

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENGENALKAN KONSEP DASAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Dirga Ayu Lestari<sup>1</sup>, Millata Hanifa<sup>2</sup>, Desyi Rosita<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>STAI KH Abdul Kabier Serang, <sup>3</sup>STAI Syekh Mansyur Pandeglang, Banten,  
Indonesia

Korespondensi.author: [dirales25@gmail.com](mailto:dirales25@gmail.com)<sup>1</sup>, [millatahanifa91@gmail.com](mailto:millatahanifa91@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[desyirosita92@gmail.com](mailto:desyirosita92@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop the potential of domino card media as a creative alternative to teach basic mathematical concepts such as numbers, simple arithmetic operations (addition and subtraction), and understanding of place value. Domino card media is expected to make learning in grade II of elementary school more fun, meaningful, and effective by using the visual and kinesthetic approaches offered. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4D research model consisting of 4 steps, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the study indicate that learning media in the form of domino cards is worthy of being tested in schools because it has been validated by expert validators of media, language and materials and is considered feasible with an average percentage of more than 90%. students look enthusiastic and interested in participating in learning with domino card media, this can be seen from the results of the student response questionnaire analysis, which is 93.9%, which shows a very positive response from students.*

**Keywords:** Learning Media, Domino Cards, Mathematics.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan potensi media kartu domino sebagai alternatif kreatif untuk mengajarkan konsep dasar matematika seperti bilangan, operasi hitung sederhana (penjumlahan dan pengurangan), dan pemahaman tentang nilai tempat. Media kartu domino diharapkan dapat membuat pembelajaran kelas II SD lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif dengan menggunakan pendekatan visual dan kinestetik yang ditawarkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian 4D yang terdiri dari 4 langkah yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa kartu domino layak diujicobakan di sekolah karena telah tervalidasi oleh validator ahli media, bahasa dan materi serta dinilai layak dengan persentase rata-rata lebih dari 90%. siswa terlihat bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan media kartu domino hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket respon siswa yaitu sebesar 93,9% yang menunjukkan respon sangat positif dari siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kartu Domino, Matematika.

## PENDAHULUAN

Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak dan menantang bagi sebagian siswa sekolah dasar. Persepsi negatif ini dapat menghambat proses belajar dan pemahaman konsep-konsep fundamental yang sebenarnya krusial untuk perkembangan kognitif mereka (Lestari & Farhurohman, 2020). Di kelas II SD, kurikulum matematika umumnya berfokus pada pengenalan bilangan cacah hingga 99, operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka tanpa menyimpan dan meminjam, serta pemahaman nilai tempat satuan dan puluhan. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan penggunaan media yang relevan dengan karakteristik belajar siswa usia sekolah dasar yang cenderung aktif, visual, dan taktil (Makur et al., 2025).

Media adalah alat bantu yang digunakan agar mempermudah pesan tersampaikan dengan optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Untuk itu, biasanya media dijadikan pilihan dalam kegiatan pembelajaran baik yang tradisional ataupun modern dengan bantuan teknologi (Lestari et al., 2025; Maidah et al., 2024). Media pembelajaran tradisional seperti buku teks dan lembar kerja seringkali kurang mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Abad Badruzaman. Hosaini, 2025). Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi sangat penting (Afifah et al., 2024).

Kartu domino, sebagai alat permainan yang familiar bagi banyak siswa, memiliki potensi besar untuk diadaptasi menjadi media pembelajaran matematika yang menarik dan efektif (Anggraeni et al., 2024). Bentuknya yang sederhana dengan representasi bilangan melalui jumlah bulatan menawarkan jembatan antara konsep abstrak dengan representasi konkret yang mudah dipahami siswa (Magdalena et al., 2021). Pola bermain yang umum adalah memulai dengan meletakkan kartu terkecil (yaitu kartu kosong), kemudian melanjutkan permainan secara berurutan sampai tercipta pola yang lengkap (Muthoharoh & Cholifah, 2020). Ini bukan domino konvensional, melainkan media pembelajaran berbentuk domino yang unik (Dunn et al. 2023). Kartu ini memiliki pernyataan di bagian bawah dan jawaban di bagian atas, dilengkapi dengan latar belakang yang menarik. Selain itu, soal-soal pada kartu harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa (Takda & Galib, 2025). Media ini telah dimodifikasi berdasarkan model White Hatch Media pembelajaran yang dikembangkan adalah kartu domino yang dimodifikasi menurut White Hatch (Wulandari et al., 2022). Penggunaan media kartu domino dalam mengenalkan konsep matematika dasar bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Sabitha and Hasanudin, 2023.). Kartu domino ini dimodifikasi dengan pertanyaan dan jawaban yang berbeda pada setiap kartu, sehingga memungkinkan siswa untuk bertukar pemikiran dan mendiskusikan jawaban secara aktif (Makur et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran matematika di kelas II SD berupa kartu domino ini menawarkan beberapa keunggulan yang signifikan (Muthoharoh & Cholifah, 2020; Setiyadi et al., 2022): (1) Visualisasi Konsep Bilangan: Bulatan-

bulatan pada kartu domino secara langsung merepresentasikan kuantitas bilangan, membantu siswa membangun pemahaman yang kuat tentang konsep bilangan dan hubungannya dengan representasi visual; (2) Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan: Aktivitas pembelajaran yang dirancang menggunakan kartu domino dapat berbentuk permainan yang kompetitif atau kolaboratif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa; (3) Konkret dan Manipulatif: Siswa dapat secara fisik memanipulasi kartu domino, yang mendukung gaya belajar kinestetik dan membantu mereka memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung; (4) Fleksibilitas dalam Aplikasi: Kartu domino dapat diadaptasi untuk mengajarkan berbagai konsep dasar matematika, mulai dari pengenalan bilangan, operasi penjumlahan dan pengurangan, hingga pemahaman nilai tempat; (5) Meningkatkan Pemahaman Nilai Tempat: Penggunaan dua kartu domino secara bersamaan dapat membantu siswa memahami konsep puluhan dan satuan secara visual. Misalnya, kartu dengan 3 bulatan dan kartu dengan 5 bulatan dapat direpresentasikan sebagai bilangan 35, dengan kartu pertama mewakili puluhan dan kartu kedua mewakili satuan.

Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika sering kali kurang mendorong interaksi langsung dan keterlibatan siswa. Fokus penelitian sebelumnya umumnya hanya pada keefektifan media secara luas, tanpa mengeksplorasi bagaimana media interaktif seperti kartu domino bisa meningkatkan hasil belajar tematik. Penelitian ini hadir untuk mengatasi celah tersebut. Kami akan mengevaluasi secara mendalam dampak kartu domino modifikasi terhadap pembelajaran tematik. Studi ini sangat penting, baik bagi guru maupun institusi pendidikan.

Bagi guru, kartu domino modifikasi ini bisa jadi alat ampuh untuk pembelajaran kolaboratif, mendorong siswa untuk bekerja sama menyelesaikan masalah yang ada di kartu (Laksana, dkk. 2025). Sementara itu, institusi pendidikan bisa memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk melatih guru dalam mengembangkan media pembelajaran serupa (Nawir, 2025). Media ini tidak hanya cocok untuk pembelajaran matematika, tapi juga mata pelajaran lain.

Secara keseluruhan, media ini menawarkan solusi praktis dan efektif bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Ni Nyoman et al., 2025). Bagi sekolah, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi penting untuk mengembangkan media yang mendukung pembelajaran aktif dan interaktif. Kami berharap, dengan adanya media ini, suasana belajar akan menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi semua siswa

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran Bahasa Penelitian ini mengadopsi metode Riset dan Pengembangan (R&D). Metode ini bertujuan untuk menciptakan dan sekaligus menguji keabsahan suatu produk melalui pendekatan ilmiah. (Nirmala, 2022). Riset dan Pengembangan menurut Borg & Gall ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada, membuat produk baru, atau bahkan

menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi. (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Kemudian model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model teori dari Thiagarajan ini dinilai efektif dalam mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran tidak terkecuali dengan media kartu domino.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan produk ini prosedur yang dilakukan mengacu pada metode Riset dan Pengembangan (R&D), khususnya menggunakan model 4D: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Melalui model 4D ini, akan dibahas bagaimana prosedur ilmiah dalam mengembangkan produk untuk menghasilkan produk yang baik untuk menjawab persoalan yang dihadapi. Kemudian melalui metode ini pula akan dibahas mengenai kelayakan produk. Untuk mendapatkan produk yang layak/valid peneliti harus melalui beberapa tahap yakni validasi ahli, perbaikan dari saran ahli, uji coba produk pada guru dan siswa (Wahyu et al., 2025). Kemudian untuk mengetahui prosedur serta kelayakan produk dibutuhkan pembahasan yang lebih rinci dengan berpedoman pada metode penelitian dan pengembangan model 4D yaitu:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama dalam mengembangkan produk berupa bahan ajar atau media menurut model penelitian dan pengembangan 4D adalah *Define* atau tahap pendefinisian. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dan observasi langsung pada objek penelitian dalam tahap ini. Tak lain adalah agar dapat memecahkan masalah yang terdapat pada objek penelitian berupa pengembangan produk dan nantinya produk yang dihasilkan betul-betul berorientasi pada kebutuhan. Dalam model pengembangan ini, peneliti mengikuti serangkaian tahapan krusial: analisis awal, analisis siswa, dan analisis konsep. Pada fase analisis awal, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya, di tahap analisis siswa, fokus utama adalah siswa itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi. Setelah berkonsultasi dengan guru kelas II terkait solusi untuk kesulitan matematika siswa, disimpulkan bahwa kartu domino bisa jadi media penting untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung mereka, sembari tetap mempertimbangkan berbagai aspek dalam proses belajar mengajar.

### 2. *Desain* (Perancangan)

Setelah melalui analisis terhadap adanya permasalahan kemudian tindakan yang penting dilakukan adalah tinjauan referensi yang relevan serta diskusi hal fundamental yang terkait dengan solusi yang ditawarkan, pada metode 4D tahap selanjutnya yakni tahap *Desain*. Merupakan prosedur terkait dengan media apa yang dipilih dan tentukan template yang sesuai dengan instrumen yang dibutuhkan dengan kondisi siswa SD. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

a. Pemilihan Media

Melalui konsultasi dan studi pustaka yang dilakukan dirumuskan media yang sesuai dengan kondisi sekolah yakni media cetak berupa kartu domino. Karena media cetak mampu digunakan secara mandiri atau kelompok untuk kelas rendah dan penggunaan media ini diperuntukkan untuk masa yang berkelanjutan, awet dan mudah dalam perawatannya.

b. Pemilihan Format

Merupakan tahap merancang isi kartu yang akan dibuat. Rancangan ini bersifat kontekstual yakni gambaran peneliti tentang isi, konten, ilustrasi dan lain sebagainya yang akan ditampilkan pada kartu domino. Berikut merupakan pemilihan format pada produk: media pembelajaran yang dikembangkan merupakan kartu domino perkalian yang diperuntukkan bagi siswa kelas II Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, kartu domino berisi mengenai materi perkalian 1-10, kartu domino disusun untuk menjadi media tambahan yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran matematika materi sifat komutatif perkalian, komponen yang terdapat dalam kartu domino yakni cover pada bagian depan dan bagian isi yang berupa pertanyaan pada bagian sebelah kiri serta jawaban pada bagian sebelah kanan yang tidak sesuai sehingga bisa dijawab oleh kartu yang lain, isi atau materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dari materi perkalian yang mana materi ini kompetensi dasar yang dimaksud adalah menjelaskan sifat pertukaran pada perkalian (komutatif perkalian), tema warna yang digunakan dominan hijau, font yang digunakan ialah arial black dengan ukuran 48 untuk pertanyaan dan ukuran 56 untuk jawaban.

c. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yakni lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan siswa. Berikut adalah penjelasannya:

1) Lembar validasi ahli materi, merupakan angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau validasi dari ahli materi sebelum diuji cobakan. Lembar validasi yang digunakan yakni dengan skala likert dengan 5 klasifikasi penilaian diantaranya untuk skor 1 dengan keterangan sangat kurang sesuai (SK), SKOR 2 dengan kategori kurang sesuai (K), skor 3 dengan katgeori cukup sesuai (C), skor 4 dengan kategori baik/sesuai (B), dan skor 5 untuk kategori sangat sesuai (SS). Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan mengenai materi isi kartu domino.

2) Lembar validasi ahli media, lembaran ini ditujukan untuk dosen yang ahli dalam bidang media. Lembar ini berisi validasi megenai komponen kartu domino, desain atau tampilan. Sama seperti halnya dengan lembar validasi ahli materi, dalam lembar validasi ini juga memiliki 5 alternatif jawaban pula.

3) Angket respon, dalam hal angket respon ini diklasifikasikan menjadi 2 kategori respon baik dari siswa maupun pengajar (guru). Angket respon siswa diperuntukkan dalam menilai sejauh mana media kartu domino praktis dan menarik digunakan serta menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan.

Sedangkan untuk guru, angket digunakan sebagai sarana yang memudahkan guru dalam mengajar di kelas dan untuk mengetahui kepraktisan serta tanggapannya. Angket ini diberikan kepada guru ketika telah mengimplementasikan kartu domino tersebut.

- d) Realisasi Produk, setelah terkonsep pada kartu domino yang dibuat, kemudian kegiatan penelitian pada tahap ini selanjutnya yakni merealisasikan konsep menjadi bentuk kartu domino seutuhnya. Kartu domino ini terdiri dari 3 level, level pertama berisi perkalian 1-3, level kedua berisi perkalian 4-6, dan level ketiga berisi perkalian 7-10.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

*Develop* atau pengembangan berada pada tahapan ketiga. pada tahap ini setelah produk terkonsep dan direalisasikan sebagai produk yang utuh kemudian produk-produk akan melalui tahap validasi hingga ujicoba produk. Tahapan yang ada pada prosedur pengembangan diantaranya sebagai berikut.

#### 1). Validasi produk (*expert appraisal*)

Yakni validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Produk divalidasi oleh validator melalui lembar validasi yang telah dibuat, bertujuan untuk mencari tahu layak tau tidaknya dengan cara memvalidasi dari berbagai tim ahli validator yang dipercaya sesuai dengan keahliannya.

#### 2) Uji Coba Produk

Pada uji coba produk peneliti melakukannya pada guru dengan menunjukkan hasil kartu domino serta angket respon guru yang dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari sisi guru dan mendapatkan saran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap angket guru, terlihat bahwa produk dianggap layak untuk diuji cobakan kepada kelompok siswa, karena skor rata-rata yang didapat adalah 90% artinya masuk kriteria baik.

#### 3) Uji Coba Terbatas Uji

Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti dengan 1 kali pertemuan pada 33 siswa Sekolah Dasar. Dalam melakukan uji coba peneliti menggunakan kartu domino sebagai media pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan angket respon siswa diakhir pembelajaran untuk mengetahui kelayakan atau validasi dari sisi siswa. Analisis terhadap angket respon siswa menunjukkan bahwa produk dianggap layak atau valid karena mencapai skor rata-rata 93,9% mendapatkan jawaban positif dari siswa. Berikut tabel hasil respon siswa terhadap media kartu domino.

**Tabel 1.1**  
**Analisis Respon Siswa terhadap Media Kartu Domino**

Sekolah/Madrasah	Kategori(Angket)	F	%
SDN Unyur	Ya	31	93,9
	Tidak	2	6,1
	Total	33	100

#### 4. **Disseminate (Penyebaran)**

Setelah produk dianggap layak, baik dari pandangan ahli, guru dan juga siswa, produk masuk pada tahap terakhir yakni *disseminate*. Kegiatan pada tahap ini adalah menebar dan mensosialisasikan media kartu domino yang telah dibuat ke khalayak ramai khususnya di dunia pendidikan. Adapun karena media kartu domino ini diperuntukkan untuk siswa kelas II maka hal ini terbatas pada jenjang pendidikan dan kelas yang telah disesuaikan dengan kebutuhan awal. Harapannya produk ini dapat menjadi Solusi atau alternatif yang dapat dipilih untuk menjawab permasalahan yang ada.

Itulah pembahasan mengenai pengembangan media kartu domino yang telah dibuat dan dapat diketahui kelayakannya, untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat meneliti mengenai keefektivitasan media yang telah diproduksi ini. Selanjutnya media serupa bisa dikembangkan dengan menganalisis kebutuhan siswa di kelas tinggi dengan mata pelajaran berbeda selain matematika. Bisa juga kartu domino yang dikembangkan dapat berupa kartu domino berbasis kearifan lokal daerah setempat yang belum dikembangkan.

#### **KESIMPULAN**

Pengembangan media kartu domino untuk mengenalkan konsep dasar matematika siswa kelas II SD merupakan upaya untuk mengatasi kendala yang sering dihadapi siswa dalam mempelajari operasi hitung dalam matematika. Dengan menggunakan media kartu domino yang telah divalidasi dan layak ini bisa digunakan sebaik-baiknya dalam memperkenalkan konsep matematika dasar untuk siswa kelas II SD/MI. Penelitian ini berhasil mengembangkan media kartu domino yang bertujuan mengenalkan konsep dasar matematika kepada siswa kelas II Sekolah Dasar. Desain media ini secara khusus disesuaikan agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa di jenjang tersebut. Melalui penggunaan kartu domino modifikasi ini, konsep-konsep dasar matematika dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, tidak hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Oleh karena itu, kartu domino ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu ajar untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman konsep dasar matematika pada siswa kelas II SD. Diharapkan, dengan implementasi media ini, siswa dapat memahami matematika dengan lebih baik, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi mereka terhadap mata pelajaran ini sejak dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abad Badruzaman, Hosaini<sup>2</sup>, A. H. (2025). Bulletin of Science Education. *Bulletin of Science Education*, 1(1), 60–67.
- Afifah, S., Basyir, T., Andriani, D. & Fatria, M. (2024). *MEDIA*. 7, 4401–4410.
- Anggraeni, S., Mu'ammam, M., Faruq, A. & Adilah, N. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Keterampilan Meronce untuk Menumbuhkan Perkembangan Sensorik dan Motorik Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.54150/altahdzib.v3i1.330>
- Dunn, A. M., Hofmann, O. S., Waters, B. & Witchel, E. (2011). Cloaking malware with the trusted platform module. In *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium* (pp. 395–410).
- Fahrurrozi, M. & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktek* (Vol. 51, Issue 1).
- Laksana, Sigit Dwi, Anip Dwi Saputro, Ayok Ariyanto, D. A. L. (2020). Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i2.9585>
- Lestari, D. A. & Farhurohman, O. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang. *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155–166.
- Lestari, D. A., Hanifa, M., Mutiara, E., Adilah, N. & Muttaqin, M. Z. (2025). *Differentiated Learning Training for Madrasah Ibtidaiyah Teachers*. 4(1), 11–24.
- Magdalena, I., Saridevita, A., Novyanti, A. & Destiyantari, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Paikem Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdit Tiara Aksara. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 244–259.
- Maidah, M., Miftachudin, M. & Muttaqin, M. F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 pada Mata Pelajaran PKN Materi Pancasila dengan Metode Demonstrasi. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 117–128.
- Makur, A. P., Prahmana, R. C. I. & Gunur, B. (2025). How mathematics attitude of mothers in rural area affects their children's achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012009>
- Muthoharoh, A. & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Pendahuluan kurikulum Kurikulum integrasi , dimana dalam kurikulum ini yang berbasis merupakan tematik tidak pelajaran . Artinya beberapa mata pemisahan antarmata pelaja. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 6(2), 179–194.
- Nawir, E. (2025). Effect of Podcast towards Improvement of Students' Listening Comprehension. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 16, 17–29.
- Ni Nyoman, T. P., Anak Agung, G. A. & Luh, A. T. (2025). Digital-Based Media Flashcards in Primary School English Learning, is it Effective? *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(2), 204–211. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i2.54683>
- Nirmala, S. D. (2022). Problematika Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8851>
- Sabitha, P. C. & Hasanudin, C. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar*. 2023, 1587–1597.
- Setiyadi, D., Rohyana, H. & Muttaqin, M. F. (2022). Media Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 4(1), 62–70.
- Takda, A. & Galib, L. M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Fisika Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas XI SMA Development Of Physics Domino Card Learning Media For Temperature And Heat Material*



*For Class XI High School. 10(1), 26–33.*

- Wahyu, S., Saputri, H., Sari, H. P. & Primasari, Y. (2025). The Efficacy Of Tiktok Short Video To Elevate The Students ' Achievement On The Vocabulary Learning : The Experimental Study In Smp Negeri 3. *Kependidikan Ilmiah*, 6(2015), 36–40.
- Wulandari, T. R., Heldayani, E. & Jayanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 149–155.