

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V SD

Indah Humairoh^{*1}, Dalimawaty Kadir², Arrini Shabrina Anshor³, Sujarwo⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: indahhumairoh@umnaw.ac.id, dalimawatykadir@umnaw.ac.id,
arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id, Sujarwo@umnaw.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of using domino card media on student learning outcomes regarding the digestive system topic in grade V at UPT SPF SDN 106813 Amplas. This is a quantitative study employing a quasi experimental design specifically the nonequivalent control group design. The research sample consisted of two class, class V-A served as the experimental group and class V-B served as the control group. Data collection techniques included tests, questionnaires, observation, and documentation. The testing instruments comprised 30 multiple-choice question and 5 essay question administered as both pretest and posttest. Data analysis was performed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with the assistance of the Microsoft Excel. The results showed that the experimental class average score from 45,81 in the pretest to 86,36 in the posttest. the hypothesis tests results obtained a significance values of $< 0,05$ a calculated t-value of $2,65 > t\text{-table of } 2,01$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of using the domino card media has an effect on student learning outcomes regarding the digestive system topic in grade V of elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan kelas V SD UPT SPF SDN 106813 Amplas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes dalam teknik yang digunakan dalam penelitian berupa tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal dan 5 soal esai yang terdapat pada *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan bantuan Microsoft excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* 45,81 meningkat menjadi 86,36 pada *posttest*. Sedangkan pada hasil uji

Article History

Received: 2026-07-29

Reviewed: 2026-08-06

Published: 2026-09-23

Keywords

Domino card media, learning outcomes, digestive system, elementary school.

Sejarah Artikel

Diterima: 2026-07-29

Direview: 2026-08-06

Disetujui: 2026-09-23

Kata Kunci

Media kartu domino, Hasil belajar, Sistem Pencernaan, Sekolah dasar.

hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ diperoleh nilai t-hitung $2,65 > t\text{-tabel } 2,01$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan dikelas V SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Menurut Ujud dkk. dalam (Haliza & Dwi, 2025), pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Selain itu, Astuti dan Sukmawarti menyatakan bahwa pendidikan berfungsi sebagai proses yang membantu manusia memiliki arah hidup yang lebih jelas dan terarah (Tarigan & Sukmawarti, 2025). Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, baik formal maupun non formal. Salah satu mata pelajaran yang pokok pada pendidikan formal yakni IPA. (Raynanda & Kadir, 2024). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut (Raynanda & Kadir, 2024), IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam secara objektif melalui proses pengamatan percobaan, dan pembuktian (Kadir, dkk 2024). Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, melakukan pengamatan, dan memecahkan

masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. (Sakila, & Lubis, 2023). Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPA secara lebih mudah dan bermakna. Melalui itu proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan optimal pada diri siswa. (Ginting, & Kadir, 2025).

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia media diartikan sebagai sebuah alat atau sarana komunikasi yang digunakan sebagai penghubung atau perantara antara dua pihak. (Lase, & Dwi, 2025) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu atau perantara yang membantu guru menyampaikan materi di kelas dan membantu mencapai tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan mudah di proses pembelajaran. (Kurniasari, dkk 2024).

Isran Rasyid K dan Rohani yang menunjukkan bahwa melalui media dapat membantu dalam penyampaian materi, membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pelajaran. (Zulaiha, & Anshor, 2024) Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yakni media visual dan media audio. (Mukarromah & Andriana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SDN 106813 Amplas, guru telah memanfaatkan media

pembelajaran berupa video dari YouTube dan buku paket dalam menyampaikan materi sistem pencernaan. Namun, hasil belajar siswa masih belum optimal.

Berdasarkan hasil ulangan harian, dari 44 siswa terdapat 17 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 27 siswa belum mencapai KKM. Selain itu, selama pembelajaran masih ditemukan siswa yang kurang aktif berdiskusi, kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, dan cenderung hanya memperhatikan video tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran saja belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media kartu domino. (Nurhamidin, 2023) media kartu domino merupakan media pembelajaran permainan, yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, karena konsepnya adalah belajar sambil bermain, yang memungkinkan materi mudah dipahami. (Aprilianti, dkk 2023). Media ini merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi menggunakan balok-balok yang satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilai atau penjelasan secara berkelompok (Priyatna & Dwi, 2023). Penggunaan media kartu domino diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu domino memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian mengenai penggunaan media kartu domino pada materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar masih

terbatas. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di kelas V UPT SPF SDN 106813 Amplas menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media kartu domino dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antarsiswa, serta membantu siswa memahami konsep melalui kegiatan belajar sambil bermain. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan kelas V UPT SPF SDN 106813 Amplas Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dalam Penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimental, dimana penelitian ini melihat pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, sedangkan perlakuan berupa penggunaan media kartu domino hanya diberikan kepada kelas eksperimen. (Sugiyono, 2022 hal.79)

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SDN 106813 Amplas pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah 44 siswa. Teknik

pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas V-A yang berjumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas V-B yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol.

Dalam Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependent (terikat). Adapun variabel dalam Penelitian ini pada variabel bebas yakni media kartu domino dan variabel terikat pada Penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan kelas V SD.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, angket respons siswa, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar terdiri atas 30 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen tes telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kelayakan instrumen. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media kartu domino selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes, penyebaran angket, observasi selama proses pembelajaran, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (independent sample t-test) dengan bantuan Microsoft Excel. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media kartu domino dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Rata – rata

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	45,81	86,36
Kontrol	44,90	53,68

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 45,81 pada saat pretest menjadi 86,36 pada saat posttest. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi

peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Tanggapan siswa melalui angket yang telah diberikan kepada 22 siswa di kelas eksperimen setelah belajar dengan media kartu domino, siswa umumnya memberikan tanggapan yang positif mengenai penggunaan media tersebut. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang mengatakan bahwa media kartu domino membuat pembelajaran

lebih menyenangkan sebanyak 68,18%, meningkatkan semangat belajar sebanyak 72,73%, membantu siswa berpikir untuk menumkan jawaban yang tepat sebanyak 59,09%, mendorong siswa menyelesaikan tugas dengan lebih cepat sebanyak 63,64% serta meningkatkan kerja sama dengan teman (berdiskusi) selama proses pembelajaran sebanyak 68,18%.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis statistik. uji prasyarat pada uji normalitas dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel menggunakan uji Lilielofers dengan sampel peneltian yakni 22 siswa. Hasil pada uji ini berdistribusi normal. Pada uji nomalitas kelas eskperimen pada data *pretest* L_{hitung} 0,151 dan *posttest* L_{hitung} 0,170 yang dimana pada data ini L_{tabel} yakni 0,19. Pada kelas kontrol *pretest* L_{hitung} 0,105 dan *posttest* L_{hitung} 0,119 yang dimana L_{tabel} 0,190. Kriteria uji ini yakni $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data ini berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas, data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena memenuhi kriteria pengujian normalitas. Dengan demikian, data layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Selanjutnya dilakukan uji homogenits menggunakan Uji Fisher (uji F) menggunakan bantuan Mirosoft Excel. Hasilnya mengatakan bahwa data homogen. Pada data *pretest* F_{hitung} 1,019 < F_{tabel} 2,084 dan *posttest* F_{hitung} 1,971 < F_{tabel} 2,084.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Uji pada penelitian ini menggunakan uji *Independent t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji

hipotesis menggunakan Independent Simple T-Test (uji-t) diperoleh nilai t hitung sebesar 2,65 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,01 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat keabsahan (dk) = 42. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,65 > 2,01). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran kartu domino terdapat hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Data uji ini bisa dilihat pada table dibawah ini

Pembahasan

(Panjaitan. D.J, 2024) dalam (Siregar & Bahri, 2024) menyatakan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena pembelajaran dilakukan dengan permainan yang menaik. Kelebihan tersebut mampu membuat media kartu domino memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini sesuai dengan tabel 4.1 hasil belajar materi sistem pencernaan dimana kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar melalui rata-rata dari 45,81 menjadi 86,40 dimana 22 siswa 100% telah mencapai KKM.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Dwi Arum Apriati Muzani, dan Irma Setianingsih, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 53,44 pada saat pre-test menjadi 82,34 pada saat post-test. Meskipun materi yang digunakan berbeda, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media kartu domino efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin

memperkuat bahwa media kartu domino dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selain dilihat dari hasil tes belajar, keberhasilan penggunaan media kartu domino juga didukung oleh hasil angket respons siswa. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, sebanyak 81,82% siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Selain itu, media kartu domino membantu mereka memahami materi Sistem Pencernaan dengan lebih mudah karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain dan berdiskusi bersama teman.

Media kartu domino merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut (Sadiman, 2006) media kartu domino memiliki beberapa kelebihan yaitu mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa dan mampu digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Saraswati & Wulandari, 2025). Hal ini sesuai dengan hasil respon siswa pada gambar 4.2 dimana sebanyak 15 siswa (68,18%) sangat setuju dan 7 siswa (31,82%) setuju mengatakan pembelajaran lebih menyenangkan melalui media kartu domino.

Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan semangat belajar, motivasi, serta keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan respon siswa pada gambar 4.3 sebanyak 16 siswa (72,73%) sangat setuju dan 6 siswa (27,27%) menyatakan bahwa media kartu domino membuat mereka lebih

semangat dalam belajar. Melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini juga sesuai dengan respon siswa pada gambar 4.6 yang dimana sebanyak 15 siswa (68,18) sangat setuju dan 6 siswa (27,27%) setuju bahwa media kartu domino mendorong mereka untuk bertukar pendapat, saling bekerja sama dan berdiskusi dalam menemukan jawaban yang tepat.

Pengaruh tersebut terjadi karena selama proses pembelajaran siswa dituntut untuk mengingat materi, memahami konsep serta menganalisis jawaban kemudian menentukan pasangan kartu yang benar. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir siswa sekaligus meningkatkan konsentrasi belajar dan kerja sama. Hal ini sesuai dengan respon siswa pada gambar 4.4 yang dimana sebanyak 13 siswa (59,09%) sangat setuju dan 7 siswa (31,82%) setuju bahwa penggunaan media kartu domino mampu mendorong mereka untuk berpikir lebih aktif dalam menemukan jawaban melalui kegiatan mencocokkan kartu. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, tetapi mendorong siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa media kartu domino memperoleh respons yang sangat positif dari sebagian besar siswa. Tingginya persentase respons positif tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media kartu domino tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDN 106813 Amplas pada materi sistem pencernaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-tes kelas eksperimen yang menggunakan media kartu domino (*treatment*) sebesar 86,36 sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 53,68.

Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa sangat setuju penggunaan media pembelajaran kartu domino membuat pembelajaran lebih menyenangkan sebanyak 68,18%, meningkatkan semangat belajar sebanyak 72,73%, membantu siswa berpikir untuk menemukan jawaban yang tepat sebanyak 59,09%, mendorong siswa menyelesaikan tugas lebih cepat sebanyak 63,64%, serta meningkatkan kerja sama dengan teman (berdiskusi dengan teman untuk menemukan jawaban sebanyak 63,64%.

Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} (2,65) lebih besar dari pada t_{tabel} (2,01) sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada kelas V UPT SPF SDN 106813 Amplas.

DAFTAR RUJUKAN

Aprilianti, A., Muzani, & et.al. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Tsaqifa Nusantara*, 139-151.
<http://dx.doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.25299>

Ginting, A. B., Kadir, D., & et.al. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 121-131.

Haliza, N., & Dwi, D. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 106815 Marindaltahun Pembelajaran 2024-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 348-361.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28346>

Kurniasari, s., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh Podcast Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURRIPIEN: Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 146-154.
<https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2763>

Kadir, D., Hadi, S., & et.al. (2024). *Biologi Umum (memahami kehidupan dan keanekaragaman hayati)*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Lase, N., Dwi, D. F., & et.al. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Pada Pelajaran Seni Budaya Di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-16.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33519>

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 44-50
<https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>

Raynanda, Z., & Kadir, D. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Komposisi Dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas IV

- DI SD IT Darussalam Deli Tua. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 207-217.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17519>
- Sakila, R., Lubis, N. F., & et.al. (2023). Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 119-123.
<https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Siregar, O. M., & Bahri, S. (2024). Pengembangan Media Berupa Kartu Domino Pembelajaran Tematik Tema 3 Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 101788 Marindal . *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)* , 514-527.
- Saraswati, T. D., & Wulandari, T. S. (2025). Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 37-42.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.24071>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, N. E., & Sukmawarti. (2025). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Masalah Pada Materi Metamorfosis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 231-241.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22835>
- Priyatna, E., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Materi Operasi Hitung Kabataku Bilangan Cacah . *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 105 - 114.
- Zulaiha, E., Anshor, A. S., & Erfiani, H. (2024). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 1752 - 1767.
<https://journallaaroiba.com/ojs/index.php/edu/4773>