

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI BUMIKU SAYANG, BUMIKU MALANG
MELALUI MEDIA KARTU DOMINO DI KELAS V SDN SUKUN 2 KOTA
MALANG**

Fransiska Yasinta Din Ebo¹, Andika Gutama², Ahmad Rifki Hidayat³

^{1,2} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Sukun 2 Kota Malang

dinebo13@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of active participation among fifth-grade students at SDN Sukun 2 Malang City in learning natural and social sciences (IPAS), caused by the dominance of conventional methods and the use of less varied instructional media. The main objective of this study was to describe the implementation of domino card media and to enhance students' learning activeness on the topic "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". The research method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles. The research subjects consisted of 29 students from class VA. Data were collected through direct observation using an activeness assessment rubric and the distribution of student response questionnaires. Data analysis was carried out descriptively and quantitatively to identify trends in the improvement of student engagement across each meeting. The results indicated a significant transformation in student activeness. In the pre-cycle and the beginning of Cycle I, student activeness fell into the "Low" category, with an average percentage of 35.17%. Following the refinement of instructional actions and optimization of domino card media use, student activeness increased dramatically in the final meeting of Cycle II, reaching 86.72% and classified as "Excellent". This improvement was further corroborated by the student response questionnaire results, which reached 85.59%, indicating that game-based media were effective in creating an interactive, concrete, and enjoyable classroom atmosphere. It can be concluded that the implementation of domino card media successfully transformed students' roles from passive listeners into enthusiastic learning subjects who actively engage in discussion, questioning, and collaboration.

Keywords: Student Activeness, Natural and Social Sciences (IPAS), Domino Cards

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif siswa kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang dalam pembelajaran IPAS, yang disebabkan oleh dominasi metode konvensional dan penggunaan media yang kurang variatif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media kartu domino serta meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas VA. Data dikumpulkan melalui teknik observasi langsung menggunakan rubrik penilaian keaktifan serta penyebaran angket respon

siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk melihat tren peningkatan keterlibatan siswa di setiap pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi keaktifan siswa yang signifikan. Pada prasiklus dan awal Siklus I, keaktifan siswa berada pada kategori "Kurang" dengan persentase rata-rata 35,17%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan dan optimalisasi penggunaan media kartu domino, keaktifan siswa meningkat drastis pada Siklus II pertemuan terakhir hingga mencapai 86,72% dengan kategori "Sangat Baik". Peningkatan ini juga diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang mencapai 85,59%, menunjukkan bahwa media berbasis permainan efektif menciptakan suasana kelas yang interaktif, konkret, dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa implementasi media kartu domino berhasil mengubah peran siswa dari pendengar pasif menjadi subjek belajar yang antusias dalam berdiskusi, bertanya, dan berkolaborasi.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa, IPAS , Kartu Domino

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara holistik, sehingga mereka memiliki bekal pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang baik. Sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan di jenjang sekolah dasar harus mampu mewujudkan suasana belajar yang mendorong siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Amanat ini menempatkan siswa sebagai subjek sentral dalam proses pembelajaran, bukan sekadar objek pasif penerima transfer pengetahuan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam Kurikulum Merdeka, terutama pada mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut siswa untuk memiliki sikap ilmiah melalui proses penemuan yang bermakna. Kurikulum Merdeka secara eksplisit menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada kebutuhan belajar siswa, sehingga dibutuhkan strategi pedagogis yang adaptif dan inovatif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS seringkali masih terjebak pada penyampaian materi yang bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Menurut Nida et al., (2023) pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses penemuan yang mendorong keaktifan siswa dalam membangun pemahaman secara bermakna. Oleh karena itu,

diperlukan pergeseran paradigma dari sekadar transmisi pengetahuan menuju fasilitasi pengalaman belajar yang bersifat inkuiri dan eksploratif. Pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan krusial sebagai fondasi awal dalam proses pendidikan yang terarah dan berkesinambungan, sehingga kegagalan membangun keaktifan di fase ini akan berimplikasi serius pada perkembangan kognitif dan sosial siswa di jenjang selanjutnya.

Masalah rendahnya keterlibatan siswa ini diperkuat oleh temuan Khasanah & Reffiane, F, (2023) yang menunjukkan bahwa kurangnya inovasi media membuat siswa hanya menjadi "pendengar setia" yang pasif karena guru terlalu mengandalkan buku teks dan ceramah. Fenomena ini menciptakan iklim pembelajaran yang monoton, di mana interaksi intelektual antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa, menjadi sangat terbatas.

Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mendesain media yang mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan agar minat belajar siswa bangkit kembali. Sejalan dengan hal tersebut, Mahendra & Ratnasari, (2025)

menekankan bahwa kreativitas guru dalam merancang media sangat krusial untuk meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kreativitas ini tidak sekadar menciptakan alat peraga yang menarik secara visual, melainkan merancang pengalaman belajar yang mampu memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa, sebagaimana ditekankan oleh Piaget pada fase operasional konkret yang mensyaratkan manipulasi objek fisik untuk membangun pemahaman kognitif anak (Sutrami & Amrullah, 2023).

Sebagai solusi alternatif, penggunaan media visual berupa kartu domino dapat menjadi pilihan yang efektif. Wulandari & Laili,(2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Muslimah et al., (2019) juga menunjukkan bahwa kartu domino yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan; siswa menjadi lebih antusias bekerja sama dalam kelompok dan terlibat

dalam kompetisi yang sehat. Sintesis antara media permainan dan model pembelajaran kooperatif ini menciptakan interdependensi positif yang memaksa setiap anggota kelompok untuk berkontribusi aktif, sehingga tidak ada siswa yang dapat bersembunyi dalam pasivitas. Penggunaan media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD karena menyajikan materi secara visual sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan tidak membosankan.

Kondisi tersebut selaras dengan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VA SDN Sukun 2 Kota Malang. Dari 29 siswa, hanya 3 orang yang menunjukkan keaktifan, sementara sisanya cenderung pasif karena media yang digunakan masih terbatas pada *PowerPoint* (PPT) materi. Media presentasi satu arah semacam ini gagal menyediakan ruang interaksi dan eksplorasi sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk terlibat secara kognitif dan emosional dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan inovasi dengan memodifikasi media kartu domino pada materi 'Bumiku Sayang, Bumiku Malang' untuk menghidupkan

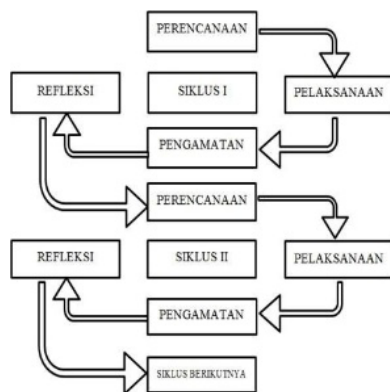
suasana kelas. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada: "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang Melalui Media Kartu Domino Di Kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Pemilihan metode ini didasari oleh peran peneliti sebagai praktisi pendidikan di kelas yang berupaya merefleksikan serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Fokus utama PTK ini adalah mendeskripsikan proses perbaikan pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa melalui pemanfaatan media kartu domino pada mata pelajaran IPAS. Model PTK yang diimplementasikan merujuk pada desain spiral klasik dari Kemmis & McTaggart. Desain ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis dan berkelanjutan, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2)

tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Siklus reflektif ini memungkinkan peneliti untuk terus mengkaji ketercapaian tujuan di setiap fase dan menyusun strategi perbaikan berbasis bukti empiris dari siklus sebelumnya, sehingga meminimalisasi pengambilan keputusan yang bersifat spekulatif.

Gambar 2.1 Desain Kemmis & McTaggart



Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukun 2 Kota Malang, yang beralamat di Jl. Kepodang No. 17, Kecamatan Sukun. Secara spesifik, penelitian berlokasi di kelas VA dengan pertimbangan adanya permasalahan nyata terkait rendahnya keaktifan siswa yang ditemukan saat observasi awal. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, mencakup periode intensif dari bulan Februari hingga April 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 29 siswa, dengan karakteristik latar belakang kemampuan akademik yang heterogen. Heterogenitas subjek ini merupakan kondisi alamiah kelas yang harus direspons dengan strategi pembelajaran yang inklusif, di mana media kartu domino berpotensi menjembatani kesenjangan kemampuan melalui mekanisme tutor sebaya dalam kelompok.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi masalah melalui observasi awal, yang kemudian dilanjutkan ke tahap siklus I dan siklus II. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru pamong merancang modul ajar IPAS materi 'Bumiku Sayang, Bumiku Malang' serta menyiapkan instrumen penilaian keaktifan. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai rancangan yang telah dibuat, diikuti dengan tahap pengamatan untuk mencatat kendala dan aktivitas siswa selama menyusun kartu domino. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi apakah tindakan yang diberikan sudah mencapai indikator keberhasilan atau memerlukan perbaikan di siklus berikutnya.

Refleksi ini melibatkan diskusi kolaboratif dengan guru pamong sebagai *critical friend* untuk mendapatkan perspektif eksternal yang objektif mengenai efektivitas tindakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat komprehensif, meliputi teknik observasi, dokumentasi, dan pemberian angket. Instrumen utama penelitian berupa rubrik penilaian keaktifan siswa yang dirancang untuk mengukur keterlibatan siswa secara objektif, khususnya dalam aspek bertanya, menjawab pertanyaan, serta keberanian berpendapat di depan umum. Penggunaan rubrik dengan indikator yang terukur ini penting untuk meminimalisasi subjektivitas peneliti saat menilai perilaku siswa yang bersifat dinamis. Sebagai data pendukung, peneliti juga menyebarkan angket respon siswa guna mengetahui sejauh mana minat dan motivasi belajar mereka setelah terpapar media kartu domino. Triangulasi data melalui kombinasi observasi dan angket ini berfungsi untuk memperkuat validitas internal temuan (Aziz, 2018).

Data yang terkumpul, baik dari hasil observasi maupun angket, diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Untuk menjaga akurasi data, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS 25 dalam melakukan tabulasi dan pengolahan skor. Penilaian keaktifan dilakukan dengan memberikan skor pada skala likert 1-4 untuk setiap indikator yang mencakup aspek partisipasi aktif, kemampuan kerja sama dalam kelompok, hingga antusiasme siswa selama siklus pembelajaran berlangsung. Skala empat poin menghindari kecenderungan responden memilih titik tengah (*central tendency bias*), sehingga menghasilkan data yang lebih tegas dan mudah diinterpretasi untuk keperluan diagnosis pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" melalui media kartu domino.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk mengukur sejauh

mana keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media kartu domino. Hasilnya menunjukkan rata-rata keaktifan siswa hanya mencapai 28,45% dengan kategori Kurang Sekali. Pada tahap ini, interaksi di kelas cenderung satu arah; siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, enggan mengajukan pertanyaan, dan terlihat kurang bersemangat saat menghadapi materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Rendahnya keterlibatan siswa ini menjadi indikator kuat perlunya inovasi melalui media pembelajaran yang lebih interaktif.

Selanjutnya, peneliti memberikan *treatment* berupa penggunaan media kartu domino pada Siklus I. Pada tahap ini, terjadi transisi model pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi lebih interaktif. Hasil observasi menunjukkan tren yang mulai membaik dibandingkan kondisi awal, meski siswa masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan aturan permainan. Proses adaptasi ini merupakan respons alami terhadap perubahan desain instruksional yang menuntut partisipasi aktif, mengingat siswa telah terbiasa dengan pola

pembelajaran reseptif yang menempatkan mereka dalam zona nyaman pasif.

Pada siklus I, pertemuan pertama mencatatkan rata-rata persentase keaktifan sebesar 35,17% (kategori kurang). Hal ini disebabkan siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap media baru. Peningkatan mulai terlihat pada pertemuan kedua (47,07%) dan pertemuan ketiga (62,32%) dengan kategori cukup. Meskipun menunjukkan progres, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Data ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku belajar bersifat gradual dan memerlukan waktu untuk terkonsolidasi, sehingga pemberian intervensi dalam satu siklus tunggal seringkali belum mencukupi. Data selengkapnya disajikan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Data Hasil Analisis Siklus I

Siklus	Pertemuan	Rata-rata Persentase	Rata-rata Skor	Kategori
Siklus I	Pertemuan 1	35,17%	1,41	Kurang
Siklus I	Pertemuan 2	47,07%	1,88	Kurang
Siklus I	Pertemuan 3	62,32%	2,49	Cukup
Siklus I	Angket 1	71,24%	2,85	Baik

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan strategi dengan memberikan penjelasan aturan main yang lebih detail. Hasilnya, keaktifan siswa meningkat drastis pada pertemuan keempat (71,90%) dan mencapai puncaknya pada pertemuan kelima sebesar 86,72% dengan kategori sangat baik. Lonjakan signifikan ini menandakan bahwa siswa telah melampaui fase adaptasi dan mulai memasuki fase adopsi, di mana mekanisme permainan telah terinternalisasi dengan baik sehingga energi kognitif mereka sepenuhnya tercurah pada konten materi, bukan lagi pada upaya memahami aturan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, ditandai dengan antusiasme siswa dalam bertanya dan bekerja sama menggunakan media kartu domino. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil angket respon siswa siklus II yang mencapai 85,59%. Tingginya

capaian angket ini menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi tidak hanya terukur secara behavioral melalui observasi, tetapi juga tercermin pada dimensi afektif siswa berupa sikap positif terhadap pembelajaran. Data selengkapnya disajikan pada table 3.2

Tabel 3.2 Data hasil Analisis Siklus II

Siklus	Pertemuan	Rata-rata Persentase	Rata-rata Skor	Kategori
Siklus II	Pertemuan 4	71,90%	2,88	Baik
Siklus II	Pertemuan 5	86,72%	3,47	Sangat Baik
Siklus II	Angket 2	85,59%	3,43	Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut menunjukkan penerapan media kartu domino terbukti secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang. Secara teoretis, keaktifan siswa mencakup keterlibatan fisik dan mental dalam ekosistem pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa keaktifan siswa sesungguhnya terefleksi melalui kualitas partisipasi mereka dalam menganalisis konsep-konsep materi serta kecakapan dalam berdiskusi untuk membangun pemahaman kolektif. Keaktifan dalam konteks ini bukan sekadar aktivitas

motorik, melainkan aktivitas intelektual tingkat tinggi yang melibatkan proses berpikir kritis, sintesis informasi, dan negosiasi makna (Murni, 2021). Melalui integrasi media kartu domino, siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan bertransformasi menjadi pembelajar aktif yang mampu mengonstruksi pengetahuan melalui proses analisis visual dan kolaborasi antaranggota kelompok, sehingga tercipta iklim kelas yang jauh lebih dinamis dibandingkan pada tahap pra-siklus.

Peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran secara signifikan sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi bentuk visual atau konkret yang lebih mudah dicerna oleh nalar siswa.

Melalui integrasi media yang tepat, aktivitas pembelajaran tidak lagi berjalan satu arah, melainkan memberikan dampak langsung pada peningkatan motivasi intrinsik dan keaktifan siswa selama proses belajar

berlangsung. Motivasi intrinsik ini tumbuh karena media kartu domino menghadirkan elemen permainan dan tantangan yang membuat siswa merasa tertantang sekaligus kompeten, dua kebutuhan psikologis dasar sangat esensial bagi munculnya motivasi internal (Trikesumawati, 2025).

Media kartu domino ini berhasil memvisualisasikan materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" yang sebelumnya sering dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dijangkau oleh daya nalar mereka. Sesuai dengan pandangan Insani et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang bersifat interaktif mampu membuat proses belajar menjadi lebih nyata, karena siswa tidak hanya membayangkan konsep secara teoretis, tetapi dapat melihat dan menyentuh representasi konsep tersebut secara langsung (Dameria & Kristin, 2024). Keterlibatan multisensori ini memperkuat pembentukan jejak memori (*memory trace*) melalui mekanisme pengkodean ganda (*dual coding*), sebagaimana dijelaskan dalam konteks sebelumnya, sehingga

retensi pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih tahan lama. Melalui keterlibatan fisik saat menyusun kartu dan keterlibatan mental saat menganalisis pasangan konsep, pembelajaran di SDN Sukun 2 menjadi lebih bermakna dan menggembirakan bagi siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif (*cognitive tool*), tetapi juga sebagai katalisator emosi positif yang membuat siswa mengasosiasikan belajar IPAS dengan pengalaman yang menyenangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" di kelas VA SDN Sukun 2 Kota Malang. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan kondisi pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, keaktifan siswa tergolong sangat rendah karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Setelah diberikan tindakan

menggunakan media kartu domino, keaktifan siswa mulai meningkat secara bertahap pada siklus I dan mencapai kriteria sangat baik pada akhir siklus II dengan rata-rata persentase keaktifan sebesar 86,72%. Pencapaian ini membuktikan bahwa inovasi media sederhana yang dirancang secara tepat sasaran dapat menghasilkan dampak pedagogis yang substansial.

Penerapan media kartu domino terbukti mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam bekerja sama kelompok, berani dalam berpendapat, serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa modifikasi media permainan edukatif ke dalam pembelajaran materi yang bersifat kompleks seperti IPAS sangat efektif untuk memicu keterlibatan fisik dan mental siswa secara langsung. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa prinsip *edutainment* dapat diintegrasikan secara produktif dalam konteks pembelajaran formal tanpa mengorbankan kedalaman konten akademik. Peneliti menyarankan

kepada rekan guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran visual yang adaptif terhadap karakteristik siswa guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menggembirakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, B. (2018). *METODE PENELITIAN* (pp. 82–95).
- Dameria, A., & Kristin, F. (2024). *ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU PENGAS (PENGETAHUAN IPAS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD*. 3(9), 2312–2327.
- Insani, F., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Qimono (QR Domino) Pada Pembelajaran IPA Materi Pernapasan Untuk Siswa Kelas V SDN 22 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1631–1638.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1491>
- Khasanah, U., & Reffiane, F. I. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV DI SD Gajahmungkur 04. In *Prosiding Seminar Nasional*
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5361%0Ahttps://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/download/5361/4163>
- Mahendra, M., & Ratnasari, I. (2025). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV DI SDN 01 WONOLOPO*. 5(2), 344–350.
- Murni, F. N. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 75–79.
- Muslimah, Yantoro, & Noviyanti, S. (2019). MPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DOMINO PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Concept and Communication*, null(23), 301–316.
<https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Nida, I. Z., Purnamasari, V., & Kusniati, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru PascaSarjana Universitas PGRI Semarang*. Semarang, 4 November 2023., 1(2), 3182–3188.
- Sutrami, F. K., & Amrullah, M. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS PBL (PROBLEM BASED LEARNING) PADA*

*PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA Pendidikan Guru
Sekolah Dasar , Universitas
Muhammadiyah Sidoarjo ,
Indonesia. 4(1), 97–107.*

Trikesumawati, D. (2025). *PERAN
MEDIA DALAM MENDUKUNG
PENGEMBANGAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI ERA
MODERN. 2(1), 531–539.*

Wulandari, A., & Laili, M. A. (2025).
*PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBANTUAN
PERMAINAN KARTU DOMINO
PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI ALAT INDERA
MANUSIA KELAS IV SD
NEGERI SAMIR. 5(2), 344–350.*