

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO ALAT  
KEBERSIHAN RUMAH (ALKEMAH) DI KELAS I SD NEGERI 02  
SUKA NEGARA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Zona Anggraini**

**NIM : 06131181722002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2021**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

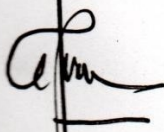
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO ALAT  
KEBERSIHAN RUMAH (ALKEMAH) DI KELAS I SD NEGERI 02 SUKA  
NEGARA**

**SKRIPSI**

oleh  
**Zona Anggraini**  
**NIM: 06131181722002**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**  
**NIP. 195702081982032001**

**Pembimbing,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**


**Dr. Azizah Husin, M. Pd.**  
**NIP. 196006111987032001**

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO ALAT KEBERSIHAN RUMAH (ALKEMAH) DI KELAS I SD NEGERI 02 SUKA NEGARA

#### SKRIPSI


oleh  
Zona Anggraini  
NIM: 06131181722002  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 3 Juni 2021

#### TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. (  )

2. Penguji : Dra. Nuraini Usman, M.Pd. (  )

Indralaya, Juni 2021

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.  
NIP. 195702081982032001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zona Anggraini

NIM : 06131181722002

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Zona Anggraini

NIM. 06131181722002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Motto :**

**“Do the best, let God do the rest”**

**Skripsi ini kupersembahkan untuk :**

- 1. Bapakku Alson dan Ibuku Tri Idayani**
- 2. Saudara/i ku**
- 3. Para sahabat**
- 4. Almamater Universitas Sriwijaya**

## PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah swt, Tuhan Yang MahaKuasa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat kekuatan, semangat, dan pikiran yang kuat sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara”**. Skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua orangtua saya Bapak Alson dan Ibu Tri Idayani serta Saudara dan Saudari saya yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses perkuliahan.
2. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dr. Hartono, MA., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya,
4. Dr. Azizah Husin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.
5. Dra. Nuraini Usman, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.
6. Fadjeriensyah Aqimullah, selaku Admin Program Studi PGSD yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.
7. Ritayani, S.Pd. SD., selaku Kepala SD Negeri 02 Suka Negara, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 02 Suka Negara.

8. Hayani, S.Pd. SD., selaku Guru Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara, yang telah membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data di SD Negeri 02 Suka Negara.
9. Sheila Noveta dan Ardian yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses perkuliahan
10. Teman se-perjuangan Reni, Hermi, Wili yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman seangkatan PGSD 2017 Kelas Indralaya yang telah menjadi keluarga di kampus.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung hingga terselesainya skripsi ini, dan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas semua kesalahan dan kekurangan yang ada, kritik dan saran senantiasa diharapkan untuk kedepan yang lebih baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan riset, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Mei 2021



Zona Anggraini



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Spesifikasi Produk.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran .....	6
2.2 Media Kartu Domino.....	9
2.3 Alat Kebersihan Rumah .....	9
2.4 Penelitian dan Pengembangan.....	11
2.5 Penelitian yang Relevan .....	17
2.6 Kerangka Berpikir .....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Desain Penelitian .....	22
3.2 Subjek Penelitian .....	22
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.4 Prosedur Penelitian.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.6 Instrumen Penelitian .....	25
3.7 Teknik Analisis Data .....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	31



4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.2 Pembahasan .....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	44
LAMPIRAN.....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Validitas Media.....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Respon Peserta Didik.....	25
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	25
Tabel 3.4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	27
Tabel 3.5 Data Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif.....	28
Tabel 3.6 Kategori Skor Skala Likert.....	29
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik.....	30
Tabel 4.1 Saran dari Validator.....	34
Tabel 4.2 Nama-nama Validator.....	36
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator pada Media Kartu Domino ALKEMAH.....	36
Tabel 4.4 Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Kartu Domino.....	36
Tabel 4.5 Tabel Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara.....	41
Tabel 4.6 Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Jolly dan Bolitho.....	14
Gambar 2.2 Pembuatan Produk.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	23
Gambar 4.1 Perbandingan Media Kartu Domino dari Penelitian Sebelumnya.....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Usul Judul.....	49
Lampiran 2. Surat Kesedian Pembimbing.....	50
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	51
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Pembimbing.....	53
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	55
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Dekan.....	56
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	57
Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Penelitian Dari Sekolah.....	58
Lampiran 9. Kisi dan Butir Instrumen Penelitian.....	59
Lampiran 10. Lembar Validasi I.....	64
Lampiran 11. Lembar Validasi II.....	68
Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Validasi.....	72
Lampiran 13. Hasil Respon Peserta Didik.....	75
Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik.....	76
Lampiran 15. Hasil Pengecekan Similarity.....	77
Lampiran 16. Surat Pengecekan Similarity.....	78
Lampiran 17. Media Pembelajaran Kartu Domino ALKEMAH.....	79
Lampiran 18. Dokumentasi.....	80
Lampiran 19. Izin Penjilidan.....	81
Lampiran 20. Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	82
Lampiran 21. Bukti Perbaikan Skripsi Hasil Penelitian.....	85

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO ALAT  
KEBERSIHAN RUMAH (ALKEMAH) DI KELAS I SD NEGERI 02  
SUKA NEGARA**

**Oleh**

**Zona Anggraini**

**06131181722002@student.unsri.ac.id**

**Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**(siti\_dewi\_maharani@fkip.unsri.ac.id)**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk kartu domino, mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino alat kebersihan rumah. Kartu domino memuat materi pembelajaran tentang alat kebersihan rumah pada Tema 6 subtema 1. Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan empat tahap terdiri dari *Analyze, Design, Development, dan Implementation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I SD Negeri 02 Suka Negara berjumlah 15 orang. Pengumpulan data melalui lembar validasi, lembar respon peserta didik dan dokumentasi. Uji validasi media terdiri dari validasi isi, tampilan dan bahasa dengan hasil kevalidan rata-rata 3,51 yang dikategorikan sangat baik. Hasil penilaian respon peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 91,2% yang dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino alat kebersihan rumah layak digunakan dalam pembelajaran.

***Kata kunci : media pembelajaran, kartu domino, alat kebersihan rumah***

***DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR DOMINO CARD HOME  
CLEANING EQUIPMENT IN GRADE I SD NEGERI 02 SUKA NEGARA***

***By***

***Zona Anggraini***

***06131181722002@student.unsri.ac.id***

***Supervisor : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.***

***(siti\_dewi\_maharani@fkip.unsri.ac.id)***

***Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar***

***ABSTRACT***

This study aims to produce domino cards, to determine validity, and response of students to learning media domino card home cleaning equipment. Domino cards contain learning media about cleaning equipment on the theme of 6 sub-themes 1. This type of research uses ADDIE model with four stages consisting of Analyze, Design, Development, and Implementation. The Research subject are students at grade I SD Negeri 02 Suka Negara with total 15 students. The media validation test consisted of content, appearance, and language validation with an average validity result of 3.51 which is categorized as very good. The results of the student response assessment obtained an average of 91.2% which is categorized as very good. This shows that the domino card media, home cleaning equipment, is suitable for use in learning.

***Keywords : learning media, domino cards, home cleaning equipment***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Haryati (2017) menemukan pembelajaran ialah perubahan afektif dan kognitif yang berlangsung relatif lama dengan rancangan. Dengan kata lain, pembelajaran ialah suatu proses komunikasi transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik yaitu guru kepada peserta didik berorientasi pada tujuan.

Pembelajaran dikategorikan efektif harus mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, dkk.,2018). Peningkatan kognitif peserta didik termasuk dalam efektifitas pembelajaran (Diani, dkk., 2017). Pada praktik pembelajaran efektif perlu suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dengan penataan tempat duduk dan arah cahaya matahari yang tepat (Sutirna, 2019:241). Hal ini berpengaruh pada fokus perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Namun, tanpa alat perantara, peserta didik sulit memahami penjelasan dari guru. Maka dari itu, peran media pembelajaran sangat penting untuk mempermudah transfer materi pembelajaran secara efektif dan efisien (Pane, dkk., 2017). Dengan kata lain, media pembelajaran berperan membantu menjabarkan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret kepada peserta didik (Budiman, 2016). Meskipun begitu, penggunaan media di sekolah masih kurang karena sebagian besar guru mengajar dengan buku. Bahkan, guru sekolah dasar biasanya menggunakan media pembelajran berupa buku, gambar, benda-benda, dan lingkungan (Saputri, dkk., 2018). Media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam belajar.

Media pembelajaran efektif adalah yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan



peserta didik (Alannasir, 2016). Dengan begitu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan wawancara hari Selasa tanggal 5 Januari 2021 dengan Ibu Hayani, S,Pd.SD, guru kelas I mengatakan bahwa media pembelajaran salah satu komponen pendukung dalam proses pembelajaran. Peserta didik kelas I memerlukan visualisasi terkait materi pelajaran. Namun keterbatasan media yang dimiliki sekolah dan kurangnya persiapan media inovasi dari guru. Hal ini disebabkan beliau kurang terampil menggunakan Power Point untuk membuat media pembelajaran. Pada proses pembelajaran buku dan papan tulis menjadi komponen utama dalam menyampaikan materi. Sebagian peserta didik kelas I ada yang belum lancar membaca sehingga sikap di kelas menjadi pasif. Oleh sebab itu, beliau sering menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diuraikan bahwa guru yang kurang berinovasi membuat media, fasilitas sekolah kurang mendukung, dan peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dan merangsang aktivitas. Peserta didik kelas I Sekolah Dasar berada pada usia 6 tahun di mana motorik kasar yang melibatkan aktivitas fisik, sehingga dapat menggunakan media permainan berupa benda ringan (Siregar, 2017). Media permainan yang dapat digunakan seperti berupa permainan kartu. Hal ini karena lebih menarik, interaktif, meningkatkan motivasi peserta didik dan membangun pengalaman (Mumpuni, 2020). Jenis permainan kartu yang mudah dimainkan dan dipahami bagi peserta didik misalnya kartu domino.

Media kartu domino dapat diintegrasikan dalam berbagai materi pembelajaran. Berikut ini penelitian yang menunjukkan bahwa kartu domino efektif digunakan untuk peserta didik dikombinasi dengan berbagai mata pelajaran dan model pembelajaran seperti “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati” oleh Septi Saraswati dan “Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang” oleh Danang Fatkhtul Muslim.

Permainan kartu domino merupakan permainan dengan kartu persegi panjang dan terbagi dua ruas, dimainkan dengan menyatukan dua ruas bagian yang memiliki kesamaan jumlah buletan (Widiyatun, dkk., 2020). Namun, kartu domino yang akan peneliti kembangkan berbeda, persamaan terletak pada bentuk kartu dan dua sisi bagian kartu yang memiliki muatan materi. Desain kartu dan gambar berwarna-warni supaya siswa tertarik untuk menggunakan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah di Kelas I SD Negeri 02 Suka Negara”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) di kelas I SD Negeri 02 Suka Negara.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran kartu domino.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti sebagai menambah keilmuan dan pengalaman tentang penelitian pengembangan kartu domino
- b. Bagi peserta didik untuk memudahkan dan memotivasi serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Bagi guru untuk menggunakan Domino ALKEMAH sebagai media pembelajaran dan acuan inovasi media.

#### **1.5 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa Kartu Domino Alat Kebersihan Rumah (ALKEMAH) yaitu :

##### **1. Aspek Isi**

###### **a. Standar Kompetensi**

Memahami nama dan kegunaan alat kebersihan rumah

###### **b. Kompetensi Dasar**

Menjelaskan nama dan kegunaan alat kebersihan rumah

###### **c. Indikator**

Mengidentifikasi nama dan kegunaan alat kebersihan rumah

Menuliskan nama dan kegunaan alat kebersihan rumah

##### **2. Aspek Tampilan**

###### **a. Pencetakan kartu menggunakan kertas Konstruk tebal 260 gram**

###### **b. Kartu berukuran 9 cm x 5,5 cm**

- c. Jumlah kartu 11 buah, kartu pertama bertuliskan *Mulai* dan kartu terakhir bertuliskan *Selesai*
  - d. Kartu terdiri dari dua sisi yang sama luas, sisi kanan untuk gambar dan sisi kiri untuk tulisan kegunaan alat pada kartu selanjutnya
  - e. Jenis huruf yang digunakan adalah Calibri dan ukuran yang menyesuaikan kartu
  - f. Kartu laminating supaya tahan air dan tidak mudah robek
3. Aspek Bahasa

Kalimat pada kartu Domino ALKEMAH menggunakan mudah dipahami dan PUEBI yang tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksa, M. (2017). Classification and characteristics of historical learning media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*.158: 37-42.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*. 2(2): 81-90.
- Aziz, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri 1 Bulukumba. *Skripsi*. Gowa: FTK UIN Alauddin Makassar.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al Tadzkriyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.7:171-182.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar, Teori Dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Diani, A., Soewarno. & Mislinawati. (2017). Pengaruh pengelolaan kelas terhadap pembelajaran efektif di kelas V SD Negeri 50 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. 2(1): 133- 141.
- Dikemjur. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Firmansyah, D. A., & Handayani, E. W. (2017) Implementasi Fungsi kemoceng sebagai alat kebersihan dalam karya tari “moceng”. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*. 7(1): 1-10.
- Irene MJA., dkk (2013). *BUPENA Buku Penilaian Tema 5 dan Tema 6 Jilid 1C untuk SD/MI Kelas I*. Jakarta: Erlangga.
- Karo-karo, I.R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*. 7 (1): 91-96

- Meilina, V. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. *Skripsi*. Semarang: FIP Unnes
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: GP Press Grup.
- Muslim, D. F. (2019) Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang. *Skripsi*. Semarang: FIP Unnes.
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N., (2020). Pengembangan Media Kartu Domino untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 6 (2): 179-194
- Nurdyansyah, N. & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurhasanah., Muhibba, I., & Assagaf, L. (2016). *Tema 6 Lingkungan Bersih Sehat dan Asri Buku Tematik Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas I*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikud.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. Belajar dan pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2): 333-351.
- Puspitarini, Y. M., & Hanif, M., (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*. (4) 2: 53-60.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rumahcom. (2020). Panduan properti alat kebersihan. <https://www.rumah.com/panduan-properti/alat-kebersihan-33492>. Diakses 13 Januari 2021.
- Saifuddin, A.(2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Saputri, D. Y., Rukayah., & Indriayu, M. (2018). Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school : a challenge into learning in 21<sup>st</sup> century. *International Journal of Education Research Review*.3(3): 1-8.
- Saraswati, S. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati. *Skripsi*. Semarang: FIP Unnes.
- Siregar, N. M. (2017). Pengembangan model aktifitas fisik anak usia dini. *Prosiding Seminar FIK UNJ*. 2(1): 6-12.
- Sos Antibacterial. (2017). Alat kebersihan yang tersedia di rumah.<http://www.sosantibacterial.com/read/artikel/10-Alat-Kebersihan-yang-Harus-Tersedia-diRumah>. Diakses 13 Januari 2021.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: PT Pustaka Insan Madani.
- Sutirna. (2019). *Inovasi & Teknologi Pembelajaran*. Sleman : Deepublish.
- Wahyuningsih, T. (2017) Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengaran dan Peraba untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.



- Widiyatun, F., Sumarni, R.A., & Kumala, S. A. (2020). Pengembangan dan Validasi Kartu Domino Besan (Besaran dan Satuan). *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1 (1): 58-64.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.