

## Pengembangan Domino Penjadi sebagai Media *Hybrid Learning* Berbasis Literasi Sejarah dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP

Qonita Rahma Zahira<sup>\*1</sup>, I Dewa Putu Eskasasnanda<sup>2</sup>, Oemi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>3</sup>SMP Negeri 9 Malang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[qonita.rahma.2531747@students.um.ac.id](mailto:qonita.rahma.2531747@students.um.ac.id), <sup>2</sup>[dewa.putu.eskasasnanda.fis@um.ac.id](mailto:dewa.putu.eskasasnanda.fis@um.ac.id),  
<sup>3</sup>[oemioemi2015@gmail.com](mailto:oemioemi2015@gmail.com)

### Abstrak

Pembelajaran IPS pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan media yang monoton, rendahnya keterlibatan peserta didik, serta kurang optimalnya pengembangan literasi sejarah dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII E SMP Negeri 9 Malang dengan karakteristik gaya belajar peserta didik cenderung kinestetik. Produk yang dikembangkan berupa media permainan kartu domino sejarah yang dipadukan dengan *hybrid learning* melalui integrasi *barcode* digital dan model *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Domino Penjadi memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 98% dan validasi ahli media sebesar 98,2%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji keterbacaan peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,42% dengan kategori sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Domino Penjadi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual serta mendukung pengembangan kemampuan literasi sejarah peserta didik. Dengan demikian, Domino Penjadi dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi media pembelajaran IPS berbasis *hybrid learning* yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMP.

**Kata kunci:** *Domino Penjadi, Hybrid Learning, Literasi Sejarah, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS*

## *Development of Domino Penjadi as a History Literacy-Based Hybrid Learning Medium in Eighth-Grade Social Studies Education*

### Abstract

*Social Studies instruction on the topic of the Japanese Occupation of Indonesia still faces various challenges, such as the use of monotonous teaching materials, low student engagement, and suboptimal development of historical literacy in the classroom. These conditions cause students to tend to be passive and struggle to understand cause-and-effect relationships in historical events. Therefore, this study aims to develop "Domino Penjadi" as a hybrid learning medium based on historical literacy for Social Studies instruction in eighth-grade junior high school. This study employs the Research and Development (R&D) method using the Design Thinking development model, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The research was conducted in Grade 8E at SMP Negeri 9 Malang, where students' learning styles tend to be kinesthetic. The developed product is a historical domino card game medium integrated with hybrid learning through the integration of digital barcodes and the Teams Games Tournament (TGT) model. The research results indicate that the Domino Penjadi medium achieved a subject matter expert validation rate of 98% and a media expert validation rate of 98.2%, both of which fall into the "highly suitable" category. Additionally, the results of the student readability test yielded a percentage of 82.42%, falling into the "highly suitable" category. These findings indicate that the Domino Penjadi media is capable of creating a more interactive, collaborative, and contextual learning experience while supporting the development of students' historical literacy skills. Thus, Domino Penjadi can serve as a viable alternative for innovative social studies learning media based on hybrid learning, suitable for use in history instruction at the junior high school level.*

**Keywords:** *Domino Penjadi, Hybrid Learning, Historical Literacy, Learning Media, Social Studies Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP/MTs bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, kesadaran sosial, dan pemahaman historis peserta didik. Salah satu materi IPS kelas VIII pada Kurikulum Merdeka yaitu Masa Pendudukan Jepang di Indonesia yang berkaitan dengan proses lahirnya nasionalisme, perjuangan kemerdekaan, serta perubahan sosial masyarakat Indonesia. Pada capaian pembelajaran IPS Fase D, peserta didik diharapkan mampu menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang dalam konteks sejarah lokal, nasional, maupun global. Dengan demikian, esensi pembelajaran sejarah terletak pada pengembangan kemampuan berpikir historis dan literasi sejarah, bukan sekadar retensi fakta [1].

Namun, pembelajaran materi Pendudukan Jepang di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Materi sejarah sering disajikan secara verbal melalui ceramah dan buku teks sehingga peserta didik cenderung menghafal nama tokoh, organisasi, maupun peristiwa tanpa memahami hubungan sebab-akibatnya [2]. Penyajian pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan, terutama karena materi sejarah memiliki cakupan konsep yang luas dan abstrak [3]. Akibatnya, peserta didik mengalami kendala dalam melihat keterkaitan struktural antara masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.

Permasalahan tersebut diperkuat berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di kelas VIII E SMPN 9 Malang. Pembelajaran IPS masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan verbal guru, sedangkan pemanfaatan media interaktif dan digital belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum maksimal. Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan, aktivitas kolaboratif, dan media visual. Antusiasme belajar peserta didik cenderung meningkat secara signifikan ketika metode pembelajaran melibatkan aktivitas berbasis pengalaman langsung, salah satunya melalui permainan edukatif. Salah satu media intruksional yang menarik perhatian peserta didik yaitu kartu domino karena dianggap menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan interaksi kelompok.

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan kebutuhan belajar peserta didik, khususnya yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dan visual, belum terakomodasi secara optimal. Padahal, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual agar mampu memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah secara lebih bermakna [4]. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran mutakhir yang tidak hanya berfokus pada visualisasi data sejarah, melainkan juga memfasilitasi interaksi kolaboratif dan keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu inovasi yang prospektif untuk dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *hybrid learning* melalui integrasi permainan kartu domino dan teknologi digital. *Hybrid learning* memungkinkan pembelajaran berlangsung melalui perpaduan aktivitas fisik dan pemanfaatan media digital secara terpadu [5]. Dalam konteks pembelajaran sejarah, integrasi tersebut dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pemilihan permainan kartu domino didasarkan pada kapabilitasnya dalam menstimulasi lingkungan pembelajaran yang partisipatif, sekaligus melatih kemampuan berpikir peserta didik melalui hubungan pertanyaan dan jawaban berantai. Sementara itu, pemanfaatan QR code memungkinkan peserta didik mengakses berbagai konten digital pendukung pembelajaran secara fleksibel.

Meskipun demikian, kajian terhadap media pembelajaran sejarah menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian. Penelitian terdahulu umumnya mengembangkan media sejarah dalam bentuk media digital tunggal, seperti video, komik digital, atau multimedia interaktif yang berfokus pada penyampaian materi [6] [7]. Di sisi lain, penelitian mengenai media domino lebih banyak digunakan sebagai sarana latihan konsep atau evaluasi sederhana melalui aktivitas mencocokkan pertanyaan dan jawaban [8] [9] [10]. Sebagian besar penelitian tersebut belum mengintegrasikan permainan domino dengan pendekatan *hybrid learning*, sumber belajar digital berbasis QR code, serta aktivitas literasi sejarah yang menekankan analisis sebab-akibat, refleksi historis, dan keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa depan. Dengan demikian, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah yang mampu menggabungkan aktivitas kinestetik, kolaboratif, dan digital secara terpadu dalam satu ekosistem pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Domino Penjadi (Pendudukan Jepang di Indonesia) sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Media ini mengintegrasikan kartu domino fisik dengan berbagai konten digital seperti video pembelajaran, infografis, microlearning, komik digital, PPT interaktif, LKPD, timeline sejarah, refleksi, hingga kuis interaktif melalui QR code pada setiap kartu domino. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode R&D dengan model *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media domino sejarah yang tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan *hybrid learning* dan literasi sejarah dalam

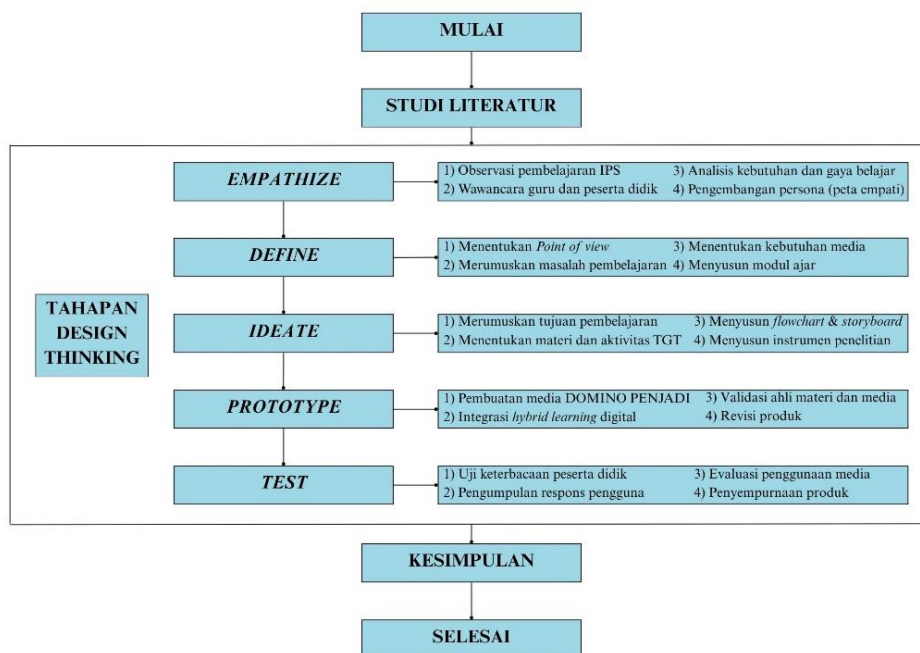
satu kesatuan pembelajaran. Domino Penjadi memadukan aktivitas manipulatif melalui permainan kartu domino, aktivitas kolaboratif melalui model *Teams Games Tournament* (TGT), serta pemanfaatan berbagai sumber belajar digital berbasis QR code. Selain itu, media ini dirancang untuk mendorong kemampuan berpikir historis peserta didik melalui analisis hubungan sebab-akibat, refleksi historis, dan pemaknaan peristiwa sejarah dalam konteks kehidupan masa kini. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya sekaligus menawarkan inovasi media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan [11]. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran “Domino Penjadi” sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

Model pengembangan yang digunakan yaitu *Design Thinking*. *Design Thinking* sebagai pendekatan pengembangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui proses kreatif dan pemecahan masalah secara sistematis [12]. Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman belajar peserta didik. Tahapan *Design Thinking* melalui lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Adapun prosedur pengembangan media Domino Penjadi dilakukan melalui lima tahapan sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir R&D Model *Design Thinking*. Sumber. Adaptasi (Dam & Teo, 2018)

Tahap 1) *empathize* dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru IPS, hingga analisis karakteristik peserta didik guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media berbasis literasi sejarah. Tahap 2) *define* dilakukan dengan merumuskan fokus masalah, kebutuhan pembelajaran *hybrid learning*, tujuan pembelajaran, indikator literasi sejarah, serta rancangan aktivitas pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap 3) *ideate* dilakukan dengan menyusun desain media Domino Penjadi berupa kartu domino sejarah, LKPD analisis hubungan sebab-akibat, mekanisme permainan TGT, *storyboard* media, serta integrasi sumber belajar digital pendukung. Selain itu, pada tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen penilaian, yang terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli media, serta kuesioner respons peserta didik, dengan mengadopsi instrumen penelitian terdahulu yang telah disesuaikan dengan karakteristik media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah. Tahap 4) *prototype* dilakukan dengan mengembangkan produk awal berupa kartu domino, LKPD, panduan permainan, dan media digital pendukung. Selanjutnya, seluruh perangkat

tersebut diuji oleh ahli materi dan ahli media guna mendapatkan masukan terkait aspek kelayakan isi, visual, kebahasaan, serta strategi pembelajaran. Adapun tahap 5) *test* dilakukan uji keterbacaan produk kepada peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang untuk mengetahui respons mereka. Parameter penilaian ini mencakup daya tarik tampilan, kemudahan akses pengguna, efektivitas pemahaman materi, serta kontribusi media dalam mendukung kompetensi literasi sejarah.

## 2.2. Uji Coba Produk

Desain uji coba yang digunakan yaitu *formative evaluation* dengan pendekatan *one-shot case study*. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh masukan dan menyempurnakan produk sebelum diterapkan secara lebih luas. Tahapan evaluasi formatif meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji respons peserta didik. Validator dalam penelitian ini terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media. Ahli materi merupakan guru yang memiliki kualifikasi minimal S1 Pendidikan IPS, pengalaman mengajar minimal lima tahun, serta memahami materi sejarah pada Kurikulum Merdeka. Adapun ahli media merupakan dosen yang memiliki kualifikasi minimal S2 serta pengalaman dalam pengembangan dan evaluasi media pembelajaran minimal lima tahun. Pemilihan validator tersebut didasarkan pada kompetensi keilmuan dan pengalaman profesional yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *hybrid learning*. Subjek uji coba produk terdiri atas 32 peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang. Pemilihan kelas dilakukan secara *purposive* berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik aktif, kolaboratif, dan cenderung menyukai aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Karakteristik tersebut dinilai sesuai dengan implementasi media Domino Penjadi yang mengintegrasikan permainan domino, diskusi kelompok, LKPD, dan sumber belajar digital dalam pembelajaran IPS berbasis *hybrid learning*.

## 2.3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respons peserta didik menggunakan skala Likert 1–4. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media Domino Penjadi. Adapun data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, kritik, dan saran dari validator maupun peserta didik. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif sebagai acuan empiris guna mengevaluasi, merevisi, dan menyempurnakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap *empathize* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan media Domino Penjadi dari aspek materi, bahasa, tampilan, strategi pembelajaran, dan penerapan *hybrid learning*. Sementara itu, angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran IPS.

## 2.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons peserta didik. Instrumen penelitian ini mengadopsi dan memodifikasi instrumen penelitian terdahulu agar sesuai dengan karakteristik media Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah [13]. Instrumen validasi ahli materi mencakup aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, literasi sejarah, evaluasi, bahasa, dan strategi pembelajaran. Instrumen validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual, penggunaan media, strategi pembelajaran, *hybrid learning*, dan rekayasa media. Adapun angket respons peserta didik mencakup aspek bahasa, tampilan media, pengorganisasian pembelajaran, pemahaman materi, motivasi belajar, dan kebermanfaatan media. Penilaian instrumen menggunakan skala Likert 4 poin sebagaimana Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skala Likert

| Kategori                  | Skor |
|---------------------------|------|
| SS (Sangat Setuju)        | 4    |
| S (Setuju)                | 3    |
| TS (Tidak Setuju)         | 2    |
| STS (Sangat Tidak Setuju) | 1    |

## 2.6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang dikombinasikan dengan analisis deskriptif kualitatif. Analisis terhadap hasil akumulasi skor dari ahli materi, ahli media, dan respons peserta didik dilakukan melalui teknik persentase kelayakan produk dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Akumulasi hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam interval kriteria kelayakan produk dengan mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

| Persentase | Kriteria            | Kategori        |
|------------|---------------------|-----------------|
| 81–100%    | Sangat Layak        | Tidak revisi    |
| 61–80%     | Layak               | Revisi minor    |
| 41–60%     | Cukup Layak         | Revisi          |
| 21–40%     | Kurang Layak        | Revisi sebagian |
| 1–20%      | Sangat Kurang Layak | Revisi total    |

Media Domino Penjadi dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase kelayakan lebih dari 60%. Penetapan batas tersebut mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran yang menyatakan bahwa rentang persentase 61–80% termasuk kategori “layak”, sedangkan persentase di bawah 60% menunjukkan produk masih membutuhkan revisi substansial sebelum digunakan dalam pembelajaran [14]. Oleh karena itu, ambang batas >60% digunakan sebagai indikator minimum bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan penggunaan secara memadai sehingga layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Adapun data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator maupun peserta didik dianalisis secara deskriptif sebagai bahan revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran IPS berupa Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah untuk peserta didik kelas VIII SMP. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan kartu domino sejarah yang dipadukan dengan LKPD analisis hubungan sebab-akibat, video pembelajaran, serta aktivitas turnamen berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Integrasi komponen fisik dan digital dalam Domino Penjadi dirancang untuk mendukung pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, kontekstual, dan kolaboratif sesuai capaian pembelajaran IPS Fase D. Seluruh komponen media dirancang untuk memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik yang cenderung kinestetik melalui pengalaman belajar langsung, diskusi, permainan edukatif, dan refleksi historis.

### 3.1. Tahapan Pengembangan Domino Penjadi sebagai Media *Hybrid Learning* IPS

Penelitian dan pengembangan Domino Penjadi menggunakan lima tahap penelitian yang mengadopsi model *Design Thinking*.

#### 3.1.1. Tahap 1. *Empathize*

Tahap *empathize* diorientasikan untuk memetakan secara mendalam mengenai kendala dalam proses pembelajaran, preferensi kebutuhan peserta didik, serta spesifikasi karakteristik media yang relevan dikembangkan dengan kartu Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Kegiatan awal yaitu observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMPN 9 Malang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi Masa Pendudukan Jepang didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas penayangan video singkat maupun presentasi sederhana. Kondisi tersebut berimplikasi pada

rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memicu hambatan dalam merekonstruksi keterkaitan kronologis antarperistiwa sejarah. Padahal, pembelajaran sejarah dalam IPS tidak hanya menuntut hafalan fakta, tetapi juga kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat serta rekonstruksi keterkaitan kronologis lintas zaman [15].

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi sejarah dengan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Materi sejarah yang bersifat kompleks membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memaknai historis suatu peristiwa. Menurut teori Edgar Dale, pembelajaran yang hanya mengandalkan simbol verbal memiliki tingkat keabstrakan tinggi sehingga cenderung menyebabkan rendahnya retensi dan pemahaman peserta didik [16]. Oleh karena itu, diperlukan media yang menghadirkan pengalaman visual, aktivitas kolaboratif, dan keterlibatan langsung agar peserta didik dapat membangun pemahaman secara lebih mendalam.

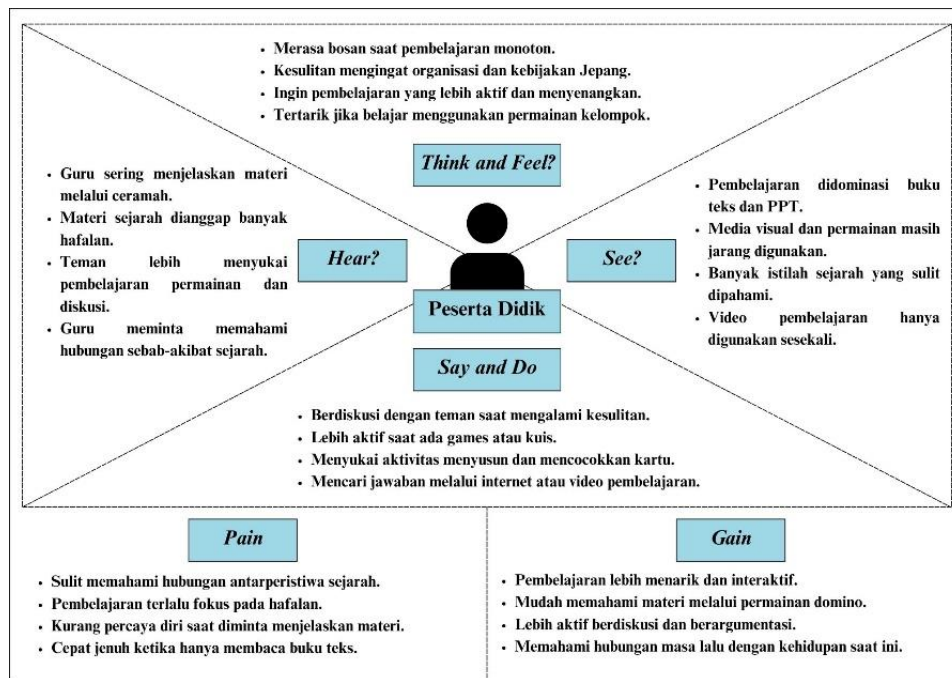
Temuan empiris dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang juga menunjukkan bahwa materi Masa Pendudukan Jepang dianggap sulit dipahami karena memuat berbagai nama organisasi, kebijakan Jepang, tokoh, serta peristiwa sejarah yang cenderung dihafalkan. Sebagian peserta didik menyatakan merasa bosan ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah dan membaca buku paket. Selain itu, peserta didik mengharapkan adanya integrasi aktivitas berbasis permainan, diskusi, serta kolaborasi kelompok guna menciptakan iklim belajar yang lebih atraktif dan akomodatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa orientasi kebutuhan belajar peserta didik telah bergeser dari model transmisi materi pasif menuju keterlibatan aktif secara penuh dalam sepanjang proses pembelajaran.

Secara teoretis, kondisi tersebut memperkuat pandangan Edgar Dale bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan interaksi sosial mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan pembelajaran pasif berbasis ceramah. Aktivitas permainan edukatif dan diskusi kelompok memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak sekadar menyerap informasi secara pasif, melainkan turut melakukan proses berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama [17]. Oleh sebab itu, urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menjadi relevan untuk mendukung pembelajaran IPS yang menekankan kemampuan berpikir historis dan analitis.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan karakteristik materi dan profil peserta didik. Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia memiliki kompleksitas konsep dari ranah kognitif C2 (memahami) hingga C4 (menganalisis), terutama dalam memahami hubungan sebab-akibat kebijakan Jepang terhadap kehidupan masyarakat. Mengingat capaian pembelajaran IPS Fase D menekankan kemampuan menganalisis keterhubungan antarmasa dalam sejarah, maka diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan merefleksikan nilai historis dalam kehidupan saat ini.

Temuan pada analisis kebutuhan menegaskan bahwa urgensi pengembangan media pembelajaran perlu memiliki karakteristik interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Selain itu, media juga perlu mengintegrasikan aktivitas fisik dan digital sebagai bentuk implementasi *hybrid learning*. Pengembangan Domino Penjadi dipilih karena mampu memadukan permainan kartu domino sejarah dengan aktivitas diskusi, analisis hubungan sebab-akibat, serta integrasi sumber belajar digital. Bahkan penggunaan permainan edukatif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat aktivitas kolaborasi, serta memfasilitasi internalisasi konsep sejarah yang kontekstual dan bermakna [18].

Berdasarkan perspektif teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, penggunaan media berbasis permainan dan aktivitas kolaboratif menempatkan peserta didik pada pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan sekadar membaca buku teks [19]. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak sekadar menyerap informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam menyusun kartu domino, menghubungkan peristiwa sejarah, berdiskusi, dan menarik kesimpulan. Pengalaman belajar seperti ini dinilai lebih efektif dalam membangun literasi sejarah karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman mandiri melalui aktivitas belajar yang aktif serta reflektif.



Gambar 2. Peta Empati

Tahap akhir pada proses *empathize* yaitu pengembangan persona peserta didik melalui penyusunan peta empati. Berdasarkan peta empati tersebut, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sejarah karena pembelajaran cenderung monoton, kurang interaktif, dan terlalu berfokus pada hafalan konsep. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan, visual, dan aktivitas kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemenuhan kebutuhan peserta didik tidak terbatas pada diseminasi materi ajar semata, melainkan pada pengalaman belajar yang mampu menciptakan keterlibatan emosional dan sosial selama pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, pengembangan Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik melalui aktivitas menyusun kartu domino, menganalisis hubungan sebab-akibat, berdiskusi, dan merefleksikan nilai sejarah dalam kehidupan masa kini. Atas dasar tersebut, eksistensi media hasil pengembangan ini tidak terbatas pada peran fasilitator pembelajaran semata, melainkan diproyeksikan sebagai media strategis untuk membangun kemampuan berpikir historis dan literasi sejarah peserta didik sesuai capaian pembelajaran IPS Fase D.

### 3.1.2. Tahap 2. Define

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan fokus pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil identifikasi masalah, kebutuhan peserta didik, serta *insight* yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun *point of view* (POV) sebagai dasar pengembangan media *hybrid learning* Domino Penjadi berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Tahap *define* menjadi penting karena hasil identifikasi kebutuhan pada tahap sebelumnya perlu dijadikan solusi pembelajaran yang lebih terarah, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun tuntutan capaian pembelajaran IPS Fase D. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya berfokus pada aspek permainan, melainkan pada optimalisasi kapasitas media dalam mengonstruksi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Adapun sintesis hasil rumusan *point of view* (POV) sebagaimana Tabel 3.

Tabel 3. *Point of View*

| <i>Problem</i>                                              | <i>Need</i>                             | <i>Insight</i>                                            |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Pembelajaran IPS masih didominasi ceramah.                  | Pembelajaran aktif dan kolaboratif.     | Permainan TGT berbasis domino sejarah.                    |
| Peserta didik sulit memahami hubungan sebab-akibat sejarah. | Media analisis peristiwa sejarah.       | Kartu domino analisis sebab-akibat.                       |
| Media pembelajaran kurang menarik dan interaktif.           | Media visual dan menyenangkan.          | Domino Penjadi berbasis permainan visual.                 |
| Pemanfaatan teknologi digital belum optimal.                | Pembelajaran fisik dan digital.         | Media <i>hybrid learning</i> berbasis domino dan digital. |
| Pembelajaran sejarah masih berfokus pada hafalan.           | Pembelajaran berbasis literasi sejarah. | Diskusi dan refleksi nilai sejarah melalui domino.        |

Berdasarkan *point of view* tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar aktif, kolaboratif, visual, dan kontekstual sesuai karakteristik materi sejarah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah yang mengintegrasikan permainan kartu domino dengan aktivitas diskusi, analisis hubungan sebab-akibat, turnamen akademik, dan sumber belajar digital. Eksistensi media ini tidak terbatas pada fungsi permainan edukatif semata, melainkan diorientasikan sebagai sarana rekonstruksi kemampuan berpikir historis peserta didik melalui analisis hubungan kausalitas lintas dimensi waktu.

Pada tahap *define* diketahui bahwa pada pembelajaran materi sejarah pendudukan jepang, permasalahan terjadi pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahaman historis. Pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan menyebabkan peserta didik cenderung memahami sejarah sebagai kumpulan fakta, bukan sebagai proses analitis yang berkaitan dengan kehidupan nyata [20]. Kondisi tersebut menjadi relevan secara teoretis dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik mendapatkan pengalaman belajar konkret, aktif, serta melibatkan interaksi langsung dibandingkan hanya menerima simbol verbal melalui ceramah maupun membaca teks. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis permainan dan aktivitas kolaboratif dinilai mampu menjembatani kebutuhan peserta didik terhadap pengalaman belajar yang lebih konkret dan substantif.

Pengembangan Domino Penjadi mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang yang cenderung kinestetik. Oleh sebab itu, media dirancang dalam bentuk aktivitas manipulatif melalui penyusunan kartu domino secara langsung, diskusi kelompok, serta permainan kompetitif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Selain memfasilitasi aktivitas fisik, media juga dilengkapi dengan komponen digital seperti konten pembelajaran daring untuk mendukung implementasi *hybrid learning*. Kombinasi aktivitas fisik dan digital tersebut diorientasikan untuk mengoptimalkan tingkat keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran IPS sekaligus menciptakan pengalaman belajar multisensori [21].

Berdasarkan perspektif teori Edgar Dale, penggunaan media permainan berbasis domino dan sumber belajar digital menunjukkan perpaduan beberapa tingkatan pengalaman belajar, mulai dari simbol visual, demonstrasi, hingga pengalaman langsung melalui aktivitas bermain dan berdiskusi [10]. Melalui media ini, peserta didik tidak sekadar membaca maupun menyerap informasi sejarah secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam aktivitas menyusun kartu, mencocokkan hubungan sebab-akibat, serta mendiskusikan makna peristiwa sejarah secara kelompok. Pengalaman belajar tersebut dinilai lebih efektif untuk meningkatkan retensi informasi dan kemampuan berpikir historis karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Secara praktis, integrasi pendekatan *hybrid learning* juga memberikan fleksibilitas pembelajaran melalui pemanfaatan media fisik dan digital secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan [22].

Pada tahap *define* pengembangan media Domino Penjadi mempertimbangkan kebaruan dibandingkan media pembelajaran sejarah sebelumnya yang umumnya masih berbentuk permainan konvensional tanpa integrasi aktivitas literasi sejarah dan teknologi digital. Media ini didesain tidak hanya untuk memenuhi aspek rekreatif permainan, tetapi juga sebagai ekosistem pembelajaran yang menghubungkan aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan reflektif dalam satu kesatuan pembelajaran. Dengan demikian, Domino Penjadi dirancang untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep sejarah secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual.

### 3.1.3. Tahap 3. *Ideate*

Sebelum memasuki tahap *ideate*, peneliti terlebih dahulu menyusun rancangan modul ajar sebagai kerangka konseptual pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi capaian pembelajaran IPS Fase D dan menentukan materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Materi ini dipilih karena memiliki kompleksitas konsep yang tinggi serta membutuhkan kemampuan analisis historis yang mendalam, mencakup kebijakan Jepang, organisasi bentukan, propaganda, eksploitasi sumber daya, perlawanan rakyat, hingga dampaknya terhadap kehidupan masyarakat. Berdasarkan analisis capaian tersebut, media Domino Penjadi dirancang untuk tidak hanya membantu peserta didik memahami fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis, refleksi, dan literasi sejarah.

Proses ini kemudian melandasi tahap *ideate* yang bertujuan untuk merancang solusi berupa media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan problematika pada tahap *define*. Melalui tahapan ini, peneliti mengonstruksi Domino Penjadi sebagai inovasi media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah yang mengintegrasikan aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan digital. Urgensi pengembangan media ini didasarkan pada premis bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan pengalaman konkret untuk membangun keterkaitan antarkonsep secara bermakna. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *Edgar Dale's Cone of Experience*, yang menekankan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam pengalaman yang bersifat visual dan partisipatif, dibandingkan hanya menerima penjelasan abstrak melalui ceramah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas belajar aktif serta mendorong kemampuan berpikir historis. Oleh karena itu, Domino Penjadi dirancang tidak hanya sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemampuan literasi sejarah melalui analisis hubungan sebab-akibat, diskusi kelompok, refleksi historis, dan keterhubungan antara masa lampau, masa kini, serta masa yang akan datang.

Merujuk pada hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya, ditemukan adanya urgensi terhadap media pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar aktif sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir historis peserta didik. Atas dasar tersebut, Domino Penjadi dikembangkan tidak sekadar sebagai permainan edukatif, melainkan diorientasikan sebagai sarana strategis untuk membangun kemampuan literasi sejarah melalui analisis hubungan sebab-akibat, diskusi kelompok, refleksi historis, dan penguatan pemahaman mengenai kontinuitas hubungan antara dimensi masa lampau, masa kini, dan proyeksi masa depan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah perlu bergerak dari sekadar aktivitas menghafal fakta menuju pembelajaran yang menekankan pemaknaan sejarah secara kontekstual [23]. Secara praktis, rancangan tersebut penting karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik dan aktif dalam aktivitas kolaboratif.

Komponen utama dalam Domino Penjadi terdiri atas kartu domino sejarah, LKPD analisis sebab-akibat, video pembelajaran, *barcode* materi digital, dan turnamen berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Kartu domino digunakan untuk membantu peserta didik menyusun keterkaitan konsep sejarah secara runtut melalui aktivitas permainan berantai dari kartu *start* hingga *finish*. Aktivitas tersebut sejalan dengan tingkatan pengalaman Edgar Dale pada tahap *contrived experiences* dan *demonstration*, karena peserta didik tidak sekadar menyerap informasi secara pasif, melainkan melakukan simulasi sederhana melalui penyusunan kartu secara langsung [24]. Sementara itu, LKPD analisis digunakan untuk memperkuat kemampuan berpikir historis peserta didik melalui kegiatan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dampak sejarah, serta refleksi nilai-nilai sejarah dalam kehidupan masa kini. Penggunaan LKPD ini penting karena pembelajaran sejarah yang bermakna membutuhkan aktivitas interpretasi dan refleksi, bukan sekadar penguasaan kronologi peristiwa.

Selain komponen fisik, media Domino Penjadi juga dilengkapi dengan video pembelajaran dan *barcode* materi digital sebagai bentuk implementasi *hybrid learning*. Video pembelajaran digunakan sebagai penguatan visual dan auditori sebelum permainan dimulai, sedangkan *barcode* pada kartu domino dapat dipindai peserta didik untuk mengakses materi digital pendukung seperti PPT, video, dan sumber sejarah kontekstual lainnya. Integrasi media fisik dan digital tersebut memperkuat pengalaman belajar multisensori sebagaimana teori Edgar Dale bahwa penggunaan kombinasi visual, auditori, dan aktivitas langsung dapat meningkatkan retensi serta pemahaman peserta didik terhadap materi [25]. Secara praktis, pengintegrasian *barcode* digital juga menunjukkan inovasi pembelajaran sejarah yang lebih adaptif guna merespons penetrasi teknologi serta kebutuhan esensial peserta didik pada era digital [26].

Cakupan materi dalam Domino Penjadi disesuaikan dengan materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada IPS kelas VIII SMP. Materi yang dikembangkan meliputi latar belakang masuknya Jepang ke Indonesia, propaganda Jepang, organisasi bentukan Jepang, sistem kerja paksa *romusha*, eksploitasi sumber daya, perlawanan rakyat Indonesia, serta dampak pendudukan Jepang terhadap kehidupan masyarakat dan proses menuju kemerdekaan. Penyusunan materi tersebut dirancang untuk mendukung capaian pembelajaran IPS Fase

D yaitu kemampuan peserta didik dalam menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang dalam konteks sejarah lokal, nasional, dan global. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak sekadar memfasilitasi peserta didik dalam retensi fakta sejarah, melainkan juga menstimulasi kecakapan berpikir kritis serta penalaran reflektif terhadap nilai historis yang relevan dalam kehidupan saat ini.



Gambar 3. Cakupan Materi

Pada tahap *ideate*, peneliti juga menyusun rancangan alur penggunaan media melalui *flowchart* pembelajaran berbasis TGT. Alur pembelajaran dimulai dari penyajian video pembelajaran, pembentukan kelompok, penyusunan kartu domino secara kolaboratif, turnamen antarkelompok, presentasi hasil analisis, dan refleksi individu terkait nilai sejarah yang dipelajari. Rancangan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran diarahkan pada aktivitas yang menuntut partisipasi aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Merujuk pada taksonomi Kerucut Pengalaman Edgar Dale, aktivitas diskusi, permainan, dan presentasi termasuk pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran verbal semata karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui interaksi sosial dan aktivitas manipulatif. Oleh karena itu, penggunaan model TGT dalam media Domino Penjadi menjadi relevan guna mengeskalisasi motivasi, keterlibatan aktif, serta kecakapan komunikasi interpersonal peserta didik dalam pembelajaran IPS.



Gambar 4. Flowchart

Selain *flowchart*, peneliti juga menyusun *storyboard* media sebagai rancangan visual sebelum produk dikembangkan. Penyusunan *storyboard* dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara desain media, tujuan pembelajaran, dan pengalaman belajar yang dapat diperoleh peserta didik. Adapun detail *storyboard* media Domino Penjadi sebagaimana Tabel 4.

Tabel 4. *Storyboard*

| Tampilan               | Keterangan                                                                                                                                                            |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kartu Domino Sejarah   | Berisi pasangan pertanyaan dan jawaban terkait materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia yang disusun secara berantai dari kartu <i>start</i> hingga <i>finish</i> . |
| Barcode Materi Digital | <i>Barcode</i> pada kartu domino yang dapat dipindai untuk mengakses 15 konten pembelajaran yang berbeda sebagai pendukung <i>hybrid learning</i> .                   |
| LKPD Analisis          | Memuat kolom analisis hubungan sebab-akibat, dampak sejarah, dan refleksi berdasarkan kartu domino yang dipilih peserta didik untuk dianalisis.                       |
| Video Pembelajaran     | Menampilkan pengantar materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia sebagai penguatan visual dan literasi sejarah sebelum permainan dimulai.                             |
| Turnamen TGT           | Berisi aktivitas diskusi, argumentasi, dan presentasi kelompok untuk mengukur kemampuan berpikir kritis serta kolaborasi peserta didik.                               |

Berdasarkan hasil tahap *ideate*, Domino Penjadi dirancang sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek permainan, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan reflektif. Pengintegrasian aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan digital dalam media ini menunjukkan penerapan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale secara lebih komprehensif karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui melihat, mendengar, berdiskusi, memanipulasi objek, dan merefleksikan hasil belajar [27]. Dengan demikian, Domino Penjadi memiliki relevansi teoritis dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman sekaligus relevansi praktis sebagai inovasi media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS SMP.

### 3.1.4. Tahap 4. *Prototype*

Tahap *prototype* bertujuan untuk mengembangkan media Domino Penjadi berdasarkan draf konseptual yang telah disusun pada tahap *ideate*. Produk dikembangkan sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah yang memadukan aktivitas permainan kartu domino, LKPD analisis sebab-akibat, turnamen *Teams Games Tournament* (TGT), serta integrasi sumber belajar digital berupa *barcode* materi pendukung. Pengembangan media pada tahap ini menjadi penting karena pembelajaran sejarah membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, manipulatif, dan reflektif agar peserta didik mampu memahami keterkaitan peristiwa sejarah secara lebih konkret. Kondisi tersebut selaras dengan taksonomi Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menegaskan bahwa retensi pemahaman peserta didik akan mencapai tingkat kebermaknaan optimal ketika peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas melihat, melakukan, dan berinteraksi dibandingkan hanya menerima informasi secara abstrak melalui ceramah [28].

Keseluruhan desain visual kartu domino, LKPD, dan komponen pembelajaran dikembangkan menggunakan pendekatan visual kontekstual yang dipadukan dengan media digital berbasis *QR Code* yang dapat diakses melalui *handphone* selama pembelajaran berlangsung. Integrasi media fisik dan digital tersebut menunjukkan upaya menghadirkan stimulasi multisensori yang lebih akomodatif bagi pemenuhan gaya belajar peserta didik abad ke-21 [28]. Secara praktis, penggabungan permainan edukatif dan akses digital menjadi relevan untuk menjawab keterbatasan pembelajaran IPS yang selama ini masih didominasi penggunaan buku teks dan metode hafalan. Adapun tampilan *prototype* media Domino Penjadi sebagaimana pada Gambar 5.



Gambar 5. *Prototype* Media Domino Penjadi

Produk Domino Penjadi terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu 16 pasang kartu domino sejarah, LKPD analisis hubungan sebab-akibat, panduan permainan TGT, *barcode* konten digital, dan lembar refleksi peserta didik. Kartu domino dirancang dalam bentuk pasangan pertanyaan dan jawaban yang saling berkaitan mengenai materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu domino dengan tema berbeda, seperti *romusha*, organisasi bentukan Jepang, propaganda Jepang, perlawanan rakyat, maupun proses menuju kemerdekaan. Selain itu, media juga dilengkapi *barcode* yang terhubung dengan berbagai konten digital seperti video, infografis, PPT, dan konten interaktif lainnya sehingga mendukung implementasi *hybrid learning*.

Pengembangan Domino Penjadi tidak hanya berfokus pada aktivitas permainan, tetapi juga diarahkan untuk melatih literasi sejarah peserta didik melalui analisis hubungan sebab-akibat, berpikir kronologis, dan refleksi keterkaitan antara masa lampau dengan kondisi masa kini. Pendekatan tersebut penting karena pembelajaran sejarah dalam IPS tidak cukup hanya menekankan hafalan fakta, tetapi perlu mengembangkan kemampuan

berpikir historis peserta didik [29]. Berdasarkan perspektif teori Edgar Dale, aktivitas menyusun kartu domino, berdiskusi, dan merefleksikan hasil permainan termasuk dalam pengalaman belajar yang lebih konkret [30]. Oleh karena itu, media ini memiliki relevansi teoretis sebagai manifestasi nyata dari model pembelajaran berbasis *experiential learning*, sekaligus relevansi praktis guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Tahap berikutnya setelah *prototype* selesai dikembangkan yaitu melakukan validasi produk dengan mengadopsi instrumen penelitian terdahulu yang telah disesuaikan dengan karakteristik media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah. Validasi dilakukan oleh validator materi dan validator media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Proses validasi menjadi penting karena media pembelajaran yang ideal tidak sekadar bertumpu pada estetika visual, melainkan harus memenuhi aspek substansi materi, strategi pembelajaran, dan kebermaknaan pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

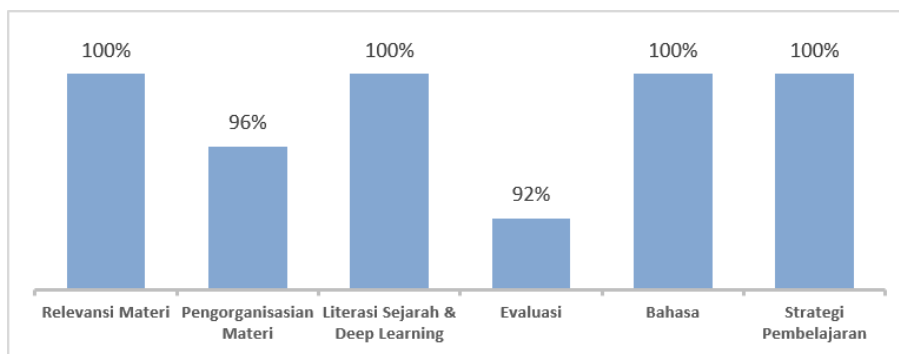
Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, media Domino Penjadi terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 98%        | Sangat Layak |
| Ahli Media  | 98,2%      | Sangat Layak |
| Rata-rata   | 98,1%      | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 5, media Domino Penjadi memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 98,1%, yang berada pada kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek substansi materi, strategi pembelajaran, kebahasaan, tampilan visual, serta integrasi *hybrid learning* sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, struktur pembelajaran, dan muatan literasi sejarah dalam media Domino Penjadi. Hasil penilaian menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98%, yang termasuk kategori “sangat layak”. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa hampir seluruh indikator penilaian memperoleh skor maksimal. Dengan demikian, materi yang dikembangkan dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPS Fase D, memiliki keterkaitan yang kuat dengan indikator literasi sejarah, serta mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) berbasis analisis historis. Adapun hasil validasi materi sebagaimana pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi menyatakan bahwa media Domino Penjadi kapabel dalam menstimulasi pemahaman sejarah peserta didik secara lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Aktivitas domino dinilai efektif untuk tidak sekadar menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat antarperistiwa sejarah. Temuan tersebut memperkuat teori Edgar Dale bahwa instruksi yang melibatkan aktivitas langsung dan diskusi akan lebih efektif dalam menginternalisasi konsep secara substantif dibandingkan pembelajaran verbal semata. Meskipun demikian, mengoptimalkan kualitas produk, validator materi memberikan saran perbaikan sebagaimana Tabel 6.

Tabel 6. Kritik dan Saran Validator Materi

| No | Kritik dan Saran                                                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Kontekstualisasi materi dapat diperkuat dengan menambahkan contoh peninggalan Jepang di Malang pada konten <i>barcode</i> digital seperti PPT |

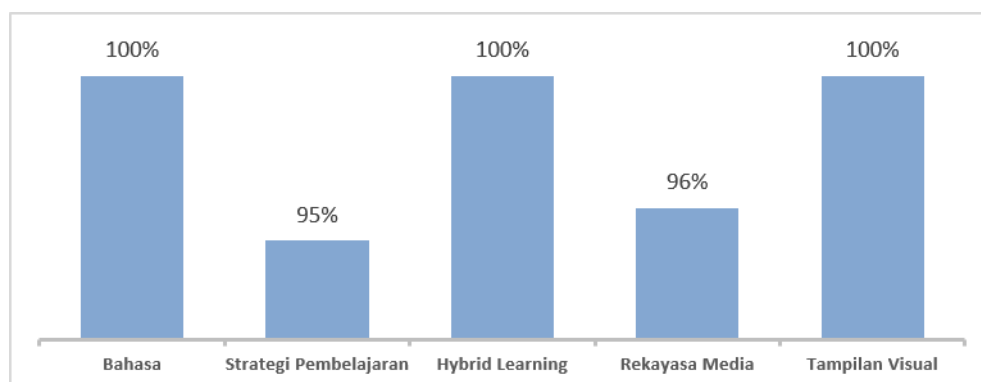
Mengacu pada umpan balik dari validator, peneliti mengoptimalkan produk dengan menambahkan kontekstualisasi materi sejarah lokal berupa peninggalan Jepang di Kota Malang pada konten digital yang terhubung melalui *barcode* dalam media Domino Penjadi, seperti PPT interaktif. Revisi tersebut dilakukan untuk memperkuat keterkaitan antara peristiwa sejarah nasional dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga mewujudkan pembelajaran kontekstual. Secara teoritis, penggunaan contoh nyata dari lingkungan sekitar peserta didik memperkuat proposisi teori Edgar Dale yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam menstimulasi kedalaman pemahaman konseptual. Selain itu, pengenalan peninggalan Jepang di Malang juga mendukung penguatan literasi sejarah melalui identifikasi bukti sejarah yang masih dapat ditemukan pada masa kini. Adapun proses revisi produk sebagaimana pada Gambar 7.



Deskripsi: Menambahkan contoh peninggalan Jepang agar materi lebih kontekstual.

Gambar 7. Revisi Produk Domino Penjadi dari Validator Materi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator materi, tahap berikutnya yaitu validasi media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan tampilan, penggunaan, dan integrasi *hybrid learning* pada media Domino Penjadi. Aspek yang dinilai meliputi bahasa, strategi pembelajaran, *hybrid learning*, rekayasa media, dan tampilan visual. Hasil validasi media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98,2% dengan kategori “sangat layak”. Nilai tersebut merupakan persentase tertinggi dibandingkan hasil penilaian lainnya dan menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, rekayasa media, strategi pembelajaran, serta integrasi *hybrid learning* telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Domino Penjadi tidak hanya layak dari segi isi, tetapi juga mudah digunakan, menarik secara visual, dan mendukung aktivitas pembelajaran kolaboratif berbasis permainan edukatif. Adapun hasil validasi media sebagaimana Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Media

Validator media menyatakan bahwa desain kartu domino, penggunaan warna, tata letak, serta integrasi media digital telah selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia SMP. Di samping itu, mekanisme permainan dinilai mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses

pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan desain media yang bersifat interaktif dan manipulatif memiliki signifikansi besar dalam mengonstruksi pengalaman belajar konkret sekaligus menyenangkan. Berdasarkan perspektif Edgar Dale, aktivitas permainan dan interaksi kelompok termasuk pengalaman belajar aktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman melalui proses melakukan (*learning by doing*) [31]. Namun, validator media juga memberikan kritik dan saran guna menyempurnakan produk sebagaimana pada Tabel 7.

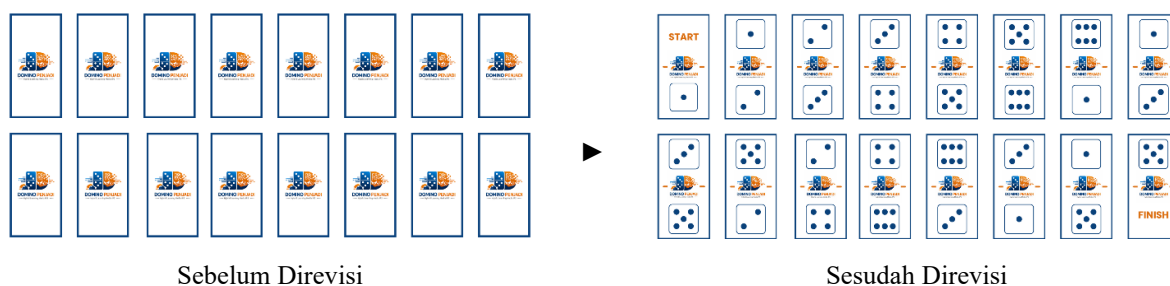
Tabel 7. Kritik dan Saran Validator Media

| No | Kritik dan Saran                                                                                                              |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pertanyaan pada beberapa kartu domino perlu dibuat lebih spesifik agar tidak menimbulkan multiinterpretasi.                   |
| 2  | Sebaiknya ditambahkan kunci jawaban pada bagian belakang kartu domino untuk memudahkan pengecekan saat permainan berlangsung. |

Mengacu pada umpan balik dari validator, peneliti mengoptimalkan produk dengan memperjelas redaksi pertanyaan pada kartu domino serta menambahkan kunci jawaban singkat di bagian belakang kartu menggunakan kode mata dadu. Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media selama pembelajaran berlangsung sekaligus mempermudah peserta didik dan guru dalam melakukan pengecekan hasil permainan. Secara praktis, penambahan kunci jawaban membantu menjaga alur permainan tetap berjalan efektif dan mengurangi kesalahan interpretasi selama diskusi kelompok berlangsung. Adapun proses revisi produk sebagaimana pada Gambar 9.



Deskripsi: Merumuskan pertanyaan yang lebih spesifik agar mudah dipahami.



Deskripsi: Menambahkan kunci jawaban dibalik setiap kartu dengan menggunakan kode mata dadu

Gambar 9. Revisi Produk Domino Penjadi dari Validator Media

Sebelum direvisi, beberapa kartu domino masih menggunakan pertanyaan yang terlalu umum sehingga berpotensi menimbulkan jawaban berbeda antar kelompok. Setelah direvisi, pertanyaan dibuat lebih spesifik dan sistematis sesuai indikator pembelajaran. Selain itu, penambahan kunci jawaban pada bagian belakang kartu membantu peserta didik memperoleh umpan balik secara lebih cepat selama permainan berlangsung. Berdasarkan perspektif teori Edgar Dale, umpan balik langsung selama aktivitas belajar dapat memperkuat pengalaman konkret peserta didik. Hal ini berdampak pada terciptanya proses pembelajaran yang jauh lebih efektif, mendalam, dan bermakna.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media, Domino Penjadi dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Media ini mampu mengintegrasikan aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan digital secara terpadu sehingga mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Selain memiliki

relevansi praktis sebagai inovasi media pembelajaran sejarah, Domino Penjadi juga memiliki relevansi teoritis karena mengimplementasikan prinsip pengalaman belajar Edgar Dale melalui aktivitas belajar yang lebih konkret, interaktif, dan partisipatif.

### 3.1.5. Tahap 5. Test

Setelah produk Domino Penjadi melalui uji kelayakan dan dinyatakan valid oleh validator, penelitian dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu *test*. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna akhir, yaitu peserta didik kelas VIII E SMPN 9 Malang yang berjumlah 32 orang. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada pembelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *hybrid learning*. Peserta didik menggunakan media Domino Penjadi melalui aktivitas penyusunan kartu domino, analisis hubungan sebab-akibat pada LKPD, turnamen kelompok, serta pemanfaatan *barcode* digital yang terhubung dengan konten pendukung pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui diskusi, kerja sama, dan analisis historis secara kolaboratif [32].



Gambar 10. Aktivitas Peserta Didik Menyusun Kartu Domino Penjadi

Uji keterbacaan dilakukan menggunakan angket respons peserta didik yang terdiri atas 25 komponen pertanyaan dengan 7 aspek penilaian, yaitu bahasa, media Domino Penjadi, *hybrid learning*, pengorganisasian pembelajaran, pemahaman materi (literasi sejarah), motivasi dan minat belajar, serta manfaat media. Data komprehensif mengenai hasil akumulasi uji keterbacaan oleh peserta didik sebagaimana Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Keterbacaan Peserta Didik

| No                 | Aspek                               | Skor         |
|--------------------|-------------------------------------|--------------|
| 1                  | Bahasa                              | 313          |
| 2                  | Media Domino Penjadi                | 428          |
| 3                  | <i>Hybrid Learning</i>              | 319          |
| 4                  | Pengorganisasian Pembelajaran       | 429          |
| 5                  | Pemahaman Materi (Literasi Sejarah) | 405          |
| 6                  | Motivasi dan Minat Belajar          | 319          |
| 7                  | Manfaat Media                       | 319          |
| Total Skor         |                                     | 2.532        |
| Persentase         |                                     | 82,42%       |
| Kriteria Kelayakan |                                     | Sangat Layak |

Merujuk pada hasil uji keterbacaan tersebut, media Domino Penjadi memperoleh skor akumulatif sebesar 82,42%, dengan kategori “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Domino Penjadi mampu mengonstruksi iklim pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, serta atraktif, dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada ceramah dan buku teks. Temuan ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang dikemas melalui aktivitas permainan edukatif dan pengalaman langsung mampu mendorong *engagement* emosional sosial peserta didik dalam menyerap esensi materi sejarah yang bermakna.

Aspek pengorganisasian pembelajaran memperoleh skor tertinggi karena peserta didik merasa aktivitas penyusunan domino, diskusi kelompok, dan turnamen TGT efektif memfasilitasi mereka dalam memetakan alur materi secara sistematis. Temuan empiris tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang berbasis aktivitas kolaboratif dapat mendorong peserta didik mengonstruksi pemahaman konsep secara gradual melalui stimulasi interaksi sosial dan pemenuhan pengalaman nyata. Berdasarkan perspektif Edgar Dale, aktivitas diskusi dan simulasi permainan termasuk pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran verbal semata karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengalami proses belajar

secara aktif [33]. Dengan demikian, pengorganisasian pembelajaran berbasis permainan domino terbukti mampu mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Selain itu, aspek pemahaman materi (literasi sejarah) juga memperoleh skor tinggi karena peserta didik tidak sekadar menghafal fakta sejarah, melainkan memaknai hubungan sebab-akibat hingga dampak kebijakan Jepang terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa Domino Penjadi mampu mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berorientasi pada analisis historis dan refleksi kontekstual. Secara teoritis, hasil tersebut memperkuat pandangan Edgar Dale bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas melihat, melakukan, dan mendiskusikan akan meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, media ini memiliki relevansi praktis dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir historis sesuai capaian pembelajaran IPS Fase D.

Di sisi lain, integrasi *hybrid learning* melalui *barcode* digital membantu peserta didik mengakses materi pendukung secara lebih fleksibel selama pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS menjadi relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang memadukan unsur visual, auditori, dan aktivitas langsung [34]. Berdasarkan konteks teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, kombinasi media visual dan aktivitas partisipatif dapat memperkuat retensi materi yang dipelajari peserta didik. Penggunaan aktivitas permainan edukatif berbasis kelompok juga mampu mendorong motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, peserta didik tetap memberikan beberapa kritik dan saran sebagai bahan penyempurnaan produk sebagaimana pada Tabel 8.

Tabel 8. Kritik dan Saran Peserta Didik

| No | Kritik dan Saran                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Bahasa pada beberapa kartu domino dapat diperbaiki agar lebih mudah dipahami peserta didik.                               |
| 2  | Sebaiknya kartu domino diberi kategori tingkat mudah, sedang, dan sulit untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. |

Mengacu pada umpan balik dari peserta didik, peneliti mengoptimalkan produk dengan menyederhanakan beberapa redaksi pertanyaan pada kartu domino agar lebih komunikatif dan *user-friendly*. Selain itu, peneliti juga menambahkan kategori tingkat kesulitan pada kartu domino untuk membantu guru dalam melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai kemampuan peserta didik. Revisi tersebut penting secara praktis karena media pembelajaran yang baik perlu adaptif terhadap keberagaman kemampuan peserta didik. Selain itu, pengelompokan tingkat kesulitan juga mendukung pembelajaran bertahap sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang selaras akan tingkat kesiapan belajarnya. Untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tingkat kelayakan media Domino Penjadi, hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji keterbacaan peserta didik direkapitulasi sebagaimana pada Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba Media Domino Penjadi

| Tahap Evaluasi                | Persentase | Kategori     |
|-------------------------------|------------|--------------|
| Validasi Ahli Materi          | 98%        | Sangat Layak |
| Validasi Ahli Media           | 98,2%      | Sangat Layak |
| Uji Keterbacaan Peserta Didik | 82,42%     | Sangat Layak |
| Rata-rata                     | 92,87%     | Sangat Layak |

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi dan uji coba pada Tabel 9, media Domino Penjadi memperoleh persentase 98% dari ahli materi, 98,2% dari ahli media, dan 82,42% dari peserta didik. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori "sangat layak", dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,87%. Temuan ini menunjukkan bahwa Domino Penjadi telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan media, strategi pembelajaran, integrasi *hybrid learning*, serta kebermanfaatan bagi peserta didik. Dengan demikian, media Domino Penjadi memiliki potensi yang kuat sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dalam pembelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Pengintegrasian aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan digital dalam media ini menunjukkan implementasi teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale secara lebih konkret karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas melihat, berdiskusi, melakukan, dan merefleksikan hasil belajar secara langsung.

### 3.2. Diskusi

Media Domino Penjadi sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah dinyatakan “sangat layak” berdasarkan akumulasi hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji keterbacaan oleh peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan pengintegrasian permainan edukatif, aktivitas kolaboratif, dan sumber belajar digital kapabel dalam mengonstruksi pengalaman belajar sejarah. Merujuk pada hasil uji keterbacaan, media Domino Penjadi menunjukkan potensi kuat sebagai media *hybrid learning* berbasis literasi sejarah yang kapabel meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta pemahaman konseptual peserta didik pada pembelajaran IPS. Pengintegrasian aktivitas visual, kinestetik, kolaboratif, dan digital dalam media ini menunjukkan implementasi teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale secara lebih konkret karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas melihat, berdiskusi, melakukan, dan merefleksikan hasil belajar secara langsung. Dengan demikian, Domino Penjadi tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, melainkan juga sebagai inovasi pembelajaran sejarah yang mendukung pembelajaran aktif, kontekstual, dan bermakna pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Integrasi tersebut menjadi penting karena pembelajaran sejarah pada jenjang SMP tidak hanya menekankan penguasaan fakta, tetapi juga kemampuan berpikir historis dalam memetakan kontinuitas hubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang sesuai capaian pembelajaran IPS Fase D [35].

Hasil penelitian pada tahap *test* menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami alur peristiwa sejarah ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas manipulatif dan kolaboratif dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Hasil ini memperkuat bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan media yang mampu mengkonkretkan konsep abstrak agar peserta didik tidak sekadar menghafal fakta sejarah. Kondisi tersebut relevan dengan teori Edgar Dale yang menegaskan bahwa aktivitas langsung dan stimulasi multisensori akan menghasilkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam dibandingkan pendekatan verbalistik semata [36]. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan kartu domino sejarah menghadirkan pengalaman belajar semi-konkret karena memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam mencocokkan, menyusun, dan mendiskusikan hubungan antarperistiwa sejarah. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi menempati posisi sebagai penerima informasi pasif, melainkan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar aktif (*learning by doing*) [37].

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan media domino dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan domino mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat interaksi sosial dalam kelompok, serta membantu proses penguatan konsep melalui aktivitas mencocokkan dan menghubungkan informasi [8] [9] [10]. Namun, sebagian besar media domino yang dikembangkan masih berfokus pada latihan konsep atau evaluasi sederhana sehingga belum memberikan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk melakukan analisis mendalam terhadap materi yang dipelajari. Pada penelitian ini, aktivitas domino tidak hanya digunakan untuk menemukan pasangan kartu, tetapi juga dikembangkan menjadi sarana analisis sebab-akibat dan refleksi historis melalui LKPD serta diskusi kelompok.

Melalui media Domino Penjadi, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berasal dari penggunaan simbol, pertanyaan kontekstual pada kartu domino, instruksi permainan, materi digital, serta LKPD analisis sejarah. Pengalaman abstrak ini sejalan dengan teori Edgar Dale bahwa pembelajaran diperoleh melalui simbol verbal. Berbeda dengan buku paket yang umumnya menggunakan teks panjang, media ini menyajikan materi sejarah secara sederhana, sistematis, serta terintegrasi dengan aktivitas permainan. Dengan demikian, pemahaman konsep sejarah menjadi lebih efektif karena dikaitkan langsung dengan pengalaman belajar peserta didik. Hasil ini memperkuat bahwa permainan edukatif mampu mengurangi dominasi hafalan sekaligus meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik.

Pada tingkat pengalaman berikutnya, Domino Penjadi mengintegrasikan unsur visual dan audio visual melalui desain kartu domino, penggunaan ilustrasi, warna, barcode digital, video pembelajaran, PPT interaktif, dan infografis sejarah. Menurut Edgar Dale, penggunaan media visual dan audio visual mampu membantu peserta didik membangun representasi konkret terhadap suatu konsep karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar [38]. Dalam penelitian ini, integrasi *hybrid learning* memungkinkan peserta didik memperoleh penguatan materi melalui berbagai bentuk representasi digital sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Peserta didik dapat melihat visualisasi propaganda Jepang, sistem Romusha, organisasi bentukan Jepang, maupun peninggalan sejarah Jepang di Malang melalui media digital yang terhubung pada barcode domino.

Hasil tersebut turut mendukung temuan penelitian mengenai *hybrid learning* bahwa kombinasi aktivitas tatap muka dan sumber belajar digital berpotensi meningkatkan fleksibilitas belajar, akses terhadap materi, serta kemandirian peserta didik. Namun, penelitian *hybrid learning* sebelumnya umumnya memanfaatkan platform digital sebagai media utama pembelajaran [6] [7]. Berbeda dengan penelitian tersebut, Domino Penjadi

memosisikan teknologi digital sebagai pelengkap aktivitas fisik melalui integrasi barcode yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber belajar digital. Melalui model ini memungkinkan terjadinya keseimbangan antara interaksi sosial dalam permainan kelompok dan eksplorasi sumber belajar digital secara mandiri.

Adapun pengalaman belajar yang lebih konkret diwujudkan melalui aktivitas diskusi kelompok dan turnamen *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam kegiatan tersebut peserta didik menyusun domino secara kolaboratif, berdiskusi menentukan jawaban, mempertahankan argumentasi, serta menganalisis hubungan sebab-akibat antarperistiwa sejarah. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media Domino Penjadi tidak sekadar berorientasi pada aspek rekreatif permainan, melainkan juga menstimulasi kecakapan berpikir kritis dan literasi sejarah peserta didik. Temuan ini memperkuat teori Edgar Dale bahwa pengalaman belajar melalui simulasi, diskusi, dan praktik langsung efektif meningkatkan retensi belajar karena melibatkan peserta didik secara sosial maupun intelektual selama proses pembelajaran berlangsung [39].

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan kajian mengenai gamifikasi yang menyatakan bahwa unsur permainan, kompetisi, penghargaan, dan kolaborasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik [18]. Pada Domino Penjadi, unsur gamifikasi diwujudkan melalui mekanisme TGT yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi secara sehat sekaligus bekerja sama dalam kelompok. Namun, berbeda dengan gamifikasi yang sering kali berorientasi pada perolehan skor atau penghargaan, aktivitas permainan pada Domino Penjadi diarahkan untuk mendukung pengembangan literasi sejarah melalui proses analisis dan refleksi. Dengan demikian, aspek permainan berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran itu sendiri.

Selain itu, penggunaan LKPD analisis pada Domino Penjadi juga melatih kemampuan berpikir historis peserta didik. Peserta didik tidak hanya menemukan pasangan kartu domino, tetapi juga menganalisis sebab-akibat dari dampak kebijakan Jepang serta relevansi nilai sejarah dengan kehidupan masa kini. Dengan demikian, literasi sejarah dalam penelitian ini tidak dimaknai sebatas kemampuan mengingat fakta sejarah, melainkan kemampuan memahami makna sejarah secara reflektif dan kontekstual. Hasil tersebut menjadi penting karena pembelajaran sejarah pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk mampu menghubungkan pengalaman masa lalu dengan fenomena sosial terkini guna membangun kesadaran historis [40].

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media domino sejarah, *hybrid learning*, literasi sejarah, dan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam satu ekosistem pembelajaran yang utuh. Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengembangkan permainan domino sebagai media latihan konsep atau evaluasi sederhana, sedangkan penelitian *hybrid learning* lebih banyak berfokus pada pemanfaatan platform digital secara terpisah. Domino Penjadi mengombinasikan aktivitas fisik, kolaboratif, reflektif, dan digital secara terpadu sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana pengembangan literasi sejarah yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan media *hybrid learning* Domino Penjadi dilaksanakan melalui lima tahap model *Design Thinking*. Produk yang dikembangkan berupa media permainan kartu domino sejarah yang dipadukan dengan *barcode* digital berisi berbagai konten pembelajaran, seperti video, infografis, PPT interaktif, dan sumber belajar digital lainnya dalam pembelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Media ini juga diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* guna mendukung kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Pengembangan Domino Penjadi dirancang sesuai capaian pembelajaran IPS Fase D yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan kontinuitas lintas dimensi waktu.

Melalui validasi materi, validasi media, dan uji keterbacaan peserta didik, media Domino Penjadi termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi aktivitas permainan edukatif, literasi sejarah, dan *hybrid learning* efektif menciptakan pengalaman belajar konkret yang interaktif dan bermakna. Tidak hanya membantu penguasaan konsep sejarah, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan peserta didik, dan kemampuan berpikir historis melalui aktivitas analisis sebab-akibat dan refleksi sejarah. Selain itu, media ini menjadi wujud nyata penerapan teori Edgar Dale karena menghadirkan pengalaman belajar verbal, visual, audiovisual, diskusi, dan praktik langsung ke dalam satu media pembelajaran terpadu.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengujian produk hanya dilakukan pada satu kelas dan belum melangkah ke tahap pengujian eksperimen guna mengukur signifikansi efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan uji efektivitas melalui eksperimen atau quasi eksperimen dengan subjek yang lebih luas dan beragam. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan variasi tingkat kesulitan kartu domino

maupun fitur digital yang lebih interaktif. Melalui pengembangan yang berkelanjutan, Domino Penjadi memiliki potensi sebagai inovasi media pembelajaran IPS berbasis *hybrid learning* yang mendukung penguatan literasi sejarah peserta didik di SMP.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Astuti, A. Fahri, M. Indah, and R. H. Hasibuan, "Penguatan Makna Kepahlawanan dan Kesadaran Eco-pedagogy melalui Literasi Sejarah Berbasis Kearifan Lokal di Era Pembelajaran Digital," *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 4, pp. 1584–1598, Dec. 2025, doi: 10.53299/bajpm.v5i4.3054.
- [2] N. Istiqomah and M. Mahbubi, "Pemanfaatan Media Electronic sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, vol. 16, no. 02, pp. 367–382, Sep. 2024, doi: 10.37850/cendekia.v16i02.800.
- [3] S. Suseno, R. Vebrianto, and A. Anwar, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 937–951, Jul. 2025, doi: 10.30605/jsgp.8.2.2025.6319.
- [4] F. Fathurrahman, L. A. Sutimin, H. Susanto, W. I. Maulana, and F. Wijayanti, "PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS PENDEKATAN EDUTAINMENT," *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 4, no. 3, pp. 359–370, Oct. 2025, doi: 10.18860/dsjpips.v4i3.17807.
- [5] A. P. Gerawati, K. Wardani, P. S. N. Yusuf, F. A. Elmenes, N. Rustam, and A. Khairunnisa, "EFEKTIVITAS MODEL HYBRID LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN," *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, vol. 2, no. 7, pp. 3019–3030, Jul. 2025, doi: 10.62335/sinerigi.v2i7.1474.
- [6] M. Aminullah, H. Susanto, D. F. Nadilla, and F. Mardiani, "Challenges and Strategies of History Teachers in Utilizing Digital Learning Media: A Case Study at SMKN 1 Banjarmasin," *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, vol. 15, no. 3, pp. 751–758, Aug. 2025, doi: 10.37630/jpi.v15i3.3257.
- [7] H. N. Hudin, A. M. Wijaya, and M. Il Badri, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP (Fokus Pengembangan pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Pembelajaran IPS)," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 3, pp. 1864–1880, Nov. 2025, doi: 10.30605/jsgp.8.3.2025.7051.
- [8] R. Raudah, M. Kustati, and G. Gusmirawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Melalui Domino Card Learning dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 6, no. 1, pp. 25–36, Jan. 2026, doi: 10.53299/jppi.v6i1.3180.
- [9] M. I. Thamrin Tahir, N. Arisah, D. S. Rahmadani, M. Mustari, and A. S. A. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Ekonomi," *V-MACHINE: Vocational and Mechanical Community Service Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 43–51, Nov. 2024, doi: 10.69712/machine.v1i2.5663.
- [10] U. Khotimah, M. Prawitasari, and S. Sriwati, "The Influence of Using Historical Domino Card Learning Media on the Chronological Thinking Skills of Grade X Students of SMA Negeri 1 Martapura," *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, vol. 15, no. 3, pp. 1119–1127, Sep. 2025, doi: 10.37630/jpi.v15i3.3479.
- [11] L. Judijanto *et al.*, *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [12] R. F. Dam, "The 5 Stages in the Design Thinking Process," 2025, *Interaction Design Foundation*. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>.
- [13] S. Alfania, N. Wahyuningtyas, and R. R. Prasat, "Development of Mobile Learning NARACY (Financial Literacy) as a Learning Media for Social Studies Subjects in Junior High School," *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, vol. 4, no. 3, pp. 311–331, Aug. 2024, doi: 10.47134/ijsl.v4i3.279.
- [14] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Vol. VI)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2023.
- [15] N. H. Aopmonaim, L. Sisi, R. Iye, and S. Sukma, "Sejarah dan Ilmu Sosial sebagai Dasar Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, vol. 1, no. 2, pp. 107–114, Aug. 2025, doi: 10.54297/jpmd.v1i2.1266.

- 
- [16] A. U. Fahmiyah, D. Kuswandi, and S. Wahyuni, "Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills," *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 14, no. 2, pp. 308–326, Apr. 2025, doi: 10.26877/paudia.v14i2.1568.
  - [17] S. Anwar and J. Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 355–373, Dec. 2024, doi: 10.61132/jbpai.v3i1.913.
  - [18] A. A. W. R., I. J. Fauzi, and H. A. Kumara, "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development," *Jurnal Wahana Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 109–122, Jan. 2025, doi: 10.25157/jwp.v12i1.17159.
  - [19] A. Z. Idham and W. Rau, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Solok: Pt Mafy Media Literasi Indonesia, 2025.
  - [20] R. Nuriana and I. H. Hotimah, "PENERAPAN MEANINGFUL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH," *Jambura History and Culture Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 1–15, Jul. 2023, doi: 10.37905/jhej.v5i2.20479.
  - [21] H. D. Septiyaningtiyas, S. Handhayani, B. P. Winata, and H. W. Setiadi, "INTEGRASI INTERAKTIF FLAT PANEL DAN SMART TV DALAM PENGGUNAAN PLATFORM INTERAKTIF (WORDWALL, LIVEWORKSHEETS, KAHOOT) DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, vol. 16, no. 2, pp. 254–267, Dec. 2025, doi: 10.36841/pgsdunars.v16i2.7524.
  - [22] H. Mujianto and U. Suryadhianto, "Transformation of Learning Systems with a Hybrid Approach Based on Information Technology," *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, vol. 9, no. 1, pp. 94–104, Feb. 2025, doi: 10.36526/santhet.v9i1.5007.
  - [23] S. Wibowo and A. Fitriany, "INTEGRASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH: STUDI PADA MATA KULIAH SEJARAH KEBUDAYAAN INDONESIA," *Consilium: Education and Counseling Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 678–690, Mar. 2025, doi: 10.36841/consilium.v5i1.6172.
  - [24] M. N. Rojab, M. Maulida, I. Darmayani, Tetep, and A. Murdayanti, "Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, vol. 6, no. 1, pp. 72–85, Jul. 2025, doi: 10.53624/ptk.v6i1.630.
  - [25] K. Mahardika, E. Syaodih, and H. Djochaeni, "Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis," *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 8, no. 2, pp. 998–1006, Aug. 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1202.
  - [26] M. R. Savitri, H. Hardiyawansyah, R. Y. Sihombing, S. Safitri, and R. Oktapiani, "Inovasi Perencanaan Pembelajaran Sejarah di Era Digital: Peluang dan Tantangan bagi Guru Sejarah," *Studia : Journal of Humanities and Education Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 172–183, Aug. 2025, doi: 10.66749/9hxbky44.
  - [27] P. Paridon and S. Mahmud, "STRATEGI GURU DALAM MENGAJAR SESUAI DENGAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK," *Educational Journal of Islamic Management*, vol. 5, no. 2, pp. 95–103, Dec. 2025, doi: 10.47709/ejim.v5i2.7350.
  - [28] S. Candra, "Studi Literatur: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran," *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, vol. 1, no. 1, pp. 9–17, May 2025, doi: 10.63461/rgqycm71.
  - [29] Rifdarmon, Ganefri, R. Lapisa, M. Giatman, N. Jalinus, and H. Maksum, "Integration of Mobile Learning in Rifdarmon Model to Improve Student Learning Outcomes," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, vol. 18, no. 23, pp. 98–109, Dec. 2024, doi: 10.3991/ijim.v18i23.51217.
  - [30] S. Suroyo, A. Ahmal, A. Asril, N. Nurdiansyah, and Y. Al Fiqri, "PELATIHAN PENGEMBANGAN SOAL HOTS MATERI PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS KETERAMPILAN HISTORIS," *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, Jun. 2025, doi: 10.32665/mafaza.v5i1.3446.
  - [31] A. Nur, H. Akbar, and E. Ratnawati, "PENERAPAN METODE DOMINO GAMES DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA IPS," *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, vol. 1, no. 3, pp. 1–9, Dec. 2024, doi: 10.59966/jsph.v1i3.1357.

- 
- [32] C. Karanjakwut and P. Sripicharn, "Effects of Video-Enhanced Language Teaching on the Thai EFL Teachers' Low VBI Competency," *International Journal of Education and Literacy Studies*, vol. 11, no. 3, pp. 46–60, 2023, doi: 10.7575/aiac.ijels.v.11n.3p.46.
- [33] T. S. A. Basyarah, F. Harfani, and A. F. Halim, "Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Wahana Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 357–368, Aug. 2024, doi: 10.25157/jwp.v11i2.15271.
- [34] J. W. Y. Chan and W. W. L. Chan, "Examining the learning effects of concrete and abstract materials among university students using a two-dimensional approach," *British Journal of Educational Psychology*, vol. 93, no. 4, pp. 1053–1071, 2023, doi: 10.1111/bjep.12619.
- [35] Q. R. Zahira, N. Wahyuningtyas, and R. R. Prasad, "Development of Website-Based KOMIK ALAM (E-comic Utilization of Natural Resources) as Social Studies Learning Media," *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, vol. 6, no. 1, pp. 47–68, Dec. 2025, doi: 10.47134/ijsl.v6i1.464.
- [36] S. Y. S. Asri, M. Teguh, and N. Jauhari, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik XI IBB SMA Laboratorium UM melalui Media Monogatari pada Materi Semi Militer Masa Pendudukan Jepang di Indonesia," *Historia: Jurnal Pendidikan dan Peneliti Sejarah*, vol. 8, no. 1, pp. 125–134, Apr. 2025, doi: 10.17509/historia.v8i1.82796.
- [37] M. Nawir, M. Sentya, A. Firdaus, and S. Z. A. Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, vol. 7, no. 1, pp. 181–189, Feb. 2026, doi: 10.53299/diksi.v7i1.3867.
- [38] D. Safitri, Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, and Syifa Salsabila, "Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 53–59, Feb. 2024, doi: 10.61292/cognoscere.90.
- [39] E. Rzyankina, F. George, and Z. Simpson, "Enhancing Conceptual Understanding in Engineering Mathematics Through E-Textbooks," *IEEE Transactions on Education*, vol. 67, no. 4, pp. 534–541, Aug. 2024, doi: 10.1109/TE.2024.3387102.
- [40] A. U. Khoiroh, A. W. Rahayu, A. Qu. A'yun, Moh. R. Rahman, and E. F. Rusydiyah, "Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 63–77, Jul. 2023, doi: 10.32332/elementary.v9i1.6309.
- [41] U. Yuliati, Y. Maryuni, and D. Djono, "PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN SEJARAH: INTEGRASI PENDEKATAN INTERDISIPLINER DAN MULTIDIMENSIONAL DALAM MEMBANGUN KESADARAN HISTORIS SISWA," *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, vol. 11, no. 2, pp. 45–51, Nov. 2025, doi: 10.30870/candrasangkala.v11i2.38379.