



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO KOSAKATA BAHASA INDONESIA (*KOKABINO*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BARU SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dandi Alfa Ramadhan^{1*}

^{1*} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 4 Oktober 2025
Revisi 15 Oktober 2025
Diterima 24 Oktober 2025

Abstract

This research emerged because the mastery of new vocabulary in Indonesian language lessons by students was still low and the learning method was less interesting, motivating, and interactive. The purpose of this study was to produce Indonesian domino card media on New Vocabulary material for grade V of elementary school, which was valid, practical, and effective. The method applied was Research and Development (RnD) and used the ADDIE model. The results showed the validity of the media was 80% and the material was 85.7%. The practicality of the media reached 80% with the category "Very Practical". The effectiveness of the media was measured from the results of the pretest and posttest through the N-gain test by obtaining an average pretest score of 67.5 and a posttest of 82.3, increasing with the category "Low Increase". Based on these results, the Indonesian domino card media (*KOKABINO*) is suitable for use as a learning medium.

Kata kunci:

Bahasa Indonesia,
Kosakata Baru, Media
Kartu Domino.

Abstrak

Penelitian ini muncul karena penguasaan kosakata baru pada pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik masih rendah dan metode pembelajaran kurang menarik, memotivasi, dan interaktif. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media kartu domino Bahasa Indonesia pada materi Kosakata Baru untuk kelas V SD, yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang diterapkan yakni Research and Development (RnD) dan menggunakan model ADDIE. Hasil menunjukkan kevalidan media sebesar 80% dan materi sebesar 85,7%. Kepraktisan media mencapai 80% dengan kategori "Sangat Praktis". Keefektifitasan media diukur dari hasil pretest dan posttest melalui uji N-gain dengan memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 67,5 dan posttest sebesar 82,3 mengalami peningkatan dengan kategori "Peningkatan Rendah". Berdasarkan hasil ini, media kartu domino Bahasa Indonesia (*KOKABINO*) dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Dandi Alfa Ramadhan
*dandi.21106@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar Bahasa Indonesia di tingkat SD masih menghadapi beragam tantangan, terutama menyangkut rendahnya antusias dan interaktif siswa selama proses belajar berlangsung (Rahman et al., 2024). Minimnya pemanfaatan media pembelajaran menjadikan suasana kelas cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kehilangan minat. Keadaan ini turut berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang rendah serta menurunnya minat siswa terhadap materi, khususnya ketika guru tidak mampu menyampaikan pembelajaran secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif (Khasanah & Rigianti, 2023). Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan mutu pembelajaran adalah pembelajaran menggunakan model permainan (*game-based learning*), yang telah terbukti dapat mendorong motivasi dan prestasi belajar siswa (Chen & Li, 2024).

Pendidikan dasar merupakan pijakan utama dalam membentuk kompetensi akademik, keterampilan, serta karakter siswa (Hendratno, 2021). Pada jenjang ini, peserta didik diarahkan agar mampu berkembang secara akademis dan sosial melalui pembelajaran yang bermakna. Pendidikan tidak terbatas hanya pada sistem formal di sekolah atau madrasah, tetapi juga dapat berlangsung secara informal (Arifudin, 2022). Oleh sebab itu, proses belajar sebaiknya mempertimbangkan unsur sosial dan budaya yang relevan, dan sekaligus mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ali, 2020). Kurikulum Merdeka mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik siswa, dengan tujuan untuk membentuk profil pelajar Pancasila yang berintegritas (Senisum, 2021).

Salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana bantu yang mendukung penyampaian materi dari guru kepada siswa secara lebih menarik, konkret, dan efektif (Nurrita, 2018; Jannati, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media memiliki peranan penting dalam membantu siswa memahami kosakata baru yang sering kali sulit dipahami secara abstrak. Media permainan seperti kartu domino mampu memberikan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif (Indartiwi et al., 2020). Penggunaan media seperti ini tidak hanya memberikan hiburan, namun juga mampu

memperkuat pemahaman konseptual siswa dan mengembangkan daya ingat terhadap materi belajar (Ningsih, 2023).

Kosakata merupakan salah satu elemen utama yang wajib dikuasai oleh siswa sejak dini sebagai dasar dalam keterampilan berbahasa dan berkomunikasi (Sunariati et al., 2019; Arsini & Kristiantari, 2022). Namun berdasarkan hasil pengamatan di SDN Dukuh Kupang V-534 Surabaya, didapatkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru karena kurangnya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kegiatan belajar. Padahal, untuk mempelajari kosakata baru dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami serta mengingat kata-kata dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna.

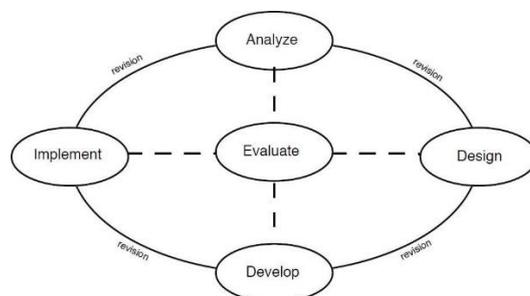
Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan, penggunaan media kartu domino secara signifikan dapat memaksimalkan penguasaan kosakata siswa. Atikah dan Agus (2020) menemukan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas *control* dengan eksperimen, dengan nilai signifikansi $0,034 < 0,05$. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sari, Kasiyun, Syamsul, dan Ghufon (2021), yang mencatat adanya peningkatan penguasaan kosakata dalam kategori sangat tinggi dan tinggi dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan kartu efektif dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sebagai bentuk respons terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan berupa Kartu Domino Bahasa Indonesia (Kokabino) bagi siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana belajar yang menyenangkan, namun juga sebagai upaya untuk mengubah pandangan negatif terhadap permainan kartu menjadi media edukatif yang bersifat konstruktif. Kartu domino ini didesain menarik dari sisi visual, termasuk warna dan bahan, serta difokuskan pada kosakata Bahasa Indonesia yang relevan dengan usia dan kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif, efektif, dan selaras dengan tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Menurut Brog & Gall (1989), penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk merancang dan menguji produk, baik yang sudah ada maupun yang akan dikembangkan menjadi produk baru. Secara umum, metode R&D bertujuan mengharapkan produk yang lebih baik, mudah digunakan, lebih efisien, dan efektif. Dalam studi ini, peneliti merancang sebuah produk berupa media. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Kartu Domino Kokabino yang ditujukan untuk membantu penguasaan Kosakata Baru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Branch (2009) menyebutkan bahwa ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. ADDIE adalah suatu konsep sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran. Model ini diterapkan untuk membentuk pembelajaran yang berorientasi pada hasil. Kelebihan dari model ADDIE terletak pada langkah-langkahnya yang sistematis dan saling berhubungan, di mana setiap tahapan mengacu pada hasil evaluasi dari tahap sebelumnya, sehingga memungkinkan produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap berikutnya adalah melakukan uji oleh ahli media dan ahli materi, validator media adalah Dr. M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd., dan validator materi adalah Zulfin Rachma Mufidah, M.Pd. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas V di SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya. Dalam pengumpulan data, digunakan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, soal tes pretest dan posttest, serta angket siswa guna memperoleh data yang valid. Selanjutnya, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui rata-rata hasil yang diperoleh.

$$(G) = \frac{(\text{skor post test}) - (\text{skor pre test})}{(\text{skor ideal}) - (\text{skor pre test})}$$

HASIL

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa Kartu Domino Kokabino, yang dirancang untuk siswa kelas V SD dalam penguasaan kosakata baru Bahasa Indonesia. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Dari hasil validasi, media ini dinyatakan cukup valid, dengan skor kevalidan media sebesar 80% dengan kategori valid dan kevalidan materi mencapai 85,7% dengan kategori "sangat valid". Ini menunjukkan bahwa isi dan tampilan media sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Aspek kepraktisan media diukur melalui angket respon pendidik dan siswa. Dari angket respon pendidik memperoleh hasil 80% dengan kategori "sangat praktis" dan dari angket respon siswa mendapat hasil 94% dengan kategori "sangat praktis", artinya mudah digunakan di kelas dan menarik minat siswa.

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

No	Indikator	5	4	3	2	1	Jumlah
Materi							
1.	Siswa memahami materi kosakata baru	18	8	2	-	-	128
2.	Materi mudah dipahami	22	6	-	-	-	134
Ketertarikan dengan Media							
3.	Media kartu domino memudahkan belajar.	15	9	4	-	-	123
4.	Media kartu domino pembelajaran lebih menyenangkan	16	12	-	-	-	128
5.	Media kartu domino dapat membuat semangat belajar	19	9	-	-	-	143
Motivasi							
6.	Siswa lebih bersemangat belajar menggunakan media Kartu Domino.	21	7	-	-	-	133

7.	Dengan menggunakan media Kartu Domino saya lebih berinteraksi dengan teman.	24	2	2	134
Total					923

Sementara itu, keefektifitasan media diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Skor rata-rata *pretest* siswa adalah 67,5, meningkat menjadi 82,3 setelah pembelajaran menggunakan media Kokabino. Uji *N-gain* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, meskipun dalam kategori "peningkatan sedang", media ini tetap mampu memberi dampak positif terhadap penguasaan kosakata baru siswa.

Tabel 2. Hasil Keefektifan Media

No	Pre test	Post test	Peningkatan	N-gain	Kategori
1	80	85	5	0,25	Rendah
2	55	75	20	0,44	Sedang
3	70	80	10	0,33	Sedang
4	65	80	15	0,42	Sedang
5	80	85	5	0,25	Rendah
6	90	100	10	1	Tinggi
7	85	95	10	1	Tinggi
8	75	80	5	0,2	Rendah
9	85	90	5	0,33	Sedang
10	65	75	10	0,28	Rendah
11	60	80	20	0,5	Sedang
12	55	80	25	0,55	Sedang
13	80	90	10	0,5	Sedang
14	65	80	15	0,42	Sedang

15	60	80	20	0,5	Sedang
16	75	85	10	0,4	Sedang
17	50	75	25	0,5	Sedang
18	50	80	30	0,6	Sedang
19	70	80	10	0,33	Sedang
20	55	75	20	0,44	Sedang
21	90	100	10	1	Tinggi
22	90	95	5	0,5	Sedang
23	50	75	25	0,5	Sedang
24	60	80	20	0,5	Sedang
25	65	80	15	0,37	Sedang
26	50	75	25	0,55	Sedang
27	55	75	20	0,44	Sedang
28	60	75	15	0,37	Sedang
Jumlah	1890	2305		13,47	

Selanjutnya, agar dapat mengetahui peningkatan hasil test siswa menggunakan rumus N-Gain dengan memperoleh hasil skor pretest dan posttest $g > 0,45$ yang mana jika dilihat dari kategori n-Gain pada tabel termasuk kedalam "peningkatan sedang".

Secara keseluruhan, hasil menunjukkan media Kartu Domino Kokabino dapat dipakai sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, praktis, dan efektif dalam penguasaan kosakata baru Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Kartu Domino Kokabino untuk membantu siswa kelas V dalam penguasaan kosakata baru Bahasa Indonesia. Pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development*

(RnD) dan menggunakan model ADDIE, dengan mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE digunakan karena mempunyai alur kerja yang sistematis dan setiap tahapannya disertai evaluasi serta revisi, sehingga menghasilkan produk yang siap diuji coba secara menyeluruh (Anggraeni & Damayanti, 2021).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan siswa melalui pengamatan langsung di kelas V SDN Dukuh Kupang V-534 Surabaya. Analisis ini mencakup tiga aspek utama: pemahaman siswa terhadap materi kosakata baru, analisis kurikulum yang digunakan (Kurikulum Merdeka), dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang lebih esensial, menyenangkan, dan mendalam sesuai fase perkembangan peserta didik, sehingga media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik ini (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Dari hasil observasi, ditemukan bahwa siswa memerlukan media yang mampu menjelaskan kosakata baru secara kontekstual dan menyenangkan, karena metode ceramah terbukti kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti merancang media Kartu Domino Kokabino yang terdiri atas enam topik utama: sekolah, alam dan makhluk hidup, teknologi, kesehatan, seni budaya, dan masyarakat. Topik-topik ini dipilih karena relevan dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari siswa. Desain kartu terdiri atas dua bagian (atas dan bawah), masing-masing berisi kosakata yang saling terhubung antar kartu. Pemilihan bentuk domino juga mempertimbangkan aspek interaktivitas dan visual yang menarik. Desain media ini selaras dengan prinsip bahwa media yang baik harus memperhatikan aspek teknis, tujuan pembelajaran, dan mampu merangsang proses belajar secara efektif (Isnaeni, Kardillah, & Syamsudduha, 2022).

Pada tahap pengembangan, media direalisasikan secara fisik menggunakan bahan berkualitas (kertas ivory 310 GSM) dengan kotak penyimpanan khusus. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini tergolong layak digunakan. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 80% dan dikategorikan valid, sementara validasi oleh ahli materi memperoleh skor 85,7%, yang masuk kategori sangat valid. Validasi ini tidak hanya menilai isi dan tampilan media, tetapi juga memberikan saran perbaikan, seperti menambahkan komponen visual pendukung agar lebih komunikatif.

pemberian arahan tambahan oleh guru. Selain itu, beberapa kosakata yang dianggap sulit berhasil dijelaskan lebih lanjut dengan tambahan media mind mapping, sebagaimana disarankan oleh ahli media. Tantangan lainnya adalah bagian lem penyimpanan kartu yang terlepas karena dibuka dengan terburu-buru, yang menjadi pembelajaran penting bagi peneliti dalam menyempurnakan desain fisik media ke depan.

Secara keseluruhan, penggunaan media *Kokabino* terbukti dalam penguasaan kosakata baru siswa dengan lebih baik. Tidak hanya mengembangkan penguasaan Kosakata Baru, namun juga memberikan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan kombinasi pendekatan visual, kontekstual, dan interaktif, media ini mendukung prinsip pembelajaran bermakna sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Keterbatasan penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas 5 sekolah dasar. Pengembangan media Kartu Domino Kokabino ini hanya dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baru kelas V sekolah dasar. Keterbatasan dalam validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan keterlibatan siswa dapat memengaruhi akurasi data. Dalam penelitian ini media Kartu Domino Kokabino menggunakan model pembelajaran berbasis permainan mungkin berbeda-beda tergantung pada kemampuan dan kreativitas guru dalam mengimplementasikannya di kelas. Fokus penelitian ini adalah pada penggunaan Kartu Domino Kokabino sebagai alat pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil pengembangan dan uji coba, disimpulkan bahwa media Kartu Domino Kokabino ialah media belajar yang valid, praktis, dan efektif yang dapat dipakai pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kosakata baru di kelas V SD. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terbukti mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan selaras dengan keperluan siswa.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media Kokabino memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi isi materi maupun tampilan visual. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata baru siswa, dengan adanya peningkatan skor dari pretest ke posttest dan nilai N-Gain dalam kategori sedang. Selain itu, media ini juga mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dan guru. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memudahkan mereka memahami kata-

kata baru, sedangkan guru menilai media ini mudah digunakan dan mampu meningkatkan fokus belajar siswa.

Dengan demikian, media Kartu Domino Kokabino dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu dalam pencapaian hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka.

REFERENSI

- Agustina, E., & Rachmania, S. (2023). *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kesulitan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata*. <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among>
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839/4644>
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *Jpdsh Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh>
- Anggraeni, S. D., & Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan Media Kalender Dongeng Pengembangan Media Kalender Dongeng Untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*.
- Aprilia, D. A., Harijanto, A., & Nuraini, L. (2023). Development Of Metafora (*Temperature And Heat Interactive Learning Media For Senior High School*) Using Lectora Inspire 18. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 78. <https://doi.org/10.20527/jipf.v7i1.7473>
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/557922/perkembangan-peserta-didik-tinjauan-teori-teori-dan-praktis>

- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Astri Rochmiyatun. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Iv Sd Islam Al-Mumtaaz. In *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* (Vol. 1, Issue 1).
- Budiman, & Supriadi. (2019). *Aktifitas Meningkatkan Dan Prestasi Belajar Biologi Dengan Menggunakan Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sman 1 Sembalun Tahun Pelajaran 2016/2017 Budiman, Supriadi.*
- F Nurhamidin, & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Fauzan Nurhamidin. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 6, Issue 4).
- Fadilah Aisyah, Rizki Nurzakayah Kiki, Atha Kanya Nasywa Dr, & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat Stai Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2).
- Firman, A. D., Hastuti, H. B. P., Sukmawati, N., & Rahmawati, N. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Smp Di Kota Kendari. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8(1), 123. <https://doi.org/10.26499/rnh.v8i1.636>
- Hendratno, M., & Syafitri, W. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.*
- Hendratno, M. (2022). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.*
- Hendratno, M., Malinda, E. Q. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.*
- Hendratno, Yasin, F. N., Damayanti, M. I., Subrata, H., & Nurul Istiq'faroh. (2023). Field Trip Learning Method To Improve The Ability Of Writing Descriptive Paragraph In

- Elementary School Students. *International Journal Of Elementary Education*, 7(4), 594–607. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.63220>
- Hendratno, Yasin, F. N., Istiq'faroh, N., & Suprayitno. (2023). Development Of Textbook Based On Character Using Multimedia To Improve Critical Thinking Skills For Elementary School Students. *Studies In Learning And Teaching*, 4(1), 52–67. <https://doi.org/10.46627/silet.v4i1.193>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Isnaeni Kardillah, R., & Syamsudduha, S. (2022). *Perbandingan Media Diorama Dan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V*. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi>
- Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Jamjam, (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa.
- Khasanah, F., & Rigianti, H. (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4). <https://core.ac.uk/download/pdf/595874383.pdf>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The Importance Of Game-Based Learning In English Learning For Young Learners In The 21st Century. *The Art Of Teaching English As A Foreign Language*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Ninik Uswatun. (2023). *Definisi, Manfaat, Dan Jenis Media Pembelajaran*.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Prebrianti, & Khoirul. (2020). *Penerapan Media Kartu Domino Dalam Pendampingan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di Mi Nurul Huda Sumberpitu Tukur Pasuruan*.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif*. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/jpdk/article/view/2778/1134>
- Rohani. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd*.
- Safira Jannati, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas Ii Sd Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023 Skripsi Oleh : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Mei 2023*.
- Senisum, M. (2021). Keterampilan Proses Sains Siswa Sma Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 13(1), 76–89. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v13i1.661>
- Shodiqul Bahroyni, Mudzakkir, Nailir Rohmah, Uma Rohmawatul, & Kholilur Rohman. (2020). *Pengaruh Penggunaan Kartu Domino Terhadap Penguasaan Mufrodat Kelas Xi Ips Man 3 Magetan*.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(2). <http://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/jpe>
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2). <http://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/bahasa>