

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KADOBUDI (KARTU DOMINO
BUDAYA JAWA TIMUR) MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA
KELAS IV SDN 2 PICISAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

INTAN KHOIRUN NISA'

NPM: 2114060118

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

INTAN KHOIRUN NISA'
NPM: 2114060118

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KADOBUDI (KARTU DOMINO BUDAYA
JAWA TIMUR) PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV
SDN 2 PICISAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : _____

Pembimbing I


Ilmawati Fahmi Imron.,M.Pd.
NIDN.0710128902

Pembimbing II


Dr. Aan Nurfahrudianto.,M.Pd
NIDN.0724077901

Skripsi Oleh:

INTAN KHOIRUN NISA'

NPM: 2114060118

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KADOBUDI (KARTU DOMINO
BUDAYA JAWA TIMUR) MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA
KELAS IV SDN 2 PICISAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron.,M.Pd. 
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. 
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. 

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji allah adalah benar.”

(Qs Ar-Ruum :60)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Qs Al-Insyirah :5)

PERSEMBAHAN

Selama penyusunan tugas akhir ini, penulis menghadapi beberapa permasalahan dan kendala dari waktu ke waktu. Terlepas dari kuasa dan kemudahan yang dianugerahkan oleh Allah SWT, dorongan, semangat, dukungan moral dan materi yang telah diberikan oleh berbagai pihak sebagai faktor penting dalam terselesaikannya penelitian ini. Oleh karena itu, dengan keikhlasan dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Allah SWT Subhanallah Walhamdulillah Walaailaahailallah Wallahuakbar. Semua yang terjadi dan direncanakan oleh hamba-Nya, tak pernah satu pun luput dari Ridho-Nya.
2. Kepada kedua orang tua tercintaku Bapak Asbaryanto dan Ibu Eni Matoyah sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga, penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia. Untuk kedua orang tuaku yang paling aku cintai terima kasih banyak selama ini sudah memberikan banyak motivasi, selalu mendoakanku, selalu meyirami kasih saayang, dan menasihati penulis untuk menjadi lebih baik dan kuat sampai dititik ini. Sehat selalu, Bapak Dan Ibu harus ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
3. Kakak tercinta saya Eka Yuliana , terimakasih atas semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Dan saran yang diberikan selama penulisan skripsi
4. Adek ponakan saya hayfa dzakia, terimakasih selalu menghibur setiap saat dan memberikan semangat kepada penulis.
5. Teman-teman seperjuangan, terimakasih atas dukungan dan motivasinya selama penulisan skripsi.

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Intan Khoirun Nisa'
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/ 13 April 2003
NPM : 2114060118
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 juli 2025

Yang Menyatakan



INTAN KHOIRUN NISA

NPM : 2114060118

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Pengembangan media papan Kadobudi (kartu domino budaya Jawa Timur) siswa kelas IV SDN 2 Picisan" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing ke I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing ke II yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku validator ahli materi;
7. Sutrisno sahari, M.Pd. selaku validator ahli media;
8. Heny Purnawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Picisan;
dan
9. Endang susmiayuningsih, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri 2 Picisan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 10 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, featuring stylized cursive letters and a small Arabic-style flourish at the top right.

INTAN KHOIRUN NISA'

NPM: 2114060118

RINGKASAN

Intan Khoirun Nisa' Pengembangan media papan Kadobudi (kartu domino budaya Jawa Timur) pada siswa kelas IV SDN 2 Picisan , Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Kadobudi, Keragaman Budaya Jawa Timur.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di SDN 2 Picisan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada materi keragaman budaya Jawa Timur, disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang optimal dan dominasi metode ceramah yang monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut. 1. Bagaimana kevalidan media Papan KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV? 2. Bagaimana kepraktisan media Papan KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV? 3. Bagaimanakah keefektifan pada media Papan KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV?

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Adapun langkah-langkah sesuai dengan prosedur model ADDIE yang memiliki tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 2 PICISAN yang berjumlah 20 siswa. Dari total jumlah siswa tersebut, sebanyak 6 siswa sebagai tahap uji coba terbatas, sedangkan 14 siswa sebagai tahap uji coba luas. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan rata-rata skor validasi sebesar 92,33% dari ahli materi dan media, sangat praktis dengan skor kepraktisan sebesar 95% berdasarkan penilaian guru dan siswa, serta sangat efektif dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 87,3% yang telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Media Papan KADOBUDI layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di kelas IV.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	vii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	5
B. Landasan Teori.....	5
1. Pembelajaran	6
2. Hakikat Media pembelajaran	9
3. Hakikat Papan Kadobudi.....	13
4. Keragaman Budaya Jawa Timur	15
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	24
C. Tempat Dan Waktu Pengembangan.....	27

1. Tempat Pengembangan.....	27
2. Waktu Pengembangan.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	27
1. Pengembangan Instrumen.....	28
2. Validasi Instrumen.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Norma Pengujian.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	38
1. Hasil Studi Pendahuluan	42
2. Hasil Uji Validasi	46
B. Data Uji Coba.....	43
1. Uji Coba Terbatas.....	43
2. Pengujian Model Perluas	45
C. Analisis Data	46
1. Kevalidan	46
2. Kepraktisan.....	46
3. Keefektifan	46
D. Revisi Produk.....	47
E. Kajian Produk Akhir	50
1. Pembahasan Kevalidasian	51
2. Pembahasan Kepraktisan	52
3. Pembahasan Keefektifan.....	52
BAB V PENUTUP.....	52
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	37
Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Respon Guru	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.3 Kriteria kevalidan	46
Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan	48
Tabel 3.5 Kriteria Keefektifan.....	50
Tabel 3.6 Desain awal media pembelajaran Papan KADOBUDI.....	55
Tabel 3.7 Desain akhir media pembelajaran Papan KADOBUDI.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE	33
Gambar 3.2 Desain Domino.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT PENGAJUAN JUDUL	60
LAMPIRAN 2 BERITA ACARA	62
LAMPIRAN 3 PERMOHONAN VALIDASI MEDIA.....	63
LAMPIRAN 4 PERMOHONAN VALIDASI MATERI	65
LAMPIRAN 5 SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN.....	66
LAMPIRAN 6 SURAT MELAKUKAN PENELITIAN.....	67
LAMPIRAN 7 SURAT PEMANFAATAN PRODUK.....	68
LAMPIRAN 8 VALIDASI AHLI MATERI.....	69
LAMPIRAN 9 VALIDASI MEDIA.....	73
LAMPIRAN 10 ANGKET RESPON SISWA.....	77
LAMPIRAN 11 ANGKET RESPON GURU.....	81
LAMPIRAN 12 HASIL UJI PLAGIASI.....	85
LAMPIRAN 13 SURAT BEBAS PLAGIASI.....	86
LAMPIRAN 14 PERANGKAT PEMBELAJARAN	87
LAMPIRAN 15 UJI TERBATAS SOAL EVALUASI.....	113
LAMPIRAN 16 HASIL UJI TERBATAS SOAL EVALUASI	128
LAMPIRAN 17 HASIL UJI TERBATAS SOAL EVALUASI	129
LAMPIRAN 18 DOKUMENTASI PENELITIAN	130
LAMPIRAN 19 DOKUMENTASI PENYERAHAN PRODUK.....	131
LAMPIRAN 20 HASIL ANGKET KEPRAKTISAN SISWA.....	132
LAMPIRAN 21 LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI.....	134
LAMPIRAN 22 UNDANGAN UJIAN SKRIPSI.....	135
LAMPIRAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk memenuhi warisan budaya yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, ajaran-ajaran dari generasi sebelumnya dicontohkan kepada generasi sekarang (Rahman dkk, 2022). Pendidikan berperan penting dalam mewariskan nilai-nilai moral, pengetahuan, keterampilan, dan norma sosial kepada generasi berikutnya, sekaligus mendorong pengembangannya agar mereka dapat merespons dinamika zaman secara bijaksana. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya menjaga keberlangsungan budaya, tetapi juga menjadi landasan utama dalam membentuk karakter individu dan menciptakan peradaban yang lebih maju di masa depan.

Kurikulum merdeka dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik. Memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Ada beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu pembelajaran IPAS yaitu perpaduan IPA dengan IPS peneliti mengambil mata pelajaran IPS.

Tujuan IPS yaitu “membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” (Rudy, 2016). Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan social masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sapriya (2006) mengungkapkan bahwa karakteristik dalam pembelajaran IPS yaitu Menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya, pembelajaran IPS bersifat komprehensif pembelajaran disusun dengan

meningkatkan atau menghubungkan bahan- bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan, kegiatan pembelajaran mengutamakan peran aktif siswa melalui proses pembelajaran inkuiri.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 2 PICISAN pada materi keragaman budaya Jawa Timur diketahui bahwa 70% dari 100% siswa belum memahami materi budaya Jawa Timur. Hasil belajar tentang materi budaya Jawa Timur siswa kelas 4 masih rendah, terbukti dari data nilai ulangan harian siswa kelas 4 dari 20 siswa hanya 8 siswa yang mencukupi nilai KKTP dan yang lain di bawah KKTP. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 1) penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan optimal. 2) siswa kurang tertarik karena merasa pembelajaran sangat monoton menggunakan metode ceramah. 3) guru biasanya hanya menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi. 4) belum adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran keragaman budaya di Jawa Timur.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan nilai pada mata pelajaran IPS. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu salah satunya Media PAPAN KADOBUDI yang merupakan alat untuk memberikan informasi, alat untuk memperjelas materi, alat untuk menarik perhatian siswa, berkomunikasi atau memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media PAPAN KADOBUDI digunakan karena media PAPAN KADOBUDI dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya pada materi keragaman budaya Jawa Timur. Media KADOBUDI adalah media berupa kartu domino dan papan gambar yang didalamnya terdapat komponen- komponen gambar, dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi kebudayaan Jawa Timur yang diharapkan membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan

memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Harapan pada media PAPAN KADOBUDI siswa mampu mengenal kebudayaan Jawa Timur yang disajikan secara unik dalam media PAPAN KADOBUDI ini.

Media PAPAN KADOBUDI merupakan media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Timur pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan KADOBUDI sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN 2 PICISAN yaitu media pembelajaran kongkret. Pemilihan media pembelajaran kongkret dikarenakan SDN 2 PICISAN sangat keterbatasan dalam komputer, ataupun dalam multimedia. Media pembelajaran kongkrit dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran kongkrit juga dapat memunculkan minat belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KADOBUDI (KARTU DOMINO BUDAYA JAWA TIMUR) MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SDN 2 PICISAN”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. kevalidan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN;
2. respon guru dan siswa terhadap media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN; dan
3. keefektifan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN?
2. Bagaimana kepraktisan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN?
3. Bagaimanakah keefektifan pada media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kevalidan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur siswa kelas IV SDN 2 PICISAN;
2. untuk mengetahui kepraktisan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur siswa kelas IV SDN 2 PICISAN; dan
3. untuk mengetahui keefektifan media PAPAN KADOBUDI materi keragaman budaya Jawa Timur siswa kelas IV SDN 2 PICISAN.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dan perpustakaan.

1. Manfaat bagi sekolah

Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran IPS dengan lebih baik.

2. Bagi perpustakaan UNP Kediri

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan untuk bahan referensi perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1, 292–301.
- Aprianti, D., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Album Budaya Nusantara pada Materi Keberagaman Budaya SDN 6 Wonosari, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1375–1387.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporrannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bogor: Herya Media.
- Aryati, A. (2023). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fairosa, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. M. (2019). Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2 SE-), 51–63.
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/view/255>
- Hafshari, N. D., Arini, N. W., Dasar, G. S., Keguruan, F., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2023). *Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 07(1), 467–479.
- Handayani, I. T., & Lutfi. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL KATA PADA MATERI MENULIS KALIMAT KELAS II SD NEGERI JATIASIH IX KOTA BEKASI*. 14(1).
- Hestuaji, Y. (2012). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012*. UNS (Sebelas Maret University).
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jamil, S. (2014). *Guru Profesional: Pedoman Kinerja. Kualifikasi, Dan Kompetensi Guru*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- KBBI. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Muhammad Nazri Nurrahman, Sindy Meisyaroh, Sagala, V. S., & Arita Marini. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2 SE-Articles), 437–446. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4346>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2–14.
- Munawaroh, A. (2016). *Fungsi Sosial Tradisi Mandoa dalam Upacara Kematian (Studi Kasus: Nagari Pauh Duo Nan Batigo, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan)*. Universitas Andalas.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviani, D. L., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 145–153.
- Puspitasari, N., Khotimah, K., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1160–1174.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan. *Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rifa, I. (2019). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Flash Books.
- Rizky Baihaqi, M., & Abdul Muiz Lidinillah, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).

- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)*. Universitas Jambi.
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di masjid Al Muhajirin Banyuajuh dalam mengerjakan soal matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26–30.
- Rudy, G. (2016). *Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana, Prenada Media Group.
- Sapriya. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, I., Edy Nurtamam, M., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7, 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Sari, N. I., Rozak, D. L., & Dewi, R. A. K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 59–68.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta, Bandung*.
- Sukmawan, S., Rizal, M. S., & Nurmansyah, M. A. (2018). *Green folklore*. Universitas Brawijaya Press.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Susanto, A. (2016a). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana, Prenada Media Group.

- Susanto, A. (2016b). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana, Prenada Media Group.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara; sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wiratni, N. L. G. (2021). *Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yushofah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *UNESA (Universitas Negeri Surabaya, 9(2393–2403)*, 1–10.