, daya tarik, dan efektivitas media melalui observasi dan angket siswa, untuk penyempurnaan produk.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-H di SMP Negeri 10 Malang. Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 30 siswa dari kelas VIII-H. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas VIII-H dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, kelas ini menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi Perdagangan Internasional. Oleh karena itu, kelas ini dinilai tepat untuk dijadikan subjek uji coba media pembelajaran DARE guna mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian ini menggabungkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tanggapan terbuka dari ahli materi, ahli media, serta siswa, yang memberikan masukan terkait isi materi, tampilan media, keterbacaan, dan efektivitas media pembelajaran DARE dalam proses pembelajaran IPS. Masukan kualitatif ini menjadi dasar revisi pengembangan media. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian melalui angket tertutup yang disebarkan kepada para validator dan siswa. Penilaian tersebut dikonversikan ke dalam bentuk skala Likert untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media DARE secara sistematis. Hasil data kuantitatif diolah menjadi bentuk persentase untuk memudahkan interpretasi dan klasifikasi kategori kelayakan maupun efektivitas media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket atau kuesioner, baik dalam bentuk terbuka maupun tertutup. Kuesioner diberikan kepada tiga pihak utama: ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VIII-H SMP Negeri 10 Malang sebagai subjek uji coba. Kuesioner terbuka digunakan pada tahap awal untuk memperoleh informasi kualitatif yang bersifat eksploratif dan mendalam. Informasi tersebut digunakan untuk merumuskan butir-butir pertanyaan yang kemudian disusun ke dalam bentuk angket tertutup. Instrumen kuesioner tertutup mencakup beberapa aspek penilaian, antara lain: kesesuaian isi materi, keterbacaan teks, kejelasan instruksi, tampilan visual, serta potensi media dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisan media DARE dilakukan melalui angket validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi dan ahli media. Penilaian mencakup kelayakan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan tampilan, serta kemudahan implementasi media dalam konteks pembelajaran IPS.

Data kuantitatif dari angket tersebut dianalisis menggunakan rumus:

$$V_a = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100 \% \quad (1)$$

Keterangan :

V_a : Skor Validasi

T_{sa} : Total skor empiris dari para ahli

T_{sh} : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil dari perhitungan nilai validasi ini kemudian dibandingkan dengan kriteria klasifikasi berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

Presentase	Kriteria	Keterangan
1% - 20%	Sangat Tidak Layak	Tidak dapat digunakan sama sekali
21% - 40%	Tidak Layak	Perlu pengembangan ulang
41% - 60%	Kurang Layak	Perlu ada revisi secara besar
61% - 80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Siap digunakan tanpa revisi

Efektivitas media DARE diukur melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa, yang diisi oleh guru observer selama proses uji coba media berlangsung di kelas. Indikator keaktifan meliputi: partisipasi dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, kolaborasi dalam kelompok, serta keterlibatan dalam menyusun kartu dari Start hingga Finish secara tepat.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 5 poin berikut:

Tabel 2. Skala Likert Angket Keaktifan Siswa

Kategori	Tingkat Skala Likert
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah data dari hasil angket guru observer terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran DARE. Proses ini dilakukan dengan menghitung skor keaktifan untuk melihat sejauh mana media DARE mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \right) \times 100 \quad (2)$$

Nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa

Tingkat Presetase	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
50 -50	Kurang
≥ 50	Sangat Kurang

Media DARE dikatakan efektif apabila hasil rata-rata keaktifan siswa mencapai minimal kategori "Baik" (≥ 70). Indikator efektivitas meliputi antusiasme belajar, kemampuan menyampaikan pendapat, kerja sama dalam kelompok, serta kesungguhan dalam menyelesaikan permainan hingga akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) menggunakan lima tahapan dalam model Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Tahap 1. *Empathize*

Tahap awal dari penelitian ini adalah empathize yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan mengumpulkan data pendukung sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran DARE. Tahap empathize terbagi menjadi empat sub tahap, yaitu observasi lapangan, identifikasi target pengguna, perumusan kebutuhan, dan pengembangan persona.

Kegiatan awal dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 10 Malang. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas VIII-H masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas, seperti buku teks dan PowerPoint, sehingga siswa kurang aktif dan merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru. Materi seperti Perdagangan Internasional yang kompleks makin menyulitkan pemahaman siswa. Penelitian Wahyudin et al. (2025) menyebutkan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena itu,

diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif), untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Kurangnya penerapan metode pembelajaran inovatif di kelas VIII-H SMP Negeri 10 Malang membuat siswa minim pengalaman belajar bermakna dan kesulitan mengaitkan materi IPS dengan pengalaman nyata. Akibatnya, eksplorasi materi dan partisipasi siswa rendah. Ariani & Suciptaningsih, (2023) menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa IPS. Temuan ini menguatkan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Setelah memperoleh data observasi dan wawancara, peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media DARE. Materi Perdagangan Internasional dipilih karena kompleks dan sulit dipahami jika diajarkan secara konvensional, namun cocok dikemas dalam permainan edukatif agar siswa lebih aktif memahami konsep seperti ekspor, impor, valuta, dan hambatan perdagangan. Pengembangan media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa VIII-H SMP Negeri 10 Malang yang cenderung belajar lewat aktivitas langsung dan visual. Karena itu, DARE dirancang menggabungkan bermain dan diskusi kelompok untuk mendukung keterlibatan aktif siswa.

Tahap terakhir dalam empathize yaitu pengembangan persona dengan membuat peta empati agar media DARE sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan wawancara ke user yaitu persona siswa yang dipetakan ke dalam peta empati terlihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Peta Empati

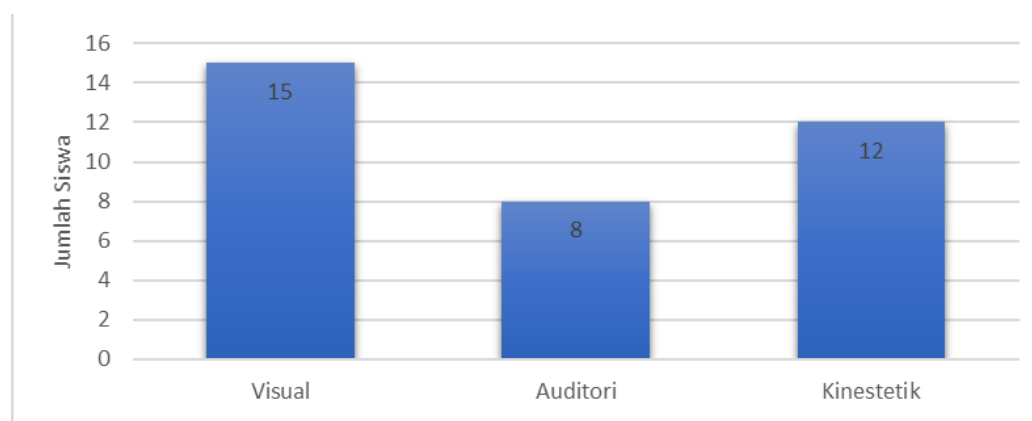
Tahap 2. Define

Tahap kedua dari penelitian ini adalah define yang bertujuan untuk memahami permasalahan serta mengerucutkannya ke dalam masalah utama yang perlu segera diatasi, sehingga pengembangan media pembelajaran DARE sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap define terbagi menjadi tiga sub-tahap, yaitu: problem, need, dan insight, yang digunakan untuk merumuskan pernyataan masalah dalam bentuk point of view (POV). Adapun metode point of view (POV) disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. *Point Of View*

No	Problem	Need	Insight
1	Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS karena dominasi metode ceramah tanpa media interaktif.	Diperlukan media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.	Permainan edukatif berbasis kartu seperti DARE dapat meningkatkan interaksi siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2	Kesulitan siswa memahami konsep materi yang konseptual karena penyampaian materi yang monoton dan abstrak.	Media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat menyajikan konsep-konsep sulit menjadi lebih konkret, sederhana, dan mudah dipahami.	Melalui media permainan DARE, konsep abstrak, dapat dijelaskan lebih menarik sehingga siswa lebih cepat memahami.
3	Keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru, yang hanya mengandalkan buku teks atau presentasi pasif.	Perlu adanya media alternatif berbasis aktivitas kelompok untuk meningkatkan keaktifan, kolaborasi, dan keterampilan sosial siswa.	Media DARE berbentuk permainan kelompok dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan soal.

Dari point of view tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan dapat meningkatkan keaktifan belajar. Untuk itu, dilakukan analisis kebutuhan melalui tes diagnostik non-kognitif. Hasilnya menunjukkan bahwa 15 siswa memiliki gaya belajar visual, 8 orang auditori, dan 12 orang kinestetik. Data ini menunjukkan adanya keragaman gaya belajar dalam kelas VIII-H sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Hasil Tes Gaya Belajar

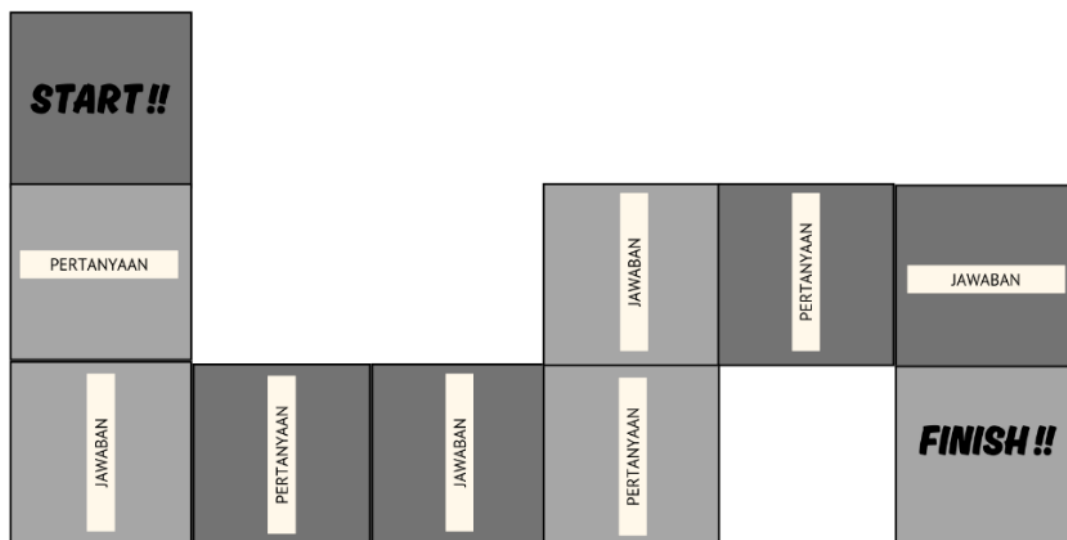
Berdasarkan hasil analisis, siswa di kelas VIII-H memiliki gaya belajar yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga karakteristik gaya belajar tersebut. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan belum sepenuhnya mendukung kebutuhan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, developer memilih media pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) untuk mendukung belajar IPS. DARE dirancang untuk mengakomodasi

tiga gaya belajar: visual melalui desain berwarna dan ilustrasi, auditorial lewat instruksi verbal, dan kinestetik melalui aktivitas menyusun serta mencocokkan kartu.

Tahap 3: *Ideate*

Tahap ketiga penelitian ini, yaitu ideate, bertujuan mendesain media pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) sesuai kebutuhan siswa. Berdasarkan analisis sebelumnya, siswa memerlukan media interaktif yang mendukung berbagai gaya belajar. DARE dirancang sebagai permainan kartu domino berisi pertanyaan dan jawaban seputar materi Perdagangan Internasional, dengan desain visual menarik, instruksi jelas, dan mekanisme kolaboratif untuk mendorong diskusi dan berpikir kritis. Penyusunan media disesuaikan dengan kurikulum IPS kelas VIII, sehingga membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Materi pada kartu DARE difokuskan pada topik Perdagangan Internasional. Materi yang disajikan dalam kartu DARE meliputi: (1) Pengertian perdagangan internasional; (2) Faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional; (3) Manfaat perdagangan internasional; (4) Ekspor dan impor; (5) Devisa negara; (6) Neraca perdagangan; (7) Kerjasama ekonomi internasional, serta; (8) Hambatan dalam perdagangan antar negara.

Penyajian materi ini disusun secara bertahap dan sistematis melalui pasangan kartu pertanyaan-jawaban, sehingga siswa dapat memahami konsep secara berkesinambungan. Tiap indikator materi disusun dalam bentuk soal atau pernyataan singkat yang dikaitkan langsung dengan pengalaman belajar siswa, agar lebih kontekstual dan mudah dipahami. Storyboard juga telah disesuaikan dengan gaya belajar siswa, serta menjadi acuan dalam pembuatan media yang mendukung proses belajar yang menyenangkan. Adapun tampilan storyboard media DARE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Storyboard

Tahap 4. *Prototype*

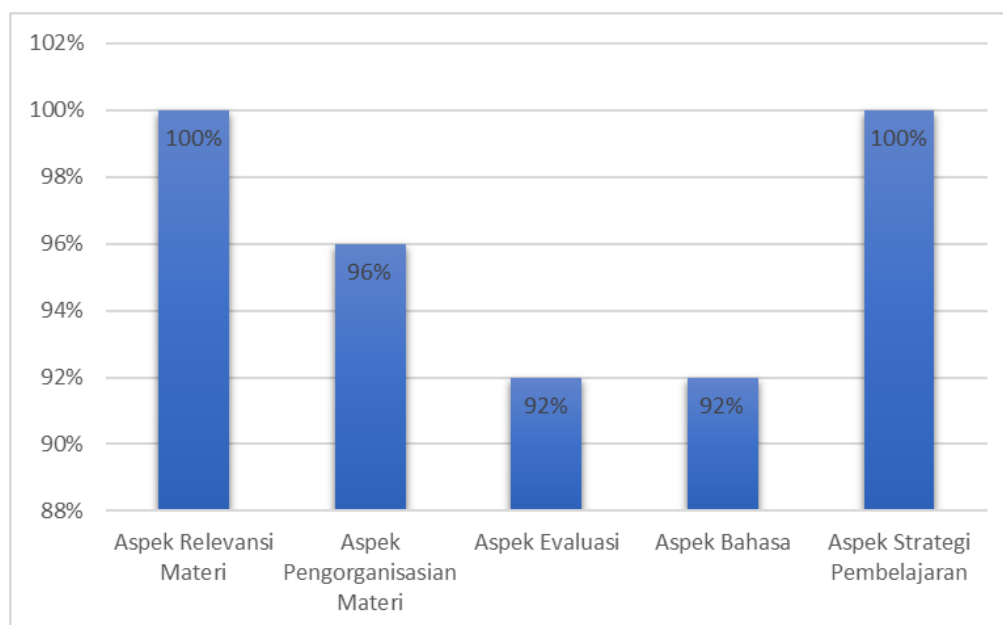
Tahap keempat, yaitu *prototype*, bertujuan mengembangkan media DARE sesuai rancangan storyboard. Rancangan tersebut menjadi acuan utama dalam pembuatan desain kartu domino edukatif, yang seluruh aspek visualnya dibuat menggunakan *Canva*. Desain mockup kartu DARE ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 5. Desain Produk

Media DARE dikembangkan sebagai kartu domino edukatif dengan dua sisi berwarna hijau dan oranye untuk membedakan pertanyaan dan jawaban terkait materi Perdagangan Internasional. Kartu dilengkapi dengan “Start!!” di awal dan “Finish!!” di akhir sebagai penanda permainan. Ukuran kartu disesuaikan agar nyaman dimainkan secara berkelompok, sehingga mendorong diskusi dan kerja sama siswa.

Tahap berikutnya setelah finalisasi media DARE adalah mengadopsi instrumen dari penelitian terdahulu untuk menilai kelayakan produk. Penelitian yang dijadikan rujukan dalam pengembangan instrumen ini adalah penelitian oleh Alfania et al. (2024) yang telah terbukti valid dan reliabel dalam mengevaluasi media pembelajaran. Sebagai tahap adopsi yang pertama yaitu validasi instrumen materi untuk mengetahui nilai kelayakan materi berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan konsep, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada gambar berikut.



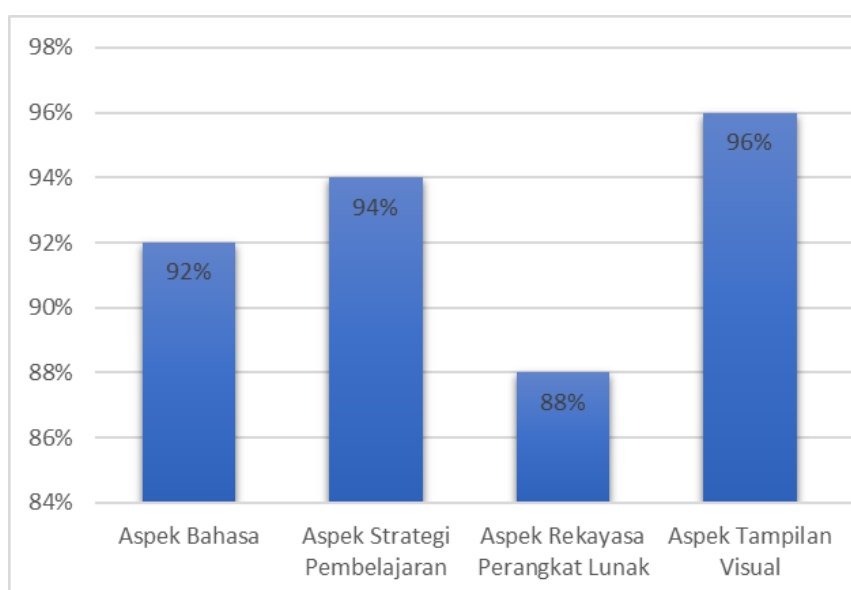
Gambar 6. Hasil Validasi Materi

Presentase hasil validasi materi tercantum pada gambar 6, yaitu 97%, termasuk dalam kategori “Sangat Layak” tanpa perlu revisi. Hasil ini menunjukkan media memiliki kualitas sangat baik dengan seluruh aspek bernilai di atas 90%. Meski begitu, validator tetap memberikan saran untuk penyempurnaan agar hasil pengembangan semakin optimal. Rekomendasi dan saran dari validator materi tercantum pada tabel berikut.

Tabel 5. Saran dari Validator Materi

No	Saran
1	Materi sudah baik dan sesuai dengan capaian pembelajaran, namun perlu sedikit penyesuaian pada variasi tingkat kesulitan soal, dan penggunaan bahasa yang lebih komunikatif.

Setelah validasi instrumen materi, selanjutnya adalah validasi instrumen media dengan tujuan menilai kelayakan media. Hasil validasi instrumen oleh ahli media tercantum pada gambar.



Gambar 7. Hasil Validasi Media

Hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran DARE memperoleh skor total sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan tanpa perlu revisi. Penilaian ini mencakup empat aspek, yaitu bahasa (92%), strategi pembelajaran (94%), rekayasa perangkat lunak (88%), dan tampilan visual (96%). Media DARE dirancang dalam bentuk permainan kartu domino yang menyajikan pasangan soal-jawaban berbasis materi Perdagangan Internasional. Desain dua sisi kartu berwarna berbeda, yaitu biru dan oranye, serta aturan bermain yang jelas, menjadi keunggulan utama dalam mendorong keaktifan siswa secara menyenangkan. Berbeda dengan hasil pengembangan oleh Lubis (2023) yang memanfaatkan kartu domino pada materi kimia SMA dan terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, namun belum disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Begitu pula pada penelitian Adawiyah & Kowiyah (2021) di jenjang SD yang mencatat adanya peningkatan aktivitas belajar, namun masih ditemukan kendala pada pemahaman aturan permainan. Sedangkan Ulfa, (2022) menekankan peningkatan interaksi siswa melalui pendekatan STAD, tetapi dari sisi desain kartu masih kurang menarik. Media DARE menjawab kekurangan tersebut dengan tampilan visual menarik, aturan bermain yang sistematis, serta konten yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan karakter siswa SMP. Selain itu, media ini juga mendorong pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan melalui kompetisi kelompok, yang memfasilitasi berbagai gaya belajar secara aktif. Meski begitu, validator tetap memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Adapun saran dari validator media tercantum pada tabel berikut

Tabel 6. Saran dari Validator Media

No	Saran
1	Buat prosedur permainan dalam 1 card sendiri atau misal card itu diletakkan dalam suatu packaging

Setelah tahap validasi, dilakukan revisi produk berdasarkan saran validator. Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dari validator media guna mengoptimalkan kualitas produk DARE sebelum digunakan dalam uji keterbacaan oleh siswa. Salah satu saran yaitu menambahkan kartu khusus berisi prosedur permainan atau meletakkannya dalam kemasan tersendiri. Gambar revisi produk ditampilkan berikut.



Deskripsi: Menambahkan prosedur atau petunjuk permainan DARE

Gambar 8. Revisi Produk

Tahap 5. Test

Tahap kelima dari penelitian ini adalah test yang dilakukan melalui uji keterbacaan media DARE pada satu pertemuan bersama 30 siswa kelas VIII-H SMP Negeri 10 Malang. Efektivitas media dianalisis menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang diisi oleh guru observer, mencakup indikator partisipasi diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, kerja sama kelompok, serta ketepatan menyusun kartu dari Start hingga Finish, dengan skala Likert 5 poin. Hasil uji menunjukkan siswa sangat antusias, aktif berdiskusi, percaya diri menyampaikan jawaban, serta mampu memahami materi Perdagangan Internasional dengan baik. Dengan demikian, media DARE dinyatakan efektif meningkatkan keaktifan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Rekap data respons siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Respons Siswa pada Media DARE

No	Aspek	Skor
1	Minat dan Antusias	19
2	Partisipasi Diskusi	17
3	Kolaborasi Kelompok	18
4	Pemahaman Materi	24
5	Keseluruhan	13
	Total Skor	91
	Persentase	91%
	Kriteria Keaktifan	Sangat Baik

Berdasarkan hasil lembar observasi guru observer, skor total keaktifan siswa pada penggunaan media DARE mencapai 91 dari skor maksimum 100, dengan persentase 91%. Hasil ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, yang menunjukkan bahwa media DARE efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama menyelesaikan permainan DARE dengan baik. Media ini dirancang dengan unsur permainan

yang seru dan visual menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut teori motivasi belajar dari Keller 1983, perhatian siswa dapat terjaga melalui unsur menarik dalam pembelajaran, seperti humor, permainan, atau media visual yang menyenangkan.

Selain itu, keberhasilan media DARE juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget 1973, yang menekankan bagaimana siswa secara aktif berkontribusi pada pengembangan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang berharga. Dengan melibatkan siswa secara aktif saat bermain sambil belajar, media ini memungkinkan siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka. Sebagaimana dijelaskan dalam teori Edgar Dale, pengalaman konkret melalui media interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak indera dan menciptakan pengalaman belajar yang mendalam Nasrullah et al. (2021). Hal ini membuat siswa tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga aktif memproses dan merefleksikannya.

Penilaian dari guru observer dan siswa menunjukkan bahwa media DARE sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa tanpa terbatas ruang dan waktu. Berdasarkan hasil uji coba di kelas, terdapat beberapa masukan kecil yang telah diperbaiki, namun secara keseluruhan media DARE dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Seluruh saran dari guru observer dan siswa, seperti penyempurnaan instruksi permainan dan penyesuaian tingkat kesulitan soal, telah diakomodasi dalam revisi produk.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan media pendukung yang dapat membantu mengeksplorasi materi IPS, khususnya Perdagangan Internasional. Media DARE menyediakan permainan edukatif berbasis kartu yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa. Media ini telah melalui validasi materi dan media, serta uji coba kepada 30 siswa kelas VIII-H SMPN 10 Malang dengan hasil keterbacaan memperoleh skor 91%, termasuk kategori “sangat layak.” Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DARE mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif. Adapun saran untuk melakukan pengembangan lebih lanjut baik pada aspek media maupun materi pembelajaran, serta melakukan uji efektivitas guna melihat dampak penggunaan media secara lebih menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, S. & Hardiansyah, M. A. (2023). Pengaruh Gaya Belajar Visual-Auditori Dan Model Problem Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 23–31. <https://doi.org/10.23887/pips.v7i1.2175>
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Alfania, S., Wahyuningtyas, N., & Prasat, R. R. (2024). Development of Mobile Learning NARACY (Financial Literacy) as a Learning Media for Social Studies Subjects in Junior High School. *International Journal of Social Learning (IJS�)*, 4(3), 311–331. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v4i3.279>
- Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), 11. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.6575>
- Batubara, H. H. (2020). Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran Efektif*. Fatwa Publishing.
- Dewi, A.A.A.M.W. , Mudana, I.W. & Kertih, I.W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1), 14–19. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i1.3244>
- Hasanah, F. H. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan*

Motivasi Belajar Ips Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023 [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].
<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/26639/>

- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 45–57. <https://doi.org/10.31958/jssr.v3i1.12198>
- Lestari, F. D., Buwono, S., Barella, Y., Aminuyati, & Wiyono, H. (2024). Analisis Kasus Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran IPS di SMPN Kota Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 292–302. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10892049>
- Lubis, P. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (Domika) Pada Materi Sistem Koloid Kelas X1 MPA SMA N 1 Muaro Jambi. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19. <https://doi.org/10.30829/ajei.v8i1.14447>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Dale's Theory dan Brunner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238. <https://doi.org/10.32505/jouska.v8i2.3364>
- Rahmawati, D., & Lutfi. (2024). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2, 510–518. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v6i1.17882>
- Tazkia, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). *Inovasi Pembelajaran Ips Di Era Digital : Menyisipkan Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Learning Innovation in the Digital Era : Investigation*. 1(2), 3116–3121. <https://doi.org/10.59642/jicn.v1i2.270>
- Ulfa, D. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Dengan Menerapkan Pendekatan Stad Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs Tahun Ajaran 2021/2022*. [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/9924/>
- Wahyudin, A., Hayati, K. N., & Juhana. (2025). Pengembangan dan Evaluasi Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Pengenalan Karir dan Keaktifan Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 52–63. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.8797>