

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI

Amirah Zahra Muthi¹, Sujarwo², Achmad Nur Hidayat³

Universitas Negeri Jakarta¹²³

e-mail: amirahzahra1501@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-C SMPN 236 Jakarta melalui penerapan media pembelajaran kartu domino. Permasalahan pendidikan yang ditunjukkan merupakan rendahnya hasil belajar akibat pembelajaran yang kurang inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis-McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas VII-C. Data dikumpulkan melalui observasi, tes (nilai kognitif), dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada ranah kognitif, dengan hasil belajar mencapai 67,6% pada Siklus I, 79,4% pada Siklus II, dan 85,2% pada Siklus III, melampaui KKM 75 dan ketuntasan klasikal 80%. Selain itu, terdapat peningkatan keaktifan siswa pada ranah afektif, khususnya dalam kemampuan bertanya dan bekerja sama. Kartu domino terbukti efektif dalam menyajikan materi secara kontekstual dan mendorong kolaborasi. Dengan demikian, penerapan GBL berbantuan kartu domino berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa IPS.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Kartu Domino, Hasil Belajar, IPS, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of seventh-grade IPS (Social Studies) students at SMPN 236 Jakarta through the implementation of domino card learning media. The educational problem identified was low learning outcomes due to less innovative learning methods. This study employed the Kemmis-McTaggart spiral model of Classroom Action Research (CAR), conducted in three cycles, encompassing planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 34 students from class VII-C. Data were collected through observation, tests (cognitive scores), and interviews. The results showed a significant improvement in the cognitive domain, with learning outcomes reaching 67.6% in Cycle I, 79.4% in Cycle II, and 85.2% in Cycle III, surpassing the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 75 and classical completeness of 80%. Furthermore, there was an increase in student engagement in the affective domain, particularly in questioning and collaboration skills. Domino cards proved effective in presenting material contextually and fostering collaboration. Thus, the application of GBL (Game-Based Learning) assisted by domino cards successfully improved students' learning outcomes and engagement in Social Studies.

Keywords: *Game Based Learning, Domino Cards, Learning Outcomes, Social Studies, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang berperan penting dalam mengubah sifat seseorang menjadi lebih baik dan bermanfaat. Dalam perkembangan individu maupun masyarakat secara seimbang dan optimal, pendidikan menjadi hal yang sangat diperlukan. (Haemi, 2021) Sekolah dan guru memegang peran utama dalam membentuk

masyarakat yang berkualitas. Sekolah seharusnya menjadi lingkungan yang mendukung peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inklusif, dan memotivasi. Dengan dukungan tersebut, guru dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan potensi mereka secara optimal, serta menanamkan nilai-nilai positif yang penting bagi kehidupan bermasyarakat. Namun, saat ini masih banyak guru yang belum sepenuhnya terbuka terhadap perkembangan zaman. Beberapa guru masih hanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa.

(Boger, 2020) Pada kenyataannya, siswa-siswi generasi sekarang memiliki karakteristik yang berbeda. Mereka cenderung lebih rentan terhadap rentang perhatian yang pendek (*short attention span*), yang rata-rata hanya sekitar 8 detik, jika dibandingkan dengan generasi Milenial yang masih memiliki rentang perhatian sekitar 12 detik. Hal ini menyebabkan mereka cenderung kesulitan untuk mempertahankan perhatian dalam waktu lama, terutama saat mempelajari informasi yang kompleks dan membutuhkan analisis mendalam. Maka dari itu, metode ceramah yang masih banyak diterapkan oleh beberapa guru menjadi kurang efektif dalam menghadapi karakteristik siswa masa kini.

Pada masa sekarang ini siswa-siswi juga memiliki motivasi belajar yang rendah. (Hidayati et al., 2022) Motivasi belajar menjadi kunci utama yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta mencapai hasil tertentu. Tanpa motivasi di tahap awal, pembelajaran akan menjadi sia-sia dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Kejenuhan yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa sering ditemukan di beberapa mata pelajaran di sekolah, dan salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Tidak jarang banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah terhadap pembelajaran IPS. Keberhasilan dalam memahami materi IPS sangat juga bergantung pada keaktifan siswa dalam berpartisipasi secara kritis selama proses pembelajaran. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa siswa sering kali pasif dalam pembelajaran IPS. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau bertanya.

Berdasarkan penelitian oleh Ningsih dalam (Ichsan et al., 2023), keaktifan siswa berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar, seperti memperoleh nilai yang baik dan memuaskan. Ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tanpa terlibat dalam kegiatan pembelajaran aktif, seperti berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, atau bekerja sama dengan teman, maka pemahaman mereka terhadap materi menjadi terbatas. Akibatnya, siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan kepada guru. Rendahnya keaktifan ini tidak hanya menurunkan semangat belajar, tetapi juga berdampak pada hasil belajar yang cenderung di bawah rata-rata.

Pada masalah ini tentunya diperlukannya peran guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kemampuan siswa. Guru tidak hanya bertugas memberikan pengetahuan, tetapi juga menciptakan situasi yang memotivasi siswa untuk bertanya, mengamati, melakukan eksperimen, berkomunikasi, dan menemukan fakta serta konsep-konsep mereka sendiri. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa. Diantara banyaknya model, sampai media pembelajaran yang beredar dan sering digunakan oleh para pendidik, salah satunya model pembelajaran *Game Based Learning*. (Putri et al., 2024) Media pembelajaran berbasis permainan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan dan pendidikan untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa dalam

konteks yang mendalam dan relevan, media pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Pada era sekarang ini, berbagai permainan sedang diminati, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, yang menawarkan hiburan interaktif, kompetitif, dan kreatif. Salah satunya adalah permainan kartu, seperti Kartu Domino atau UNO, yang dimana permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Dalam mata pelajaran IPS, permainan kartu dapat dirancang untuk menyajikan materi seperti sejarah, geografi, atau ekonomi dengan konsep yang lebih menarik. Adanya inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif tersebut, guru dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, menerapkan model dengan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model Game-Based Learning Berbantuan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis & McTaggart (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi) dalam tiga siklus untuk meningkatkan penguasaan materi IPS siswa kelas VII-C (34 siswa: 17 laki-laki, 17 perempuan) di SMP Negeri 236 Jakarta. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kolaborator menyusun RPP Game Based Learning berbasis media Kartu Domino, modul ajar, instrumen observasi, dan post-test. Tindakan dilaksanakan melalui pembelajaran diskusi dan permainan Kartu Domino—siswa dikelompokkan, mencocokkan pertanyaan-jawaban di kartu, mempresentasikan hasil, dan mengisi LKPD sesuai siklus.

Selama observasi, peneliti mencatat aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi; kemudian pada refleksi, data diamati bersama guru untuk mengevaluasi ketercapaian indikator ($\geq 80\%$ aktivitas sesuai, $KKM \geq 75$). Hasil refleksi menjadi dasar perbaikan rancangan tindakan di siklus berikut hingga minimal 80% siswa mencapai nilai KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

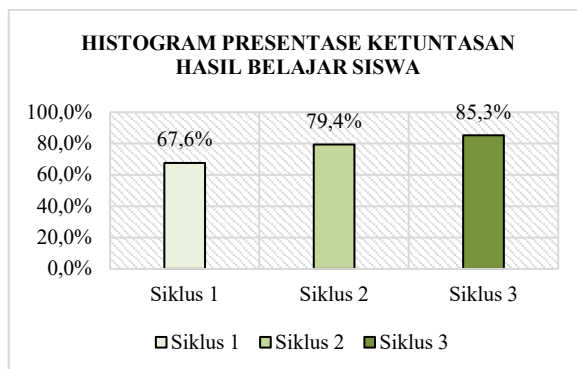
Hasil

Berdasarkan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Kartu Domino pada mata Pelajaran IPS ditemukan peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Berikut merupakan penggambaran kenaikan persentase hasil belajar yang disusun dalam tabel:

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C

Siklus	Rata-rata Hasil Belajar	Siswa yang Tuntas	Presentase Ketuntasan Hasil Belajar (%)
1	73,7	23	67,6%
2	80,7	27	79,4%
3	81,9	29	85,2%

Berdasarkan tabel 2 tentang hasil belajar IPS siswa kelas VII C, peningkatan hasil belajar di setiap siklus dapat lebih difokuskan dengan melihat persentase ketuntasan hasil belajar yang disajikan dalam bentuk histogram berikut ini:



Gambar 1. Histogram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus 1 hingga siklus 3. Pada siklus 1, persentase ketuntasan hasil belajar adalah 67,7% dengan nilai rata-rata kelas 73,7. Persentase ini meningkat pada siklus 2 menjadi 79,4% dengan nilai rata-rata kelas 80,7. Selanjutnya, pada siklus 3, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 85,3% dengan nilai rata-rata kelas 81,9. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan dihentikan setelah siklus 3. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh adanya perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Kartu Domino pada pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan dalam ketiga siklus, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan permainan Kartu Domino sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Permainan ini mendorong interaksi, kerjasama, dan pengambilan keputusan yang menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis di kelas.

Data presentase keaktifan siswa kelas VII-C yang telah diperoleh selama pelaksanaan Tindakan pada siklus 1 hingga siklus 3, akan dijabarkan setiap siklusnya pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Presentase Hasil Pemantauan Keaktifan Siswa Kelas VII-C

Kemampuan	Siklus 1				Siklus 2				Siklus 3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Bertanya	38,2%	44,1%	8,8%	8,8%	23,5%	29,4%	38,2%	8,8%	8,8%	11,7%	41,1%	38,2%
Menjawab	23,5%	55,8%	17,6%	2,9%	14,7%	29,4%	50,0%	5,8%	8,8%	26,4%	38,2%	26,4%
Berpendapat	52,9%	29,4%	17,6%	0,0%	29,4%	26,4%	38,2%	5,8%	8,8%	41,1%	38,2%	11,7%
Bekerja sama	17,6%	50,0%	23,5%	8,8%	11,7%	32,3%	41,1%	14,7%	8,8%	5,8%	47,1%	38,2%

Keterangan Tabel 3:

1= Kurang Aktif

2= Cukup Aktif

3= Aktif

4= Sangat Aktif

Berdasarkan data-data diatas, mengenai Persentase Keaktifan Siswa Kelas VII C, keaktifan siswa selama siklus 1 hingga siklus 3 mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kartu Domino menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam empat aspek kemampuan, yaitu bertanya, menjawab, berpendapat, dan bekerja sama. Peningkatan ini terjadi secara bertahap, seperti pemberian pertanyaan pemantik saat penjelasan materi, penyajian contoh-contoh kasus dari kehidupan sehari-hari, serta kegiatan diskusi kelompok setelah siswa menyusun kartu domino.

Aspek bekerja sama mengalami peningkatan paling signifikan, terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang aktif dan sangat aktif dalam menyelesaikan persoalan yang

diberikan melalui permainan. Disusul oleh aspek bertanya, siswa yang awalnya masih pasif mulai menunjukkan keberanian bertanya setelah mendapatkan stimulus berupa pertanyaan pemantik dan kasus nyata.

Sementara itu, aspek menjawab dan berpendapat juga mengalami peningkatan, meskipun tidak terlalu drastis. Siswa mulai terbiasa menjawab pertanyaan pemantik guru, namun keberanian untuk berpendapat masih menjadi tantangan, terbukti dari hanya sekitar 4 siswa (11,7%) yang masuk kategori sangat aktif dalam berpendapat pada siklus ketiga.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran kartu domino terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII, baik pada ranah kognitif maupun afektif. Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat jelas dari siklus ke siklus, yakni 67,6% pada Siklus I, meningkat menjadi 79,4% pada Siklus II, dan mencapai 85,2% pada Siklus III. Selain itu, ranah afektif juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan bekerja sama, khususnya dalam kolaborasi kelompok dan inisiatif bertanya. Hasil ini mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai secara tuntas, sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan.

Keberhasilan penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran sejalan dengan pandangan teori behaviorisme, yang menekankan pentingnya interaksi stimulus dan respons dalam proses belajar (Abidin et al., 2022). Dalam konteks ini, elemen permainan seperti tantangan, urutan logis, dan kompetisi sehat antar kelompok bertindak sebagai stimulus efektif yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Respons positif yang timbul berupa partisipasi aktif, peningkatan interaksi sosial, serta kerja sama yang baik antarsiswa. Hal ini juga diperkuat oleh temuan Hidayati et al. (2022) yang menyebutkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dapat diatasi melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Selain mendukung teori behaviorisme, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Haemi (2021) dan Ichsan et al. (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar memiliki korelasi positif terhadap hasil belajar siswa. Aktivitas bermain sambil belajar melalui media kartu mendorong keterlibatan aktif siswa yang pada akhirnya meningkatkan daya serap terhadap materi IPS. Bahkan menurut Putri et al. (2024), penggunaan media pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan antusias dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Studi terdahulu juga menunjukkan bahwa media kartu domino sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran. Santika dan Kurnia (2023) mengembangkan media kartu domino pada materi IPA di kelas VI SD dan mendapatkan hasil positif terhadap peningkatan pemahaman konsep. Demikian pula Assina et al. (2021) membuktikan bahwa domino card pada materi IPAS sangat praktis dan menarik bagi siswa. Sementara itu, Simanjuntak dan Arisetyawan (2023) mengadaptasi permainan domino dalam pendekatan etnomatematika dan menunjukkan hasil valid dalam meningkatkan keterlibatan siswa SD.

Riset serupa juga dilakukan oleh Rahimah et al. (2022) yang mengembangkan domino card modifikasi untuk materi sistem ekskresi pada siswa SMP dan mendapatkan validitas isi tinggi serta hasil belajar yang meningkat signifikan. Sari et al. (2024) menambahkan bahwa media domino untuk materi kegiatan ekonomi di SD mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan mengurangi kejenuhan belajar. Bahkan dalam konteks literasi numerasi, Nurudin (2023) menunjukkan bahwa kartu domino mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa.

Lebih lanjut, efektivitas media kartu domino juga tercermin dari keselarasan hasil penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya. Ramlah (2022) serta Fauzan Nurhamidin & Agus Suprijono (2018) menyimpulkan bahwa media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, bahkan pada materi-materi faktual dan historis seperti sejarah. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Wulandari & Safitri (2024) dalam penerapan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran sejarah, yang memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Ini menunjukkan bahwa GBL yang dipadukan dengan media konkret seperti kartu domino dapat menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, visual, dan konstruktif, sehingga siswa lebih mudah dalam membangun pemahaman konseptual secara bermakna.

Dari perspektif psikososial, penggunaan game edukatif juga dianggap selaras dengan karakteristik generasi saat ini yang terbiasa dengan konten interaktif dan visual, sebagaimana dijelaskan oleh Boger (2020) dalam konteks revolusi media pendek berbasis digital yang mendominasi gaya belajar Gen Z. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti kartu domino merupakan bentuk adaptasi pedagogis yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Namun demikian, media kartu domino memiliki keterbatasan, khususnya dalam menyajikan materi yang sangat luas atau abstrak karena jumlah dan variasi kartu yang terbatas dapat membingungkan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan kartu domino lebih efektif untuk penguatan konsep atau review materi dibandingkan untuk pengenalan materi baru yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan kombinasi dengan media atau strategi pembelajaran lain agar cakupan materi lebih luas dan mendalam. Strategi ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media kartu domino yang peneliti gunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 67,6% atau 23 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dengan 32,4% atau 11 orang siswa yang tidak tuntas. Pada siklus II sebanyak 79,4% atau 27 orang siswa yang tuntas, dan 20,6% atau 7 orang siswa yang tidak tuntas. Pada siklus III sebanyak 85,2% atau 29 orang siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM, dan 14,8% atau 5 orang siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai di bawah KKM.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dengan media Kartu Domino juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, sebagian besar berada pada kategori "sangat aktif". Hal ini terutama terlihat pada aspek bekerja sama dan bertanya, yang masing-masing mencapai persentase peningkatan sebesar 38,2%. Sementara itu, aspek menjawab 26,4% dan berpendapat 11,7% yang masih memerlukan penguatan lebih lanjut melalui metode atau media pembelajaran tambahan. Meskipun demikian, secara keseluruhan, efektivitas media Kartu Domino dalam mendorong partisipasi aktif siswa terbukti berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M., Sains, F., Teknologi, D., Makassar, A., Sultan, J., 63, A. N., Romangpolong, K., Somba Opu, K., Gowa, S., Selatan-92113, I., & Penulis, K. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. 15(1), 1–8.
<https://Jurnal.Iain-Bone.Ac.Id>

- Assina, V. A. F., Wahyuni, H. I., & Putra, D. A. (2021). Pengembangan media domino card states of matter pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25763>
- Boger, K. (2020, June 1). *The Rise Of Short-Form Video & The Gen Z Social Revolution*. Iab Uk.
- Fauzan Nurhamidin, & Suprijono, A. (2018). Pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kedung Cowek I/261 Surabaya. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(1), 33–44.
- Haemi, E. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation*. 7(1), 189–194. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i1.841>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastrri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.3223>
- Ichsan, M., Lathif, A., Lailatul Manjilah, E., Aguilera, F. V., Khayriyah, N. W., & Amaliyah, F. (2023). *Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 Sd 2 Dersalam*.
- Nurudin, N. (2023). Pengembangan media kartu domino dengan pendekatan active learning untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas VI sekolah dasar. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 5(1), 364–376. <https://doi.org/10.55606/sinov.v5i1.597>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/Phi.V8i1.329>
- Rahimah, A., Yulinda, R., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi untuk siswa kelas VIII SMP pada materi sistem ekskresi. *Journal on Teacher Education*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.15864>
- Ramlah. (2022). Efektivitas media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 6 Watampone. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 67–75.
- Santika, D. S., & Kurnia, I. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA kelas VI di SDN Bojongmangu 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23637>
- Sari, Y. S., Imansyah, F., & Mulbasari, A. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 641–652. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59214>
- Simanjuntak, J., & Arisetyawan, A. (2023). Penggunaan permainan domino sebagai media pembelajaran etnomatematika menggunakan model ADDIE di kelas IV SD. *Didaktika*, 3(3). <https://doi.org/10.17509/didaktika.v3i3.61529>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Pagar Alam. *Jipsos: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 3026–2089.