



Pengembangan media kartu domino digital materi Sejarah Perumusan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar

Rizqi Alfa Nanda*, Frans Aditia Wiguna, Nara Setya Wiratama

Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: rizqialfn@gmail.com*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kecenderungan pembelajaran yang masih bersifat verbalistik sehingga pemahaman peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso terhadap sejarah perumusan Pancasila belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu domino digital berbasis web yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi sejarah perumusan Pancasila, permainan domino digital interaktif, dan evaluasi berbasis web dalam satu platform pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang melibatkan 20 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Aspek kepraktisan memperoleh skor 90% berdasarkan respon praktisi dan 98,15% berdasarkan respon peserta didik yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar, ditandai oleh kenaikan rata-rata skor dari 58,00 pada pre-test menjadi 87,00 pada post-test serta perbedaan yang signifikan berdasarkan uji *paired sample t-test* ($t = -10,920$; $p < 0,001$). Temuan penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan berpotensi mendukung penguasaan materi sejarah perumusan Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Kartu Domino Digital, Sejarah Pancasila, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membangun fondasi pengetahuan sekaligus membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Di tengah perkembangan teknologi dan perubahan sosial yang berlangsung begitu cepat, sekolah tidak lagi cukup hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian materi akademik, melainkan juga sebagai ruang pembentukan nilai, sikap, dan cara berpikir peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks tersebut, Pendidikan Pancasila hadir sebagai mata pelajaran yang memiliki posisi strategis karena memuat nilai-nilai kebangsaan, kemanusiaan, toleransi, serta tanggung jawab sosial yang menjadi identitas

bangsa Indonesia. Sayangnya, realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila masih sering dipahami sebatas materi hafalan. Proses belajar cenderung berlangsung satu arah dengan dominasi metode ceramah, sementara peserta didik hanya menerima informasi tanpa banyak kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar yang bermakna. Situasi ini membuat materi yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari justru terasa abstrak dan kurang menarik bagi peserta didik. Rizkasari et. al, (2025) mengungkapkan bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran belum berjalan secara optimal, sedangkan Tunnisa dan Alwi (2024) menyoroti masih minimnya pengalaman nyata yang diberikan sekolah dalam memperkenalkan praktik nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Akibatnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya mampu membangun keterlibatan emosional maupun pemahaman kontekstual peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Kondisi tersebut tampak pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi sejarah perumusan Pancasila di kelas IV SDN 2 Ploso Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, proses pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan buku LKS dan penjelasan verbal yang berlangsung secara monoton. Peserta didik terlihat kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, bahkan sebagian besar mengalami kesulitan ketika diminta memahami tokoh, peristiwa, maupun makna di balik proses lahirnya Pancasila. Pembelajaran akhirnya lebih menekankan kemampuan mengingat informasi dibandingkan membangun pemahaman yang utuh. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan visual, permainan, serta interaksi langsung. Ketika pembelajaran dikemas secara menarik, peserta didik menunjukkan respons yang jauh lebih aktif dan mudah memahami materi. Fakta ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital sebenarnya membuka peluang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dekat dengan dunia anak. Rojab et. al, (2025) menjelaskan bahwa media digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran nilai-

nilai Pancasila, sementara Kunaifi dan Wibowo (2026) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan yang semakin relevan dalam pembelajaran abad ke-21.

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terus berkembang, arah pengembangan media masih didominasi oleh video pembelajaran, PowerPoint, dan e-book yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa inovasi media lebih banyak berfokus pada aspek representasi materi daripada upaya mengoptimalkan proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Padahal, materi sejarah perumusan Pancasila tidak cukup dipahami melalui penguasaan fakta historis semata, melainkan menuntut kemampuan untuk menafsirkan keterkaitan antara tokoh, gagasan, dan dinamika peristiwa yang melatarbelakangi lahirnya dasar negara. Dominannya penggunaan media yang berorientasi pada transmisi informasi berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir yang lebih mendalam, sehingga pemahaman yang terbentuk cenderung bersifat fragmentaris dan kurang terintegrasi. Di sisi lain, media pembelajaran game digital berbasis web yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pemahaman sejarah perumusan Pancasila masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang memerlukan keterlibatan kognitif aktif dengan ketersediaan media yang mampu mendorong peserta didik membangun pemahaman secara mandiri dan bermakna.

Kebutuhan akan media yang mampu mengaktifkan proses belajar peserta didik sejalan dengan perspektif konstruktivisme yang memandang pengetahuan bukan sebagai informasi yang ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan hasil konstruksi yang dibangun melalui interaksi dengan pengalaman belajar. Dalam kerangka tersebut, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh banyaknya informasi yang disampaikan, tetapi juga oleh sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses menghubungkan, menafsirkan, dan mereorganisasi informasi yang diperoleh. Pandangan ini diperkuat oleh Annuar et. al, (2025) yang menyatakan bahwa

pendekatan *Game-Based Learning* menempatkan permainan sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya keterlibatan kognitif secara berkelanjutan. Selain itu, menurut Mayer (2024) *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa integrasi unsur visual, verbal, dan interaktif dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif dibandingkan penyajian materi yang bersifat tunggal. Keseluruhan perspektif tersebut berpuncak pada prinsip *Learning by Doing* yang disampaikan oleh Zuhriyah et. al, (2025) menegaskan bahwa pemahaman akan berkembang lebih optimal ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui tindakan dan pengalaman langsung.

Berdasarkan landasan tersebut, media kartu domino digital dikembangkan tidak sekadar sebagai bentuk digitalisasi permainan tradisional, melainkan sebagai sarana yang dirancang untuk mendorong proses belajar aktif. Melalui aktivitas mencocokkan kartu yang memuat tokoh, konsep, dan peristiwa dalam sejarah perumusan Pancasila, peserta didik dituntut mengidentifikasi hubungan antarinformasi sebelum menentukan pasangan kartu yang tepat. Aktivitas ini mendorong terjadinya *retrieval practice* dan *active recall* ketika peserta didik memanggil kembali pengetahuan yang telah dipelajari. Selain itu, kegiatan tersebut membuka peluang terjadinya elaborasi konsep melalui pengaitan berbagai informasi yang sebelumnya dipahami secara terpisah menjadi pemahaman yang lebih terstruktur. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis yang mendukung pembentukan pemahaman konseptual. Atas dasar tersebut, penelitian ini mengembangkan media kartu domino berbasis web yang mengintegrasikan unsur permainan, materi sejarah perumusan Pancasila, dan aktivitas kognitif dalam satu lingkungan belajar untuk mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan utama, yaitu bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila untuk peserta didik kelas IV SDN 2 Ploso. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, mudah diterapkan dalam proses pembelajaran,

serta mampu membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perumusan Pancasila. Kehadiran penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar peserta didik masa kini. Selain memperkaya inovasi pembelajaran berbasis digital, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan bermakna sehingga Pendidikan Pancasila tidak lagi dipandang sekadar materi hafalan, melainkan sebagai proses pembentukan karakter dan kesadaran kebangsaan peserta didik sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan orientasi kuantitatif dan deskriptif untuk menghasilkan media pembelajaran berupa kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila. Proses pengembangan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi. Fokus penelitian tidak hanya berhenti pada pembuatan media, melainkan juga menguji sejauh mana media tersebut layak, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Ploso Kabupaten Nganjuk dengan melibatkan guru kelas dan peserta didik sebagai subjek utama. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelas tersebut menunjukkan permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama rendahnya keterlibatan peserta didik dan kesulitan memahami materi sejarah perumusan Pancasila.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk melihat situasi pembelajaran secara langsung sekaligus mengidentifikasi kebutuhan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas guna memperoleh gambaran mengenai kendala pembelajaran serta kebutuhan media yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar. Angket diberikan kepada validator dan pengguna media untuk menilai tingkat kelayakan serta kepraktisan produk yang dikembangkan. Validator dalam

penelitian ini terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media. Ahli materi merupakan dosen berkualifikasi minimal magister (S2) yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Pancasila serta pengalaman mengajar atau mengampu materi terkait pada jenjang sekolah dasar. Ahli media merupakan dosen berkualifikasi minimal magister (S2) yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran digital dan pengalaman dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran digital. Penilaian kepraktisan melibatkan satu guru wali kelas IV sebagai praktisi pembelajaran serta 20 peserta didik kelas IV sebagai pengguna media. Pemilihan validator didasarkan pada kesesuaian latar belakang keilmuan, kompetensi profesional, dan pengalaman yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Kombinasi beberapa teknik tersebut dipilih agar data yang diperoleh tidak hanya bersifat administratif, tetapi benar-benar merepresentasikan kondisi pembelajaran di lapangan.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data berupa skor validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, serta hasil tes diolah menjadi persentase untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Di sisi lain, hasil observasi maupun wawancara dianalisis melalui proses reduksi dan penafsiran data untuk menangkap persoalan pembelajaran secara lebih mendalam. Analisis tersebut membantu peneliti melihat bagaimana media kartu domino digital digunakan dalam situasi nyata pembelajaran, sekaligus memahami respons peserta didik selama berinteraksi dengan media yang dikembangkan. Melalui proses tersebut, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga menghadirkan gambaran mengenai potensi media digital interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar Pendidikan Pancasila yang lebih hidup dan bermakna di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu domino berbasis digital berangkat dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi sejarah perumusan Pancasila masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat

secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap hubungan antara tokoh, gagasan, dan peristiwa dalam proses perumusan Pancasila belum berkembang secara optimal. Materi sejarah yang seharusnya dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang saling berkaitan sering kali dipelajari sebagai kumpulan fakta yang harus dihafalkan. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk membangun keterkaitan antarkonsep secara aktif.

Media yang dikembangkan berupa kartu domino berbasis digital yang terintegrasi dalam platform berbasis web. Produk ini memuat tujuan pembelajaran, materi sejarah perumusan Pancasila, permainan domino digital, serta evaluasi pembelajaran dalam satu lingkungan belajar yang saling terhubung. Pemilihan bentuk domino bukan sekadar untuk menghadirkan unsur permainan, tetapi didasarkan pada karakteristik mekanisme domino yang menuntut peserta didik menghubungkan informasi secara logis. Dalam konteks materi sejarah perumusan Pancasila, kemampuan menghubungkan informasi menjadi penting karena peserta didik perlu memahami keterkaitan antara tokoh, usulan dasar negara, dan tahapan perumusan Pancasila. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai sarana untuk membangun pemahaman konseptual, bukan hanya sebagai aktivitas hiburan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa desain media disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran, bukan semata-mata mengikuti perkembangan teknologi.



Gambar 1. Tampilan Media Kartu Domino Digital

Selain mempertimbangkan karakteristik materi, pengembangan media juga memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Tampilan

visual, penggunaan warna, navigasi, dan penyajian materi dirancang agar mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek ini menjadi penting karena keberhasilan media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten, tetapi juga oleh kemampuannya menjembatani interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media yang terlalu kompleks berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, penyederhanaan antarmuka dan penyusunan alur penggunaan yang sistematis dilakukan agar peserta didik dapat fokus pada aktivitas belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan media tidak hanya berorientasi pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan aspek pedagogis.

Tabel 1. Hasil Validasi

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	96%	Sangat Valid
Rata-Rata		93%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek isi maupun aspek teknis. Dari sisi materi, validator menilai bahwa substansi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta memuat informasi yang relevan mengenai sejarah perumusan Pancasila. Sementara itu, dari sisi media, aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, dan interaktivitas memperoleh penilaian yang sangat baik. Tingginya skor validitas menunjukkan bahwa media mampu mengintegrasikan unsur pembelajaran dan unsur teknologi secara seimbang. Dengan demikian, media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki relevansi yang kuat terhadap tujuan pembelajaran.

Validitas yang tinggi juga mengindikasikan adanya keselarasan antara materi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi yang terdapat dalam media. Aktivitas permainan domino tidak disusun secara terpisah dari materi yang dipelajari, melainkan dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Aspek ini menjadi penting karena media yang menarik secara

visual belum tentu mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran apabila tidak didukung oleh desain pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini, permainan berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan kembali informasi yang telah dipelajari melalui aktivitas yang lebih aktif dan bermakna. Keterpaduan tersebut menunjukkan bahwa fungsi permainan tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, tingginya validitas media dapat dipahami sebagai hasil dari keterhubungan yang baik antara aspek pedagogis dan aspek teknologis.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, proses validasi tetap menghasilkan beberapa masukan yang digunakan untuk menyempurnakan produk. Perbaikan dilakukan pada ukuran tombol navigasi, efek transisi halaman, serta penambahan materi mengenai usulan dasar negara yang disampaikan oleh Ir. Soekarno pada sidang BPUPKI tanggal 1 Juni 1945. Revisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media merupakan proses yang bersifat dinamis dan berkelanjutan. Validasi tidak hanya berfungsi untuk menentukan kelayakan produk, tetapi juga menjadi sarana untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang masih dapat ditingkatkan. Dengan adanya proses revisi, media yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini memperkuat kualitas produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan

No.	Angket	Persentase	Kriteria
1.	Respon Guru	90%	Sangat Valid
2.	Respon Peserta Didik	98,15%	Sangat Valid
Rata-Rata		94%	Sangat Valid

Kepraktisan media diukur melalui respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa guru memberikan persentase kepraktisan sebesar 90%, sedangkan peserta didik memberikan respon sebesar 98,15%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Tingginya skor kepraktisan menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah tanpa menimbulkan hambatan yang berarti selama proses pembelajaran. Temuan ini menjadi penting karena salah satu tantangan implementasi media digital di sekolah dasar sering kali berkaitan dengan aspek operasional dan

kemudahan penggunaan. Oleh sebab itu, tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media berhasil mengurangi hambatan tersebut.

Dari perspektif guru, kepraktisan media berkaitan dengan kemudahan dalam mengelola pembelajaran. Seluruh komponen pembelajaran tersedia dalam satu platform sehingga guru tidak perlu menggunakan berbagai media secara terpisah. Kondisi ini membantu guru menghemat waktu persiapan sekaligus mempermudah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Aspek tersebut menjadi relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Kehadiran media yang mudah diakses memungkinkan guru lebih fokus pada proses pendampingan belajar daripada pada pengelolaan perangkat pembelajaran. Dengan demikian, kepraktisan media tidak hanya berdampak pada penggunaannya, tetapi juga pada efektivitas pengelolaan pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 2. Implementasi media kartu domino berbasis digital dalam pembelajaran

Respon peserta didik yang sangat tinggi menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh pengguna utama. Navigasi yang sederhana, tampilan yang menarik, dan petunjuk penggunaan yang jelas membantu peserta didik memahami alur penggunaan media tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Meskipun pada tahap awal beberapa peserta didik memerlukan penyesuaian terhadap penggunaan media digital, kondisi tersebut tidak berlangsung lama dan dapat diatasi melalui pendampingan. Seiring berjalannya proses pembelajaran, peserta didik mampu menggunakan media secara lebih mandiri. Temuan ini memperlihatkan bahwa kepraktisan media tidak hanya

berkaitan dengan kemudahan teknis, tetapi juga dengan kemampuannya menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, media memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Keefektifan

Indikator	Hasil	Kategori
Ketuntasan Klasikal	95%	Tuntas
N-Gain	0,69	Sedang

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Data	Mean Difference	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-29,000	11,877	-10,920	19	< 0,001

Efektivitas media kartu domino berbasis digital dianalisis melalui ketuntasan klasikal, nilai N-Gain, dan uji paired sample t-test. Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 95% dengan nilai N-Gain sebesar 0,69 yang berada pada kategori sedang. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji paired sample t-test pada Tabel 4 yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 58,00 pada pre-test menjadi 87,00 pada post-test dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media kartu domino berbasis digital mampu mendukung pemahaman peserta didik pada materi sejarah perumusan Pancasila. Peningkatan tersebut diduga berkaitan dengan aktivitas permainan yang menuntut peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sekaligus menghubungkannya dengan informasi lain yang relevan saat menentukan pasangan kartu. Proses retrieval practice dan active recall yang terjadi selama permainan memungkinkan peserta didik mengakses kembali pengetahuan yang telah dimiliki secara lebih efektif. Pada saat yang sama, peserta didik membangun hubungan antarkonsep melalui proses identifikasi dan pengorganisasian informasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan berkembangnya pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Efektivitas media juga dapat dijelaskan melalui kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar,

peserta didik masih memerlukan bantuan visual dan aktivitas konkret untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, materi sejarah perumusan Pancasila memuat berbagai peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Kehadiran kartu domino digital memberikan representasi visual yang membantu peserta didik memahami hubungan antara tokoh, gagasan, dan peristiwa secara lebih nyata. Proses tersebut membuat materi yang semula abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep historis dengan pengalaman belajar yang lebih konkret. Aspek inilah yang turut menjelaskan mengapa peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik setelah menggunakan media.

Selain aspek kognitif, efektivitas media juga dipengaruhi oleh meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Unsur permainan yang terdapat dalam media menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas mencocokkan kartu, menyelesaikan tantangan, dan memperoleh umpan balik secara langsung mendorong peserta didik untuk terus berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Keterlibatan yang tinggi menjadi faktor penting karena peserta didik yang aktif cenderung memiliki perhatian yang lebih baik terhadap pembelajaran. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang dipelajari, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Dengan kata lain, keberhasilan media tidak terletak pada unsur digitalnya, melainkan pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Temuan penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media domino dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Istyasiwi et al. (2021) membuktikan bahwa media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (DORAMA) memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta mendapat respon positif dari peserta didik, menunjukkan bahwa permainan domino dalam format digital mampu meningkatkan ketertarikan belajar. Hasil serupa juga ditemukan oleh Kunaifi dan Wibowo (2026) yang menunjukkan bahwa media Kartu Domino Pancasila memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik pada pembelajaran sejarah

di sekolah dasar. Selain itu, Wijayanti (2024) melaporkan bahwa media DOSILA efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesamaan temuan tersebut mengindikasikan bahwa karakteristik permainan domino mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut melalui pengembangan kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila yang terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media domino tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan edukatif, tetapi juga sebagai media yang mampu mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino berbasis digital memiliki potensi untuk mendukung implementasi pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Integrasi materi, permainan, dan evaluasi dalam satu platform memberikan alternatif pembelajaran yang lebih variatif dibandingkan penggunaan media konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak harus selalu diwujudkan dalam bentuk aplikasi yang kompleks. Media yang sederhana tetapi dirancang berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik justru mampu memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap hasil belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kondisi ini menjadi penting karena pembelajaran menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, media yang dikembangkan memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan media sangat bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai sehingga implementasinya dapat berbeda pada setiap sekolah. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas. Aspek yang diukur juga masih berfokus pada hasil belajar kognitif sehingga belum menggambarkan pengaruh media terhadap aspek afektif dan karakter yang menjadi bagian penting dalam Pendidikan Pancasila. Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media masih perlu diuji dalam konteks yang lebih luas

dan beragam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji implementasi media pada lingkungan sekolah yang berbeda serta mengukur dampaknya terhadap aspek sikap dan karakter peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino berbasis digital pada materi sejarah perumusan Pancasila untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif. Integrasi materi, permainan edukatif, dan evaluasi dalam satu platform berbasis web mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap keterkaitan tokoh, peristiwa, dan gagasan dalam sejarah perumusan Pancasila. Hasil validasi oleh ahli materi (90%) dan ahli media (95%), serta tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respons guru (90%) dan peserta didik (98,15%), menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak baik dari aspek pedagogis maupun teknologis sehingga efektif diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 58,00 pada pre-test menjadi 87,00 pada post-test yang didukung oleh hasil uji statistik signifikan mengindikasikan bahwa penggunaan media memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, media masih memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada perangkat digital dan akses internet, sehingga pengembangan selanjutnya perlu diarahkan pada media yang lebih adaptif, memiliki aksesibilitas yang lebih luas, serta dapat diterapkan pada cakupan materi dan capaian pembelajaran yang lebih beragam.

SARAN

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap berbagai kondisi sarana dan prasarana sekolah, terutama dengan meminimalkan ketergantungan pada jaringan internet sehingga media dapat digunakan secara lebih fleksibel. Pengembangan fitur yang memungkinkan akses secara luring

(offline) menjadi penting untuk menjangkau peserta didik pada lingkungan belajar dengan keterbatasan akses teknologi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi integrasi teknologi yang lebih inovatif dan interaktif sesuai perkembangan digital, tanpa mengabaikan aspek kemudahan penggunaan bagi guru maupun peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga lebih responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut aksesibilitas, efektivitas, dan keberlanjutan penggunaan dalam berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksari, A., Wiguna, F. A., & Basori, M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Terhadap Kemampuan Menjelaskan Energi Alternatif Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Anggitha, L., Basori, M., & Wiguna, F. A. (2025, July). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN Ngadi Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 261-273).
- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254-263.
- Kunaifi, S. A., & Wibowo, A. (2026). Pengembangan Media Kartu Domino Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 662-670.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Novitasari, R. I., Wiguna, F. A., & Permana, E. P. (2023, August). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Hak dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1484-1491).
- Putri, K. E., Wiguna, F. A., & Asy'ari, A. H. (2022). Android Media Development Based on Augmented Reality in Photosynthetic Material for PGSD UN PGRI Kediri Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2677-2690.

- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan implementasi nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429-437.
- Rohmatulloh, K., BUDIANTO, A., & Setya Wiratama, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka Berbasis Android Dengan Metode Gamification Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI Sma Pawyatan Daha Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rojab, M. N., Maulida, M., Darmayani, I., & Murdayanti, A. (2025). Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1), 72-85.
- Setyani, F., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025, July). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Jati Tarokan. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2214-2219).
- Tunnisa, Z., & Alwi, N. A. (2024). Pengaruh pendidikan pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 210-217.
- Wiguna, F. A., & Yuliyanti, D. K. (2025). Development of Interactive Multimedia Based on Website to Get to Know Indonesia as One in Diversity in Grade IV. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 10(2), 261-274.
- Wijayanti, R. R. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pancasila (Dosila) pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga).
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan Public Speaking Dalam Pembelajaran Sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 17(1).
- Wiratama, N. S. (2022). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33-39.
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2022). PANCASILA DAN NASAKOM DALAM MEMPERSATUKAN BANGSA INDONESIA:(Kajian Kritis Sejarah Intelektual). *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(2), 66-76.
- Zuhriyah, D. E. F., Mamesah, M. F. A. S. I., Ramadhani, N. R. F., Auliarahma, S., Khoiruna, N. B., Munjiyat, S. N., ... & Royyan, N. N. A. (2025). Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(3), 1-20.