

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN
KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD N PLALANGAN 02
KOTA SEMARANG**

Vinka Yafuza✉, Deasylina Da Ary

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Disetujui
Dipublikasikan
Keywords:
Teaching and Learning
Qualities, Inquiry,
Adventure board

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Plalangan 02 Kota Semarang pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD N Plalangan 02 Kota Semarang. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media permainan kartu domino dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Pada siklus I terdapat 67% siswa atau 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan ada 33% atau 4 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 92% atau 11 orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 8% atau 1 orang siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa dengan media permainan kartu domino dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia kelas V SD N Plalangan 02, Kota Semarang.

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of fifth grade students at SD N Plalangan 02 Semarang City in the Pancasila Education Lesson on My Indonesian Cultural Diversity. This research is classroom action research with two cycles. This research design uses the Kemmis and Taggart model which consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were teachers and students of class V SD N Plalangan 02 Semarang City. Data was collected and analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research show that through the media of the domino card game, it can improve the quality of Pancasila Education learning on the material of My Indonesian Cultural Diversity. In cycle I there were 67% of students or 8 students who got scores above the KKM and there were 33% or 4 students who did not complete. Student learning outcomes experienced improvement in cycle II, namely 92% or 11 students got scores above the KKM and 8% or 1 student did not complete. Based on the results, it can be concluded that using the domino card game as a medium can improve the quality of Pancasila education learning, material on Cultural Diversity of Indonesia, class V, SD N Plalangan 02, Semarang City.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Perum Pisma Griya Permai
E-mail: vinkavafuza42@gmail.com

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan dan pengarahan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan anak dalam perkembangannya untuk mencapai kedewasaannya secara langsung maupun tidak langsung baik dalam lingkungan formal maupun nonformal. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat”.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, inilah disebut dengan istilah memanusiasikan manusia. Sesuai dengan tujuan Pendidikan dalam “Undang-undang nomor 20 tahun 2003” yaitu “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.

Tujuan Pendidikan akan terwujud jika pembelajaran dapat berlangsung secara efektif artinya proses pembelajaran dapat berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Proses pembelajaran yang efektif hendaknya dilakukan setiap jenjang pendidikan khususnya pendidikan di sekolah dasar. Namun saat ini, pembelajaran yang efektif di SD N Plalangan 02 belum terlaksana secara optimal karena terkendala berbagai hal diantaranya guru

kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran, kurang mengembangkan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa sehingga siswa cepat merasa bosan, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta sarana dan prasarana Pendidikan yang kurang memadai.

Pembelajaran yang baik hendaknya memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi dan keaktifan siswa. Tugas guru bukan hanya memberikan pengetahuan, melainkan menyiapkan situasi yang menggiring siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, mengkomunikasikan serta menemukan fakta dan konsep sendiri. Dengan adanya keaktifan dalam diri siswa maka prestasi yang diperoleh juga akan meningkat. Untuk itu diperlukan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai karakter siswa sekolah dasar yaitu berada dalam tahapan operasional konkrit.

Salah satu media interaktifnya adalah penggunaan media kartu domino. Kartu domino merupakan kartu yang terbuat dari kertas sedikit tebal berukuran kecil biasa berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang. Media kartu domino biasanya dianggap bersifat negatif dan digunakan untuk perjudian, sedangkan media kartu domino dalam pembelajaran memiliki keistimewaan yaitu menyampaikan materi pembelajaran positif yang dapat mempermudah bagi guru untuk mengajarkan materi Pelajaran kepada siswa. Tutu Handayani dalam penelitiannya mengatakan bahwa media kartu domino adalah media pengembangan yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dan menurut Santi Octavia dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media kartu domino berpengaruh positif motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar ini hasil belajar yang diperoleh siswa akan maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi pada saat melaksanakan tes evaluasi di kelas V SD N Plalangan 02 khususnya dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku menunjukkan aktifitas belajar siswa masih rendah. Dari hasil Analisa hanya 3 orang dari 12 siswa atau sebesar 25% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70. Berarti ada 9 dari 12 siswa atau 75% siswa belum mencapai KKM.

Penyebab kondisi di atas disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Penyampaian materi yang dilakukan oleh

guru selama ini hanya menggunakan metode ceramah, sehingga proses belajar mengajar berlangsung monoton dan membosankan. Disamping itu, dalam proses belajar mengajar yang didominasi oleh guru membuat siswa kurang antusias dan kurang merespon materi yang mereka pelajari. Berdasarkan uraian tersebut, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Melalui Media Permainan Kartu Domino Pada Peserta Didik Kelas V Sd N Plalangan 02 Kota Semarang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas yang umum disingkat PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Dalam PTK guru memberikan Tindakan kepada siswa. Tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh siswa dengan tujuan tertentu. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah rincian dari setiap tahapan tersebut:

1) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan menggunakan media pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Penelitian dijalankan sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran yang telah disusun dalam dua siklus. Peneliti dibantu oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian mencakup kegiatan awal, inti, perbaikan, akhir, dan tindak lanjut. Perbaikan pembelajaran terutama dilakukan pada kegiatan inti dalam siklus I dan II.

3) Pengamatan

Peneliti dan guru pamong bekerja sama untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dalam perbaikan pembelajaran. Pengamat mencatat catatan mengenai kekurangan dan kelebihan tersebut dalam lembar observasi. Setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran selesai, peneliti melakukan tes perbaikan atau evaluasi sebagai tahap akhir.

4) Refleksi

Setelah melakukan tindakan dan observasi, peneliti berdiskusi dengan guru pamong untuk mengevaluasi kemampuan

siswa dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan menggunakan kartu domino sebagai media pembelajaran.

Partisipan

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N Plalangan 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah yang berjumlah 12 peserta didik.

Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang dipakai adalah lembar tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Selain itu, juga digunakan lembar catatan lapangan untuk mencatat aktivitas, partisipasi, dan perubahan perilaku siswa selama pelatihan.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan melibatkan teknik tes dan non-tes. Teknik tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Sedangkan teknik non-tes mencakup observasi menggunakan lembar observasi dan catatan harian untuk mengevaluasi aktivitas, partisipasi, dan perubahan perilaku peserta selama pelatihan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data lembar observasi pada peserta didik yang berupa lembar tes untuk mengukur tingkat hasil belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan.

1. Data kuantitatif mengenai hasil belajar kognitif akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan rerata atau mean. Data tersebut kemudian akan disajikan dalam bentuk presentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Perolehan: } \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas (> 70)}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

(Senjaharmini. 2019)

Hasil perhitungan akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang terbagi

menjadi dua kategori, yakni tuntas dan tidak tuntas, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Tidak Tuntas

2. Data kualitatif, seperti hasil observasi aktivitas siswa dan guru dalam pengurutan bilangan, bersama dengan catatan lapangan dan wawancara, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Sebelum tindakan dilakukan, data analisis diperoleh dari hasil evaluasi siswa kelas V, yang mencakup evaluasi penampilan perbaikan pembelajaran dan hasil belajar.

Tabel 1. Perolehan Nilai Pra Siklus

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 70	3	25%
2.	≤ 70	9	75%
	Jumlah	12	100%

Dari informasi yang tertera dalam tabel 2, terlihat bahwa dalam tahap pra-siklus, nilai yang diperoleh oleh siswa masih di bawah 70. Terdapat 9 siswa yang mencapai kondisi tersebut, yang mencakup 75% dari total jumlah siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus pertama.

Pada pembelajaran siklus pertama, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino. kartu domino dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang dilakukan. Pada hal ini peneliti memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan media power point, sedangkan kartu domino dibagikan kepada peserta didik dan digunakan untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik secara berkelompok. Agar peserta didik dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada akhir pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi kepada peserta didik yang diselesaikan secara individu. Berikut ini

adalah hasil analisis evaluasi peserta didik yang telah diberikan tindakan pada siklus pertama:

Tabel 2. Perolehan Nilai Siklus I

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 70	8	67%
2.	≤ 70	4	33%
	Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam siklus I, 67% dari jumlah siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP. Hasil refleksi menunjukkan beberapa kelemahan dalam pembelajaran pada siklus I, diantaranya adalah kurangnya kecukupan tugas untuk siswa serta kurangnya dukungan dan motivasi dari guru agar siswa aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan menjelaskan Keragaman Budaya Indonesiaku. Meskipun kegiatan pembelajaran tetap sama, guru lebih sistematis dalam merencanakan diskusi kelompok untuk memastikan kelancaran proses diskusi. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran, sehingga guru dapat memberikan pendekatan yang sesuai kepada setiap siswa. Selain itu, guru juga melakukan perbaikan dengan menambahkan pendekatan yang digunakan saat pembelajaran yaitu dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan penggunaan pendekatan CRT dan media pembelajaran serta pemberian latihan soal yang memadai, siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil yang mereka capai cukup memuaskan. Berikut adalah hasil analisis evaluasi siswa setelah penerapan tindakan pada siklus II.

Tabel 3. Perolehan Nilai Siklus II

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 70	11	92%
2.	≤ 70	1	8%
	Jumlah	12	100%

Dari tabel 4. Diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai >70 berjumlah 11 orang dengan presentase sebesar 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino dapat

meningkatkan kemampuan menjelaskan Keragaman Budaya Indonesiaku pada siswa kelas V di Kelas V SD N Plalangan 02 Kota Semarang.

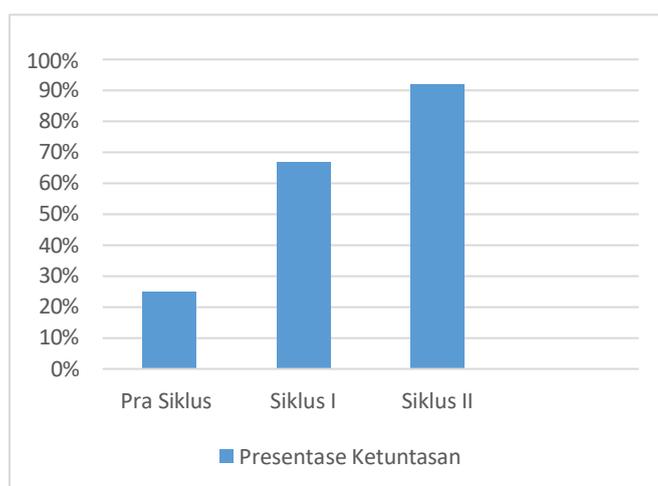
Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan tentang penerapan media permainan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Plalangan 02 pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SD N Plalangan 02.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus kegiatan. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua siklus tersebut, diperoleh hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku sebagai berikut:

No.	Pelaksanaan	Jumlah siswa tuntas	Presentase	Keterangan
1.	Pra siklus	3	25%	Minimal
2.	Siklus I	8	67%	Meningkat
3.	Siklus II	11	92%	Maksimal

Untuk memudahkan perbandingan hasil kemampuan matematika peserta didik, berikut disajikan gambar grafik dibawah ini:



Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap awal sebelum siklus pembelajaran dimulai, suasana dalam proses belajar mengajar terlihat

kurang aktif, dan interaksi antara guru dan siswa cenderung satu arah. Hasil tes formatif menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah, hanya 25% dari 12 siswa yang memperoleh nilai di atas 70. Namun, setelah penerapan tindakan pembelajaran pada siklus pertama, terjadi peningkatan nilai tes formatif. Rata-rata kelas mencapai 67%, dengan nilai tertinggi mencapai 94 dan nilai terendah mencapai 47. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan pada siklus kedua agar pencapaian hasil belajar siswa dapat mencapai nilai maksimal.

Kekurangan yang terjadi pada siklus pertama disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh peserta didik dan kurangnya pemberian latihan pada peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kergaman budaya indonesia, guru memberikan konsep tersebut secara lebih mendalam kepada peserta didik. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan nilai peserta didik, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah mencapai 67. hasil tes formatif menunjukan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata 92% peserta didik mencapai tingkat ketuntasan. Sebagian besar peserta didik mencapai nilai di atas 70. kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perbaikan pembelajaran berhasil dilakukan pada siklus kedua. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ramlah:2022) yang menyatakan bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Begitu juga dengan temuan (Muhammad Taufiqur Rahman: 2019) yang menyatakan bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada materi mengenal symbol dan makna Pancasila tema cita-citaku di kelas IV SDN Babatan I Kota Surabaya dari setiap siklusnya mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia pada kelas V di SDN Plalangan 02 Kota Semarang menggunakan media permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I terdapat 67% siswa atau 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan ada 33% atau 4 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningatan pada siklus II yaitu sebanyak 92% atau

11 orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 8% atau 1 orang siswa yang tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Habsah, Ilvia, M. Nuril Habibiy, & Suwasananingtyas. 2024. "Application Of Domino Card Media To Increase Learning Activity At Elementary School". *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, Volume 7 (1)*, 226-233. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jpnguseda>.

Pristiwanti, Desi dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume 4 (6)*, 7911 – 7915.

Rahman, Muhammad Taufiqur. 2019. Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol Dan Makna Pancasila Pada Tema Cita-citaku Di Kelas IV SDN Babatan I Surabaya. *JPGSD, Volume 70 (50)*. 3413 – 3427.

Ramlah. 2022. Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, Volume 7 (1)*,

136-146.

<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>.

S. Octavia, M. I. R. R, & F. P. Wardani, "Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Pintar Domino Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD Negeri Sidareja 01," vol. 1, no. 2, pp. 30–39, 2022.

T. Handayani, A. Hamzah, & D. Saskia, "Development of Modified Domino Card Learning Media in Social Science Subjects on the Material Types of Work for Grade Iii Students of Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Bidayah J. Pendidik. dasar Islam*, vol. 13, no. 2, pp. 367–382, 2021, doi: 10.14421/al-bidayah.v13i2.693.

Wahyumiani, Nur. 2021. *Pengantar Kependidikan*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.

Zuhro, Aminatuz, Ulhaq Zuhdi, & Kasiani. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Volume 1 (3)*, 166-179.