

**DESAIN MODIFIKASI KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI DAUR AIR  
UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**Devi Ika Riswanti**

**1601025147**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : DESAIN MODIFIKASI KARTU DOMINO SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI DAUR  
AIR UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : DEVI IKA RISWANTI

NIM : 1601025147

Setelah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

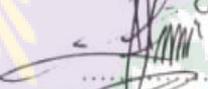
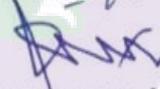
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd.		7/11/2020
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd.		6/11/2020
Pembimbing	: Tri Isti Hartini, M.Pd.		5/11/20
Penguji I	: Dr. Budhi Akbar, M.Si.		1/10/20
Penguji II	: Sri Lestari Handayani, M.Pd.		6/9-2020

Disahkan oleh,  
Dekan,

  
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.  
NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**Devi Ika Riswanti:** 1601025147. “*Desain Modifikasi Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian dilakukan karena minimnya variasi media pembelajaran yang ada di sekolah. Penelitian memiliki tujuan utama yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan, mendeskripsikan kelayakan, dan tanggapan siswa dari sebuah produk media pembelajaran IPA modifikasi kartu domino pada materi daur air untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian dan Pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan yang meliputi tujuh langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Subjek penelitian 140 siswa dari lima tempat sekolah dasar yang berbeda. Wawancara dan kuesioner menjadi instrumen yang digunakan oleh peneliti.

Modifikasi kartu domino pada materi daur air untuk kelas V SD yang telah dikembangkan dan diuji validitas oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi dengan rata-rata penilaian dari kedua ahli adalah 85,26%, penilaian guru dengan rata-rata penilaian sebesar 91,11%, dan uji coba lapangan dengan rata-rata penilaian sebesar 81,44%. Perhitungan hasil penilaian tersebut menggunakan perhitungan skala likert. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi kartu domino sebagai media pembelajaran IPA pada materi daur air untuk kelas V SD sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa modifikasi kartu domino sebagai media pembelajaran IPA pada materi daur untuk kelas V SD sangat mudah untuk diterapkan oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD), dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menimbulkan semangat belajar siswa untuk mempelajari istilah dari pembelajaran IPA pada modifikasi domino daur air.

**Kata Kunci:** Modifikasi Kartu Domino, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPA.

## ABSTRACT

Devi Ika Riswanti: 1601025147. "Modification Design of Domino Cards as Natural Science Learning Media in Water Cycle Materials for Class V Elementary School Students". Essay. Jakarta: Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. DR. HAMKA, 2020.

The research was conducted because of the minimal variety of instructional media in schools. This research has the main objective, namely to determine the development procedure, describe the feasibility, and student responses of a domino card modified science learning media product on water cycle material for grade V elementary school students. Research and Development is a type of research carried out using a development procedure which includes seven steps, namely: (1) Potentials and problems, (2) Data collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design revision, (6) product testing, (7) product revision. The research subjects were 140 students from five different primary school places. Interviews and questionnaires are the instruments used by researchers. Domino card modification in water cycle material for grade V SD that has been developed and tested for validity by experts consisting of media experts and material experts with an average assessment of the two experts is 85.26%, teacher assessment with an average rating of 91.11%, and field trials with an average rating of 81.44%. The calculation of the results of the assessment uses the Likert scale calculation. The research data shows that the domino card modification as a science learning media in water cycle material for grade V SD is very suitable for use in the learning process. This proves that the modification of domino cards as a science learning media in cycle material for grade V SD is very easy for students to implement at the elementary school level, it can increase student learning activity, and make the learning process fun so that it raises students enthusiasm for learning. learn the terms from science learning on the domino modification of the water cycle.

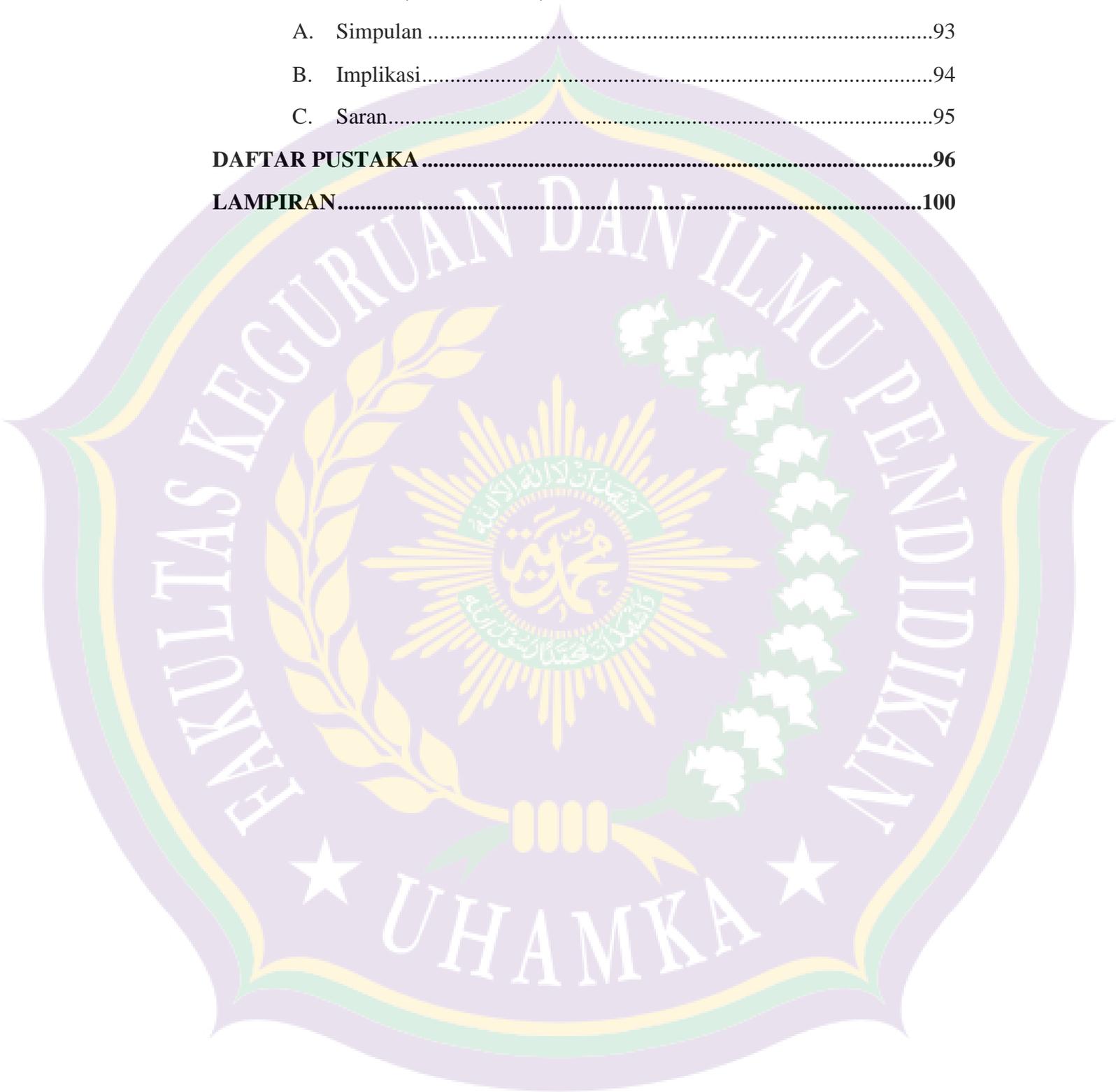
**Keywords:** Domino Card Modification, Learning Media, Science Learning.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b> .....	<b>9</b>
A. Konsep Pengembangan Media .....	9
1.Pengertian Penelitian dan Pengembangan .....	9
2.Model Penelitian dan Pengembangan.....	10
B. Konsep Media yang Dikembangkan .....	14
C. Kerangka Teoritik .....	16
1.Teori Perkembangan Anak .....	16
2.Media Pembelajaran .....	18
3.Media Kartu Domino .....	27
4.Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	29

5.Materi Daur Air .....	30
D. Rancangan Media.....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Tujuan Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
1.Tempat Penelitian .....	38
2.Waktu Penelitian.....	41
C. Karakteristik Media yang Dikembangkan .....	43
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	44
E. Langkah-langkah Pengembangan Media .....	46
1.Penelitian Pendahuluan.....	46
2.Perencanaan Pengembangan Media.....	51
4.Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media .....	57
5.Implementasi Media .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Hasil Pengembangan Media.....	68
1.Potensi dan Masalah .....	68
2.Pengumpulan Data.....	69
3.Desain Produk.....	72
4.Validasi Desain .....	72
5.Revisi Desain .....	77
6.Uji Coba Produk .....	81
7.Revisi Produk.....	84
B. Kelayakan Media .....	84
1.Teoritik.....	85
2.Empiris.....	85
C. Efektivitas Media .....	86
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	88

<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>93</b>
A. Simpulan .....	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU Sisdiknas, 2003). Hamalik (2019) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sebagai subjek yang mengajar dan siswa sebagai subjek yang belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran adalah tercapainya peningkatan dalam kompetensi diri yang diharapkan oleh siswa dan guru setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan siswa di kelas beserta upaya dan fasilitas yang diberikan oleh guru sebagai sarana dalam melakukan pembelajaran.

Dalam belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, strategi, metode atau teknik serta media pembelajaran. Faktanya apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung

tidak efektif. Banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak tercapai.

Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran, meskipun sederhana asalkan sesuai dengan konten pembahasan dan tidak harus dengan biaya yang mahal. Arsyad (2019) mengatakan para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan sekurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Menurut (Suryani et al., 2018) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Secara garis besar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang untuk dapat dipergunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi dari komunikator ke komunikan supaya mendorong motivasi belajar dan merangsang pikiran, perasaan, dan partisipasi seseorang agar lebih aktif. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk menciptakan dan memaksimalkan media yang menarik, efisien, efektif,

menyenangkan, serta memberikan pengalaman kepada siswa. Jika dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membentangkan pengetahuan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga siswa terbantu dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya. Pembelajaran yang ramah, aktif, dan menyenangkan akan berdampak pada siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sering kali siswa merasa tidak bersemangat akan materi yang dipelajarinya terlihat sukar dan cara penyampaian guru dalam menginformasikan materi membosankan. Hal ini sesuai dengan kondisi yang ada di SDN Rambutan 03 Pagi.

Peneliti menggali masalah melalui wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu W.W S.Pd di kelas V SDN Rambutan 03 Pagi pada tanggal 28 Januari 2020. Berdasarkan hasil wawancara di kelas V, siswa mengalami kesulitan pada beberapa materi diantaranya materi tentang daur air. Terlihat guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya pada materi yang mudah dipahami, hanya mengandalkan fasilitas yang ada di kelas seperti memakai proyektor dan menampilkan *powerpoint* yang kurang menarik siswa. Guru kurang mengerti dalam mengembangkan media konvensional, namun sudah mengetahui contoh-contoh media pembelajaran. Dalam menjelaskan materi guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa lebih pasif dan perhatian siswa tidak sepenuhnya ke guru. Jika ada media yang menarik dan mudah diterima oleh siswa akan lebih baik.

Guru-guru di kelas V tersebut tidak sering mengembangkan media pembelajaran konvensional secara pribadi dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk kartu-kartu, salah satunya media kartu domino. Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih bersemangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran dalam menjelaskan materi dan siswa juga lebih mengerti dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, guru memerlukan tambahan informasi dan wawasan yang luas mengenai media konvensional seperti media kartu domino.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Arsyad (2019) Mengemukakan bahwa media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Banyak penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya terkait media kartu domino sebagai sarana belajar siswa. Diantaranya adalah penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan Sidarta & Yuniarta (2019) dengan judul Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Trigonometri. Penelitian tersebut bertujuan mengetahui respon Mahasiswa dan kelayakan media yang dikembangkan. Kajian ini mendapatkan respon yang baik dari Mahasiswa dan media kartu domino

matematika trigonometri layak untuk digunakan. Penelitian yang lain dilakukan oleh Ayu Junia & Rachmadyanti (2018) dengan judul Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa dan kelayakan media yang dikembangkan. Kajian ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru dan media kartu domino bergambar sangat layak untuk digunakan. Oleh karena itu peneliti ingin berupaya membuat dan mengembangkan media pembelajaran hasil teknologi cetak dalam bentuk kartu domino pada pembelajaran IPA pada materi daur air untuk siswa kelas V SDN Rambutan 03 Pagi. Maka dalam hal ini peneliti menentukan judul “Desain Modifikasi Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Daur Air untuk Kelas V SDN Rambutan 03 Pagi”.

### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan desain modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah teridentifikasi di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan produk desain modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA untuk materi daur air untuk siswa kelas V SD?

2. Bagaimana kelayakan produk desain modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA untuk materi daur air untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk desain modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA untuk materi daur air untuk siswa kelas V SD?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Sekolah Dasar yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan yaitu membuat inovasi pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran.
- c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran materi IPA pada anak sekolah dasar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

###### **a. Bagi Prodi PGSD**

Memiliki bahan bacaan tambahan perpustakaan terkait dengan penelitian *Research and Development* (R&D) khususnya dalam upaya

untuk mengembangkan media pembelajaran modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA materi Daur Air untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memiliki wawasan dan pengetahuan tentang jenis penelitian *Research and Development* (R&D).
- 2) Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran modifikasi kartu domino pada pembelajaran IPA kelas V SD.
- 3) Memiliki produk media pembelajaran “Modifikasi Kartu Domino”

c. Bagi Sekolah

Terlaksananya kurikulum 2013 di kelas untuk Pembelajaran IPA dapat menambah koleksi media pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPA di SD dan diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi IPA selanjutnya.

d. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru dapat menambah wawasan, pengalaman baru, dan memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran kartu domino yang berkaitan dengan pembelajaran IPA.

e. Bagi Siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran, mendorong motivasi belajar siswa, dan proses belajar lebih menyenangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F. T., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1190–1199. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/viewFile/11550/5460>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (Edisi 1). Yogyakarta: Deepublish.
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017). Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i2.1015>
- Ansawi, B., O Mail, M., & Miasin, M. (2017). *Effectiveness of Sight Words & Domino Strategies In Teaching New Vocabulary To Enhance Reading Ability Among Low Literacy Year Two Pupils*. April. <https://doi.org/10.24176/03.3201.11>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Ed Revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1). <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/1.03108>
- Ayu Junia, U., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 353–362.
- Azis, T. N., & Shalihah, N. M. (2020). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE FORM. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1). <https://doi.org/10.32832/tawazun.v13i1>.
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., Anugraheni, A. D., & Sari, D. P. (2018). Validasi preliminary product Fung-Cube pada pembelajaran fungsi untuk siswa SMA. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1). <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v6i1.7364>
- Azmiyawati, C., Omegawati, W. H., & Kusumawati, R. (2008). *IPA 5 Salingtemas*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2015). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1).
- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran: Dari Teori, Metode, Mode, Media Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Dabell, J. (2009). *Brain Power SD: Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*. esensi Erlangga Grou.
- Ferawati, Ritonga, R. F., Rahmadhar, Y., & Yarza, H. N. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta Timur: UHAMKA.
- Fitriani, E., Paristiowati, M., & Mukarromatunnisa, B. (2019). Titration pre-lab demonstration videos in basic chemistry laboratory activity: Design and development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/5/055047>
- Gunadi, F. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. *MATHLINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Edisi 1). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harsono, D. N., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan permainan domat card pada materi sistem persamaan linier satu variabel. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1). <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/28>
- Janawati, D. P. A., Sudiana, I. N., & Dantes, N. (2013). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, 3.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Edisi 1). Depok: Rajawali Pers.
- Kholil, M., & Prowida, D. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Krisnawati, T. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Biologi Di Sma. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1750>

- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA*, 1. <https://doi.org/https://doi.org10.33365.v1i1.622>
- Megasari, R. (2014). Impelementasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 178. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i1.3088>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1).
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Prasiska, D. J., Lubis, R. R., & Rafli, M. F. (2020). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar siswa Kelas III SD Negeri 057204 Desa Stungkit. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD*, 1(1).
- Prebrianti, D., Anwar, K., & Jamhuri. (2020). Penerapan Media Kartu Domino Dalam Pendampingan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MI Nurul Huda Sumberpitu Tuter Pasuruan. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 18–28.
- Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Puspita, L. (2019). Pengembangan modul berbasis keterampilan proses sains sebagai bahan ajar dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 79–87. <https://doi.org/http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Runa, I. M. (2020). PENGGUNAAN METODE KARYA WISATA DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DAN METODE BERCERITA SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR TEMATIK – PKN. *Jurnal Pendidikan*, 07(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.37637/dw.v7i1.474>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Edisi 1). Depok: Rajawali Pers.
- Sari, I. P., Sari, S. A., & Rahmayani, R. F. I. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aaktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(1), 1–10.
- Setiyadi, R., Kuswendi, U., & Ristiana, G. (2019). *Penyuluhan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Tahapan Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Kepada Guru-Guru di Kabupaten Purwakarta*. 03(01), 186–198. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3584>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembanan* (Edisi 4). Jakarta: Kencana.
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, (2003). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto, H., & Wiyono, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wediyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPA* (Edisi 1). PT. Bumi Aksara.
- Zaharah, Yelianti, U., & Sra, R. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Edu-Sains*, 6(1).
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Edisi 1). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.