

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK SISWA KELAS IV SD**  
**DEVELOPING DOMINO CARD LEARNING MEDIA FOR IV GRADE OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

**Salsa Gitamayu\*, Husniati, dan Baiq Niswatul Khair**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Email: [gitamayusalsa@gmail.com](mailto:gitamayusalsa@gmail.com)

Diterima: 13 Agustus 2021. Disetujui: 03 September 2021. Dipublikasikan: 04 September 2021

---

**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 dengan kategori 2 orang berkemampuan tinggi, 2 orang berkemampuan sedang, dan 2 orang berkemampuan rendah. 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”. 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. The ADDIE model consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The test subjects in this study were six fourth-grade Elementary School students, SDN 08 Mataram Lombok Indonesia, with category two students with high ability, two people with medium ability, and two students with low ability. The research data were obtained using a media feasibility test, validation questionnaire for media experts, material experts, student response questionnaires, and teacher responses. Based on the trial results, 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 expert validation obtained a 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. The domino card learning media for the fourth-grade 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].

Penggunaan media sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran [4]. Media merupakan alat komunikasi dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi [5]. 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 [6]. Media apapun dapat digunakan dalam pembelajaran, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri [7].

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 peranan 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 [8]. Selain itu, media juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menyederhanakan masalah dalam penyampaian hal-hal baru [9]. 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, karena kartu domino efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa [10]. Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa [11]. Selain itu, media kartu domino praktis untuk digunakan dalam pembelajaran [12]. Dengan menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran juga dapat mengeluarkan ide-ide siswa serta meningkatkan minat belajar siswa [13]. 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 kemudian dilanjutkan oleh pemain lain dan seterusnya menyambung membentuk suatu pola yang 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. Hosokroaminoto Kelurahan Monjok Barat, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat pada semester genap tahun ajaran 2020.2021. 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.

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. Penggunaan model ADDIE pada penelitian ini karena model ADDIE sederhana dan terstruktur dengan sistematis sehingga mudah untuk diaplikasikan. Pada tahap analysis, hal yang dilakukan adalah analisis masalah dan analisis kebutuhan, 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. Pada tahap design yang dilakukan adalah perancangan konsep produk. Pada tahap development yang dilakukan yaitu 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. Pada tahap implementation yang dilakukan adalah uji coba

lapangan. Media diuji cobakan kepada siswa untuk melihat respon siswa dan respon guru dalam menggunakan media pembelajaran kartu domino melalui angket. Angket yang diberikan memuat aspek media dan materi yang terdiri dari 10 indikator pertanyaan Pada tahap evaluation yang dilakukan adalah menganalisis hasil validasi dan uji coba serta melakukan revisi. . Peneliti melakukan evaluasi pada tahap terakhir berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi.

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**

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.

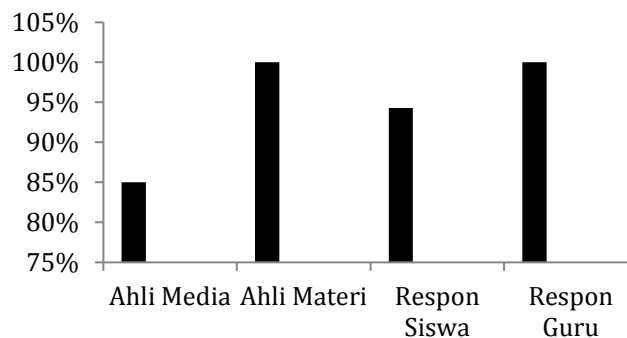
Hasil validasi media dari ahli media dan ahli materi adalah pada tabel 1. Hasil uji coba media pembelajaran kartu domino berdasarkan respon siswa terdapat pada tabel 2.

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Media

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

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



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

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.

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 *background* warna merah muda yang memuat jawaban dan ruas bawah dengan *background* biru muda yang memuat pertanyaan. Pemilihan warna *background* berdasarkan pendapat Breeds dan Katz (1922) yang menyatakan bahwa warna merah populer untuk laki-laki dan warna biru populer untuk perempuan [14]. 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 [15]. 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 [16]. 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 Akhadiyah bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang benar dan jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain secara tepat [17].

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. Media kartu domino dikatakan valid jika minimal termasuk dalam kategori cukup [18].

Selanjutnya adalah tahap implementasi, pada tahap ini media diuji cobakan kepada siswa untuk melihat respon siswa dan respon guru dalam menggunakan media pembelajaran 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 domino dapat 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 [19]. 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 [20]. Sedangkan, berdasarkan hasil respon guru ditemukan bahwa media pembelajaran kartu domino menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan menjadikan siswa lebih aktif. Permainan dengan media kartu domino dapat mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa [21]. 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 [22].

#### KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada materi sumber energi dan sumber daya alam dikategorikan valid dengan persentase penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 85% dengan kriteria “sangat baik” dan validasi ahli materi diperoleh persentase 100% dengan kriteria

“sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan media layak untuk digunakan. Hasil respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran kartu domino adalah sangat baik dengan persentase penilaian secara berurutan adalah 94,3% dan 100%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hanafi, H., Adu, L., & Muzakir, H. (2019). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH.
- [2] Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [3] Ermiana, I., Witono, H. A. H., & Khair, B. N. (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] Ghaniya, D. N., Aisyah, M. N. (2017). Pengembangan Kartu Domino Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri I Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*: 1-17.
- [5] Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta: Diva Press.
- [6] Mailili, W. 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.
- [7] Sari, D. N., Putri, J. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Insani Tanjung Morawa. *Axiom*: 120-131.
- [8] Tofanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*: 103-114.
- [9] Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*: 43-48.
- [10] Larasati, L. D., Poedjiastoeti, S. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu. *UNESA Journal of Chemical Education*: 115-119.
- [11] Fairoza, S. P., Novi., & Hariastuti, R. M. (2018). Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen. *TRANSFORMASI-Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*: 51-63.

- [12] Wardany, A. E., Martini., & Hermin, B. (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.
- [13] Syafi'i, A. G. (2017). Warna dalam Islam. *Jurnal An-nida' Jurnal Pemikiran Islam*: 62-70.
- [14] Suwasi'ah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pecahan Senilai Melalui Media Permainan Kartu Domino. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*: 58-70.
- [15] Sumini. (2019). Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri Dumai. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*:182-188.
- [16] Subana. (1998). *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [17] Akhadiah, S., dkk. (2003). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [18] Sidarta, K. T., Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonon) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*: 62-75.
- [19] Panjaitan, D. J., Indriani. (2020). Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Materi Algoritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*: 17-25.
- [20] Rini, S., 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.
- [21] 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*: 1190-1199.
- [22] Suprijono, A., Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*: 1-7.