**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK SISWA KELAS IV SD**

**DEVELOPING DOMINO CARD LEARNING MEDIA FOR IV GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Salsa Gitamayu1, Husniati2, Baiq Niswatul Khair3**

1Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas FKIP Universitas Mataram, Indonesia

2Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas FKIP Universitas Mataram, Indonesia

3Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Email: gitamayusalsa@gmail.com

Diterima: xx bulan 2020. Disetujui: xx Bulan 2020. Dipublikasikan:xx bulan 2020

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran kartu domino yang berkualitas. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 6 orang siswa kelas IV SDN 08 Mataram. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan angket validasi uji kelayakan media untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan respon guru. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh data hasil respon siswa dengan persentase 94,3% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan hasil respon guru dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Adapun hasil dari validasi ahli media diperoleh penilaian dengan persentase 85% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan hasil validasi ahli materi dengan persentase 100% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino untuk siswa kelas IV sekolah dasar ini dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Kartu Domino, Media Pembelajaran

**Abstract:** This research aims to produce quality domino card learning media products. This type of research is research and development with the ADDIE model developed by Dick and Carry. The ADDIE model consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The test subjects in this study were 6 students IV grade Elementary School of SDN 08 Mataram. The research data were obtained using a media feasibility test validation questionnaire for media experts and material experts, as well as student response questionnaires and teacher responses. Based on the results of the trial, it was obtained data on the results of student responses percentage of 94,3% which were included in the "very good" criteria and the results of teacher responses percentage of 100% which were included in the "very good" category. The results of the media expert validation obtained an percentage of 85% which was included in the "very good" criteria and the results of the material expert validation percentage of 100% were included in the "very good" criteria. So it can be concluded that the domino card learning media for grade IV Elementary School students can be said to be valid and suitable for use in learning.

**Keywords :**  *Developing, Domino Card, Learning Media*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap manusia Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan suatu individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Pendidikan salah satunya dapat diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam merangsang, mengarahkan, membimbing, mendorong serta mengorganisir proses belajar sehingga siswa memiliki pengetahuan dan kebudayaan serta mampu mengembangkannya sesuai dengan bentuk dan tujuan kegiatan pendidikan yang dilakukan [1]. Adapun tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari suatu bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu [2]. Proses pembelajaran berhubungan antara kegiatan pembelajaran dengan proses psikologis dalam diri siswa, sehingga perlu ditentukan strategi, model, teknik, serta media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien [3].

Pemanfaatan media yang tepat oleh guru mampu mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Media merupakan alat komunikasi dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi [4]. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki manfaat untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, menanamkan konsep dasar yang benar, serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu [5].

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD 08 Mataram, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memang sangat penting dalam pembelajaran. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran karena dengan media siswa menjadi lebih tertarik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan lebih mudah memahami materi. Akan tetapi media yang tersedia di sekolah masih seadanya, seperti jaring-jaring bangun datar, peta, globe, rangka tengkorak manusia, serta buku paket yang digunakan guru untuk pembelajaran tiap harinya. Menurut siswa pembelajaran yang dilakukan hanya dengan media buku membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Media memiliki perananan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena media berfungsi menyalurkan pesan, membantu siswa agar lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru, menjadikan komunikasi lebih baik, dan interaksi bersifat banyak arah [6]. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran kartu domino. Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa [7]. Selain itu, media kartu domino juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran [8]. Media kartu domino adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berupa kartu yang memiliki 2 ruas dan ruasnya memuat soal dan jawaban suatu materi pelajaran. Jika dalam kartu domino pada umumnya setiap bagian atas dan bawah kartu memuat endol-endol atau bulatan-bulatan kecil, maka pada media kartu domino memuat soal dan jawaban suatu materi pelajaran. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran kartu domino dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Media kartu domino yang dikembangkan memuat materi kelas IV yang terdapat pada tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema 1 pembelajaran 1. Ukuran media kartu domino yaitu 12x6 cm yang terdiri dari 20 kartu. Cara memainkannya yaitu dengan cara meletakkan kartu start terlebih dahulu kemudia dilanjutkan oleh pemain lain dan seterusnya menyambung membentuk suatu pola ynag tidak terputus. Media kartu domino dimainkan secara berkelompok dimana antar kelompok akan bersaing sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa dan pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyelesaikan kartu dengan urutan yang tepat dan waktu tercepat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino untuk Siswa Kelas IV SD”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 08 Mataram yang terletak di Jl. Hoscokroaminoto Kelurahan Monjok Barat, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tengga Barat pada semester genap tahun ajaran 2020.2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yaitu media pembelajaran kartu domino. Dalam mengembangkan produk digunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis, hal yang dilakukan adalah analisis masalah dan analisis kebutuhan. Pada tahap design yang dilakukan adalah perancangan konsep produk. Pada tahap development yang dilakukan yaitu pembuat produk, validasi media, serta revisi. Pada tahap implementation yang dilakukan adalah uji coba lapangan. Pada tahap evaluation yang dilakukan adalah menganalisis hasil validasi dan uji coba serta melakukan revisi.

Data dalam penelitian ini merupakan data hasil validasi ahli media, ahli materi, respon siswa, dan respon guru terhadap media yang dikembangkan yaitu pembelajaran kartu domino. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk mengolah datanya adalah dengan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dikonversi ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas dan kevalidan produk.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Subjek penelitian ini adalah 6 siswa kelas IV SD Negeri 08 Mataram dengan kategori 2 orang berkemampuan tinggi, 2 orang berkemampuan sedang, dan 2 orang berkemampuan rendah berdasarkan saran dari guru kelas IV.

Pada tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan 2 tahap. Pada tahap pertama diberi saran untuk merevisi produk dan pada tahap ke dua validasi media yang sudah direvisi. Ahli media memberikan masukan tentang penggunaan gambar agar terlihat lebih menarik, sedangkan ahli materi member masukan tentang penggunaan kalimat efektif yang mudah dipahami oleh siswa.

Hasil validasi media dari ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Saran** | **Tindakan** | **Validasi (Tahap)** | **Kriteria** |
| **I** | **II** |
| **Ahli Media** |
| Gambar kurang menarik karena terdapat *background* putih pada gambar | Menghila-ngkan *back-ground* putih pada gambar | 82,5% | 85% | Sangat Baik |
| **Ahli Materi** |
| Tambahkan beberapa kata agar kalimat lebih mudah dipahami | Menambahkan beberapa kata sehingga kalimat lebih mudah dipahami | 96% | 100% | Sangat Baik |

Hasil uji coba media pembelajaran kartu domino berdasarkan respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Data Hasil Respon Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Hasil** | **Kriteria** |
| 1 | Darmawan Saputra | 94% | Sangat Baik |
| 2 | Fabian Raman Alfarizi | 94% | Sangat Baik |
| 3 | Miftahul Ganesa | 92% | Sangat Baik |
| 4 | Muhammad Damar | 96% | Sangat Baik |
| 5 | Senirahayu  | 98% | Sangat Baik |
| 6 | Vinda Ramadhani Safari | 92% | Sangat Baik |
|  | Rata-rata  | 94,3% | Sangat Baik |

Sedangkan untuk hasil respon guru diperoleh persentase penilaian 100%. Hasil perolehan penilaian dari ahli media, ahli materi, respon siswa, dan respon guru ditunjukkan dengan grafik pada Gambar 1 sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik Hasil Validasi dan Respon terhadap Media Kartu Domino

Hasil akhir produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu domino. Pembuatan media pembelajaran kartu domino telah melalui tahap 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SDN 08 Mataram untuk mengamati penggunaan media yang ada di sekolah. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang biasa dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa pentingnya penggunaan media karena dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan pemahaman materi pelajaran.

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti merancang konsep produk yang akan dikembangkan serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Desain yang dirancang yaitu desain kartu domino, *cover*, definisi media kartu domino, petunjuk penggunaan, tampilan belakang kartu, kunci jawaban, kompetensi dasar, dan profil peneliti. Kartu domino didesain dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word 2007*. Pemilihan aplikasi tersebut karena mudah untuk digunakan sehingga memudahkan bagi siapa saja yang ingin membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran kartu domino. Desain kartu domino memuat materi yang terdapat pada tema 2 “Selalu Berhemat Energi”, gambar, dan *background*. Kartu domino terdiri dari dua ruas yaitu ruas atas dengan *backround* warna merah muda yang memuat jawaban dan ruas bawah dengan *backround* biru muda yang memuat pertanyaan. Pemilihan warna *background* berdasarkan pendapat Breeds dan Katz (1922) yang menyatakan bahwa warna merah popular untuk laki-laki dan warna biru popular untuk perempuan [9]. Pemilihan gambar disesuaikan dengan materi dan yang dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan gambar sesuai dengan pendapat Suwasi’ah yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih mampu mengemukakan pendapat, lebih mudah memahami materi, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa merasa lebih rileks[10]. Tulisan didesain dengan warna yang lebih gelap dari *background* yaitu warna merah tua dan ungu tua dan menggunakan *font* *Times New Roman* agar terlihat jelas dan mudah dibaca. Dari segi bahasa menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran kartu domino. Media pembelajaran kartu domino terdiri dari 20 kartu yang disertai dengan petunjuk penggunaan dan kunci jawaban. Setelah mengembangkan media, peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh 2 validator. Validator pertama yaitu Ahli Media yang melakukan penilaian terhadap aspek tampilan media dan validator kedua yaitu Ahli Materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi dalam media pembelajaran kartu domino. Validator ahli media memberikan saran yaitu untuk menghilangkan *background* putih pada beberapa gambar yang digunakan agar gambar terlihat lebih menarik. Hasilnya telah sesuai dengan pendapat Subana yang menyatakan bahwa beberapa syarat gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain bagus, jelas, mudah dipahami dan menarik[11]. Sedangkan, validator ahli materi memberikan saran yaitu untuk menambahkan kata-kata pada beberapa kartu domino agar kalimat lebih efektif sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hasilnya telah sesuai dengan pendapat Akhadiah bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang benar dan jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain secara tepat[12].

Hasil validasi yang diperoleh selanjutnya di analisis. Validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap I memperoleh hasil 82,5% dengan kriteria “baik” yang disertai beberapa saran untuk revisi media dan setelah revisi dilakukan validasi tahap II dengan memperoleh hasil 85% dengan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap I memperoleh hasil 96% dengan kriteria “sangat baik” yang disertai saran dalam penggunaan kalimat dan setelah revisi dilakukan validasi tahap II dengan memperoleh hasil rata-rata 100% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sidarta [13] bahwa media kartu domino dikatakan valid jika minimal termasuk dalam kategori cukup.

Selanjutnya adalah tahap implementasi, pada tahap ini media diuji cobakan kepada siswa untuk melihat respon siswa dan respon guru dalam menggunakan media pembelajaram kartu domino melalui angket. Angket yang diberikan memuat aspek media dan materi yang terdiri dari 10 indikator pertanyaan. Angket terdiri dari 5 skala penilaian yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Subjek uji coba adalah siswa SDN 08 Mataram kelas IV sebanyak 6 siswa. Hasil persentase penilaian respon guru memperoleh hasil 100% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan, hasil persentase penilaian respon siswa memperoleh nilai 94,3% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu dominodapat membuat siswa lebih tertarik dan meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan teori Panjaitan dan Indriani yang mengatakan bahwa penggunaan media kartu domino dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa[14]. Penggunaan gambar berwarna juga membuat siswa tertarik dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran kartu domino. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Rini dkk bahwa media gambar cenderung sangat menarik hati siswa sehingga muncul motivasi untuk ingin lebih tahu dalam proses pembelajaran[15]. Sedangkan, berdasarkan hasil respon guru ditemukan bahwa media pembelajaran kartu domino menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan menjadikan siswa lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Abqari dkk bahwa permainan dengan media kartu domino dapat mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa[16].

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Peneliti melakukan evaluasi pada tahap terakhir berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Dilihat dari penilaian ahli media dan materi didapatkan persentase penilaian 85% untuk aspek media dan 100% untuk aspek materi yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil respon siswa terhadap media pembelajaran kartu domino masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan persentase 94,3% dan hasil respon guru terhadap media juga masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan persentase 100%. Sehingga media pembelajaran kartu domino tidak perlu direvisi lagi. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan telah sesuai dengan pendapat Suprijono yang menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino memiliki kelebihan, yaitu (1) menyenangkan, menarik, dan memiliki unsur kompetitif, (2) menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam belajar, (3) mencegah siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, dan (4) membantu siswa pemalu menjadi lebih terbuka dan menuntut semua siswa untuk terlibat. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino valid dan layak digunakan dalam pembelajaran[17].

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran kartu domino yang memuat materi pada tema 2 “Selalu Berhemat Energi” untuk kelas IV Sekolah Dasar telah melalui proses pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

Media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas dan layak digunakan karena telah valid dan telah di uji cobakan. Kevalidan media pembelajaran kartu domino, berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 85% dengan kriteria “sangat baik”. Kevalidan media pembelajaran kartu domino, berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 100% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba lapangan dengan subjek 6 siswa SDN 08 Mataram kelas IV memperoleh persentase nilai 94,3% dengan kriteria “sangat baik” dan penilaian hasil respon guru memperoleh persentase 100% dengan kriteria “sangat baik”.

**SARAN**

Saran yang dapat diajukan peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran kartu domino ini diharapkan akan lebih banyak peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran lain dengan materi maupun mata pelajaran yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Hanafi, Halid. Adu, La dan Muzakkir, H. 2019. *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH.
2. Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
3. Ermiana, Ida. Witono, H. A. hari. dan Khair, Baiq Niswatul. 2019. Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)* 2019: 297-303.
4. Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta: Diva Press.
5. Mailili, Wahyuni H. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A MTs Alkhairaat Kalukubula pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat. *Scolae: Journal of Pedagogy*: 84-91.
6. Tofanao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*: 103-114.
7. Fairosa, Sundus Prayekti, Novi. dan Hariastuti, Rachmaniah M. 2018. Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen. *TRANSFORMASI-Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*: 51-63.
8. Wardany, Aprilia Eka. Martini. dan Hermin Budiningarti. 2016. Pengaruh Penerapan Permainan Domino Card Pada Materi Sistem Ekskresi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII. *Jurnal mahasiswa.unesa.ac.id*: 1-4.
9. Syafi’i, Achmad Ghozali. 2017. Warna dalam Islam. *Jurnal An-nida’* *Jurnal Pemikiran Islam*: 62-70.
10. Suwasi’ah. 2019. Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pecahan Senilai Melalui Media Permainan Kartu Domino. Prismatika: *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*: 58-70.
11. Subana. 1998. *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
12. Akhadiah, Sabarti, dkk. 2003. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
13. Sidarta, Kristian Tantra. dan Yunianta, Tri Nova Hasti. 2019. Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigono) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*: 62-75.
14. Panjaitan, Dedy Juliandri. dan Indriani. 2020. Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Materi Algoritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*: 17-25.
15. Rini, Suyuti. dan Imran. 2015. Menerapkan Media Gambar Berwarna untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SD Kecil Toraranga. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*: 35-50.
16. Abqari, Firman Tsabbit. Irawan, Edy Bambang. dan Sa’dijah, Cholis. 2018. Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*: 1190-1199.
17. Suprijono, Agus. dan Nurhamidin, Fauzan. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*: 1-7.