

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONEKSI (KARTU EDUKASI
INTERAKTIF KODEWI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS
VII**

Siti Komala Dewi¹, Najib Jauhari ²

^{1,2}Program Pendidikan Profesi Guru,

Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,

¹sitikomala.dewi29@gmail.com, ²najibsejum@yahoo.co.id

ABSTRACT

Interesting and interactive learning media is an important factor in increasing students motivation to learn in social studies subjects, especially material on socio-cultural diversity in society. The low motivation and lack of student involvement in the learning process prompted this research to develop an interactive learning media in the form of a domino card game called KONEKSI (Kodewi Interactive Education Cards). So far, social studies learning tends to use the lecture method so that students easily feel bored and less active participating in learning. Therefore, it is necessary to innovate learning media that can improve student learning so that they are encouraged to participate actively, show high enthusiasm, and be optimally involved in the learning process. This research aims to develop KONEKSI learning media to increase the learning motivation of seventh-grade students. This research uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. KONEKSI media was developed by applying the Game Based Learning (GBL) approach so that students can learn while playing through the activity of matching domino cards with questions and answers. The validation results show that this media is very suitable for use with a validation percentage of material experts of 94% and validation of media experts of 92%. The implementation of media in seventh grade students showed an increase in student learning motivation of 91% with a very high category. KONEKSI media is also able to create a more active, enjoyable, and interactive learning atmosphere so that students can learn. Further research is recommended to develop KONEKSI media in digital form to make it more flexible and easy to use in technology-based learning.

Keywords: *Learning Media, KONEKSI (Educational Domino Card), Student Learning Motivation*

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya keragaman sosial budaya di masyarakat. Rendahnya motivasi dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mendorong dilakukannya penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan kartu domino yang diberi nama KONEKSI (Kartu Edukasi Interaktif Kodewi). Selama ini, pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena

itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan belajar siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme yang tinggi, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KONEKSI guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media KONEKSI dikembangkan dengan menerapkan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) agar siswa dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas mencocokkan kartu domino soal dan jawaban. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 94% dan validasi ahli media sebesar 92%. Implementasi media pada siswa kelas VII menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 91% dengan kategori sangat tinggi. Media KONEKSI juga mampu menciptakan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media KONEKSI dalam bentuk digital agar penelitian lebih fleksibel dan mudah digunakan pada pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, KONEKSI (Kartu Domino Edukatif), Motivasi Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Pada masa sebelumnya, pembelajaran cenderung berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menerima materi secara pasif (Latip, n.d.). Namun, perkembangan pendidikan saat ini mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang mendorong partisipasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, inovasi

pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Inovasi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup penerapan strategi, metode, dan media pembelajaran yang interaktif, eksploratif, serta berbasis pengalaman nyata (Magay et al., 2025). Inovasi pembelajaran diperlukan untuk memfasilitasi keragaman karakteristik siswa di kelas sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui media

tersebut, siswa terdorong untuk lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan memiliki ketertarikan yang lebih terhadap materi pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang sesuai juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Lutfi & Hidayah, 2019) menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Semakin baik media yang digunakan, maka semakin baik pula kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar memiliki peranan penting karena menjadi pendorong bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias dan sungguh-sungguh. Motivasi belajar muncul dari dorongan dalam diri individu, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk mencapai tujuan tertentu (Manggabarani &

Masri, 2016). Oleh sebab itu, motivasi belajar yang tinggi akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal..

Berdasarkan hasil pengamatan di SMPN 19 Malang kelas VII/E, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya fokus siswa selama pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam mengerjakan tugas, dan minimnya semangat siswa dalam berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selain itu, siswa cenderung cepat merasa puas terhadap hasil yang diperoleh dan kurang memiliki dorongan untuk berkompetisi secara sehat dengan teman kelasnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah KONEKSI (Kartu Edukasi Interaktif Kodewi), yaitu media pembelajaran berbentuk kartu domino edukatif. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui aktivitas permainan yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan kemampuan berpikir siswa. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran telah terbukti efektif berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya. (Azahra et al., 2022) menyatakan bahwa media kartu domino yang dimodifikasi layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (V. Afwi, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran DARE (Domino Aktif Responsif Edukatif) mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, media tersebut membantu siswa lebih aktif berdiskusi, lebih mudah memahami materi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan domino dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran KONEKSI (Kartu Edukasi Interaktif Kodewi) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan,

dan

mengimplementasikan

medi

a pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Melalui KONEKSI, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas permainan yang mendorong mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama, dan memecahkan masalah secara berkelompok. Penggunaan media KONEKSI diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Selain meningkatkan meningkatkan motivasi belajar, media ini juga diharapkan mampu melatih keterampilan sosial dan kemampuan

berpikir kritis siswa (Daniati et al., 2023). Dengan demikian, media KONEKSI diharapkan dapat menjadi

solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk (Auliya et al., n.d.). Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki prosedur yang sistematis dan lengkap, sehingga diharapkan produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran KONEKSI (Kartu Edukasi Interaktif Kodewi). Pengembangan media KONEKSI dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang diadaptasi dari model pengembangan oleh (Putri et al., 2022) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis masalah, kebutuhan siswa dan potensi yang dimiliki. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi hambatan dalam pembelajaran serta menentukan arah pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan lingkungan belajar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini mencakup perencanaan sistematis media pembelajaran KONEKSI dalam bentuk kartu domino edukatif. Pada tahap ini ditentukan isi materi IPS yang akan dimasukkan kedalam kartu, bentuk soal dan jawaban, aturan permainan, serta desain visual kartu. Setiap kartu domino dirancang memiliki dua sisi yang saling berhubungan, misalnya antara pertanyaan dengan jawaban, konsep dengan definisi, atau permasalahan dengan solusi, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu secara logis.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan proses pembuatan media KONEKSI

berupa kartu domino yang telah dirancang, kartu dicetak dengan desain yang menarik dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian permainan kartu domino dengan tujuan pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli agar lebih optimal digunakan.

4. Tahap *Implementation*
(Implementasi)

Tahap penerapan media KONEKSi dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, siswa menggunakan kartu domino secara berkelompok dengan mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan. Siswa diminta untuk mencocokkan kartu berdasarkan keterkaitan konsep, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan permainan secara kolaboratif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan keterampilan berpikir logis.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan penilaian terhadap keefektifan media KONEKSi berbasis permainan kartu domino. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan aktivitas siswa, angket motivasi belajar setelah menggunakan media. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana permainan kartu domino dalam media KONEKSi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta sebagai dasar untuk penyempurnaan produk.

Skema Alur Validasi dan Implementasi Media KONEKSi. Berikut adalah skema ringkas alur validasi hingga implementasi media KONEKSi yang terdapat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Skema Alur
Validasi dan Implementasi

Tahapan	Pelaksana	Kegiatan
Desain Awal	Peneliti	Menyusun konsep permainan, materi, visual, dan aturan permainan
Validasi Media	Ahli Media (Guru Ahli Media)	Memberikan masukan pada visual, layout, dan teknis permainan
Validasi Materi	Ahli Materi (Guru IPS)	Memeriksa kesesuaian materi

		sejarah dengan Kurikulum Merdeka
Revisi	Peneliti	Memperbaiki media berdasarkan umpan balik ahli
Implementasi	Guru dan observasi motivasi siswa (Guru Pengalaman) di kelas VII/E	Melaksanakan permainan, mengobservasi motivasi siswa, dan memberi penilaian

1	81-100	Sangat tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Cukup kurang
4	21-40	Kurang
5	0-20	Kurang sekali

(Khasanah et al., 2024)

Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas VII/E SMPN 19 Malang dengan jumlah sampel 30 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Kelas ini dipilih memiliki motivasi belajar yang rendah dalam pelajaran IPS IPS, khususnya materi keragaman sosial budaya di masyarakat.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino. Angket motivasi belajar siswa dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap siswa. Skor yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai pedoman kriteria penilaian seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pedoman Kriteria Penilaian Motivasi Belajar. Sumber:

No.	Interval	Katagori
-----	----------	----------

Keseluruhan skor yang diperoleh siswa kemudian dimasukkan kedalam rumus persentase berikut ; (Auliyawati & Nugroho, 2023)

Persentase :

$$\frac{\text{Skor Sebenarnya}}{100\% \text{ Skor Maksimal}} \times \text{Media KONEKSi}$$
 dikatakan efektif apabila hasil rata-rata motivasi belajar mencapai minimal kategori "Tinggi". Indikator efektivitas meliputi antusiasme belajar, kemampuan menyampaikan pendapat, kerja sama dalam kelompok, serta kesungguhan dalam menyelesaikan permainan hingga akhir.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan Penelitian dan pengembangan media pembelajaran KONEKSI (Kartu edukasi Interaktif Kodewi) dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Media

pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat melalui permainan domino edukatif yang interaktif dan menyenangkan.

Tahap *Analysis* (Analsis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan potensi pengembangan media pembelajaran di kelas VII. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS kelas VII di SMPN 19 Malang, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa mengalami kesulitan memahami materi keragaman sosial budaya di masyarakat karena banyaknya konsep dan contoh budaya yang harus dipahami siswa.

Berdasarkan observasi awal, sebanyak 75% siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, melibatkan permainan, kerja sama kelompok, dan aktivitas yang tidak monoton. Guru IPS menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media pembelajaran KONEKSI berbasis permainan domino edukatif sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPS.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Media KONEKSI dirancang dengan mengadaptasi permainan kartu domino edukatif yang disesuaikan dengan materi keragaman sosial budaya di masyarakat pada mata pelajaran IPS kelas VII. Media ini dirancang menggunakan kartu domino

berukuran sedang yang mudah digunakan siswa dalam pembelajaran kelompok.

langkah-langkah permainan agar

Setiap kartu terdiri atas dua bagian, yaitu bagian soal dan jawaban yang harus dipasangkan secara tepat oleh siswa. Desain kartu dibuat menggunakan warna-warna cerah dan dilengkapi ilustrasi rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, kegiatan masyarakat, serta simbol keragaman budaya agar lebih menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Budianti, 2023). Media KONEKSI terdiri atas beberapa jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Soal disusun berdasarkan tingkat kemampuan berpikir siswa mulai dari *Lower Order Thinking Skill* (LOTS). *Middle Order Thinking Skill* (MOTS), hingga *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Penyusunan soal bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pengalaman kontekstual siswa terhadap materi keragaman sosial budaya di masyarakat. Selain itu, media dilengkapi dengan panduan penggunaan, sistem penilaian, dan

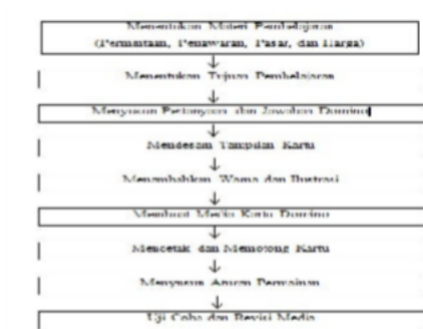
mudah digunakan
 dalam pembelajaran.
 Media KONEKSI juga menerapkan

kelompok.

Komponen utama media berupa kartu
 domino edukatif dicetak
 menggunakan kertas *art carton* agar

pendekatan
 pembelajaran kolaboratif dengan
 membagi siswa kedalam beberapa
 kelompok yang memiliki
 kemampuan beragam sehingga
 terciptanya tutorial sebaya, kerja
 sama, dan diskusi antar siswa.

Gambar 1 Diagram Alur Pembuatan
 Media KONEKSI



Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap

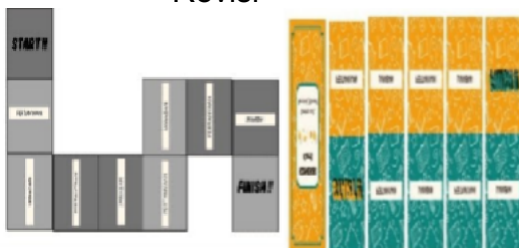
pengembangan

merupakan tahap realisasi desain
 media menjadi produk nyata yang
 siap digunakan dalam pembelajaran.
 Pada tahap ini, media KONEKSI
 dikembangkan secara menyeluruh
 dengan

mempertimbangkan
 karakteristik siswa SMP yang
 menyukai aktivitas belajar visual,
 interaktif, dan berbasis permainan

lebih tebal dan tahan lama. Kartu dibuat menggunakan kombinasi warna cerah untuk menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah penggunaan media selama permainan berlangsung. Setiap kartu berdiri atas sisi soal jawaban yang harus dilakukan dicocokkan secara tepat oleh siswa. Materi yang dimuat dalam kartu meliputi konsep keragaman sosial budaya di masyarakat, seperti keragaman suku, bahasa daerah, rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Soal yang disajikan tidak hanya berbentuk definisi, tetapi juga berupa ilustrasi gambar, contoh kegiatan sosial budaya, dan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memahami materi secara lebih konkret, bermakna, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Gambar 2 Media KONEKSI
Sebelum dan Sesudah
Revisi



Selain kartu domino, media KONEKSI juga dilengkapi dengan panduan penggunaan media, rubrik penilaian, dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Pengembangan media menerapkan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir kritis. Sebelum implementasikan, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli memperoleh skor sebesar 94% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi ahli media memperoleh skor sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan saran validator, dilakukan beberapa revisi seperti perbaikan tata letak tulisan satu bagian gambar dan satu bagian tulisan,perbaiki dan lengkapi kunci jawaban untuk mempermudah koreksi, dan penggunaan warna yang lebih variatif agar media lebih menarik dan mudah digunakan siswa.

Gambar 3 Kartu Domino Edukatif

Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah.

Gambar 4 Implementasi Media KONEKSI



Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dan lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media KONEKSI membantu siswa memahami konsep keragaman sosial budaya di masyarakat secara lebih konkret melalui kegiatan bermain sambil belajar. Penerapan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) juga menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah bersama kelompoknya. Dengan demikian, media KONEKSI mampu menciptakan

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran KONEKSI. Evaluasi dilakukan melalui validasi materi, validasi ahli media, dan observasi motivasi belajar siswa selama penggunaan media dalam pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai isi materi dengan capaian pembelajaran IPS kelas VII, ketepatan keragaman sosial budaya di masyarakat dan kualitas soal dalam kartu domino edukatif. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 94% dengan kategori "Sangat Valid". Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan visual media, kombinasi warna, keterbacaan tulisan, kualitas ilustrasi, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi ahli media memperoleh skor lebih besar 92% dengan kategori "Sangat Valid". Selain itu, hasil motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 91% dengan kategori "Sangat Tinggi". Siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi selama permainan berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media KONEKSI

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Produk Media KONEKSI

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Validasi Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	92%	Sangat Valid
Observasi Motivasi Belajar Siswa	91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran KONEKSI dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII. Meskipun demikian, beberapa saran perbaikan tetap diberikan, seperti perbaikan tata letak tulisan satu bagian gambar dan satu bagian tulisan, perbaiki dan lengkapi kunci jawaban untuk mempermudah koreksi, dan penggunaan warna yang lebih variatif. Dengan adanya evaluasi dan revisi tersebut, media KONEKSI diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KONEKSI (Kartu edukatif Interaktif Kodewi) pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMP, dapat disimpulkan bahwa media KONEKSI layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil persentase masing-masing sebesar 94% dan 92% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KONEKSI memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media KONEKSI dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar siswa mencapai persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Tinggi". Siswa terlihat lebih aktif bertanya, selain itu, media KONEKSI mampu membantu siswa memahami materi keragaman sosial budaya di masyarakat secara lebih konkret dan menyenangkan melalui kegiatan

sambil bermain. Secara keseluruhan, media pembelajaran KONEKSI berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui penerapan pendekatan *Game based Learning* (GBL). Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar media KONEKSI dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi sehingga lebih praktis dan fleksibel digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pengembangan variasi desain kartu dan materi pembelajaran lainnya diharapkan dapat memperluas pemanfaatan media KONEKSI dalam berbagai materi IPS tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (n.d.). No Title.
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 61–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
- Azahra, N., Enggar, S., & Dewi, K. (2022). Can Domino Card Be Effective in Elementary School Instruction ? 1(2), 112–119.
- Budianti, Y. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 7, 127–136.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617. <https://doi.org/10.54371/jlip.v6i8.2547>
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Latip, A. (n.d.). Best Practice Pembelajaran Abad 21.
- Lutfi, A., & Hidayah, R. (2019). EDUTAINMENT WITH COMPUTER GAME as A CHEMISTRY LEARNING MEDIA. 8(2), 1684–1689.
- Magay, D., Relmasira, S. C., & Sanoto, H. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education*
- Inovasi Pembelajaran Abad 21 di Indonesia : Analisis Praktik , Peluang , dan Tantangan 21st Century Learning Innovation in Indonesia : Analysis of Practices , Opportunities , and Challenges. 2(1), 89–93.
- Manggabarani, A. F., & Masri, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab . Wajo (Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur) The Effect Of “ Blended Learning ” Models On Motivation and Student Achievement in X Senior High School 1 Pitumpanua (Study On Periodic System Of Elements). 83–93.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). PENGEMBANGAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAGI SISWA. 29(1), 88–101.
- Putri, A., Sari, K., & Novian, D. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 2022. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- V. Afwi, N. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dare (Domino Aktif Responsif Edukatif) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Smp. *Pendidikan IPS Indonesia*, 9, 1–14. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.5116>