



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1257 - 1266

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan *Civic Literacy* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Adinda Terra Murtidi<sup>1✉</sup>, Rossi Iskandar<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi<sup>1,2</sup>

E-mail: [terraadinda@gmail.com](mailto:terraadinda@gmail.com)<sup>1</sup>, [rossiiskandar@trilogi.ac.id](mailto:rossiiskandar@trilogi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran PPKn, yang selama ini masih didominasi metode konvensional seperti buku cetak dan ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu domino untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada topik makna sila-sila Pancasila. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima langkah utama, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Subjek uji coba adalah siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak di SDN Cikoko 03 Pagi. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli, soal *pretest* dan *posttest*, serta angket respons siswa. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan skor rata-rata 91,3%. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang tergolong dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media kartu domino yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

**Kata Kunci:** model ADDIE, kartu domino, media pembelajaran, PPKn, Literasi Kewarganegaraan

### Abstract

*The low interest of student in learning and the limited use of innovative learning media in PPKn, which has so far been dominated by conventional methods such as printed books and lectures. This study aims to develop a domino card game-based learning media to improve students' understanding of Pancasila and Citizenship Education (PPKn), specifically on the meaning of Pancasila principles. The study adopts the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial involved 27 fourth-grade students of SDN Cikoko 03 Pagi. Instruments used were expert validation sheets, pretest-posttest questions, and student response questionnaires. Validation by media, material, and language experts showed that the media was suitable for use, with an average score of 91.3%. Effectiveness testing showed improved learning outcomes with an N-Gain of 0.56 (moderate category). These results indicate that the domino card media developed using the ADDIE model is effective in enhancing students' understanding of PPKn material.*

**Keywords:** ADDIE model, domino cards, learning media, Civic Education, Civic Literacy

Copyright (c) 2025 Adinda Terra Murtidi, Rossi Iskandar

✉Corresponding author :

Email : [terraadinda@gmail.com](mailto:terraadinda@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10593>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai kontribusi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya diharapkan memahami, tetapi juga mampu mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Agar tujuan tersebut tercapai secara efektif, pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan sosial, budaya, dan teknologi (Rusmiati, 2022). Dalam konteks ini, PPKn berfungsi mengembangkan pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, menumbuhkan sikap demokratis, cinta tanah air, serta rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara (Viciano et al., 2020). Selain itu, PPKn juga berperan dalam memperkuat literasi kewarganegaraan, yakni kemampuan memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila serta konsep-konsep penting dalam kehidupan bernegara.

Namun, meskipun PPKn memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman kewarganegaraan, banyak siswa belum sepenuhnya mampu menangkap isi materi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan pada 27 siswa kelas IV SDN Cikoko 03 Pagi, sebagian besar mengaku merasa kesulitan dan bosan saat mengikuti pembelajaran PPKn. Temuan (LSI, 2018) juga menunjukkan bahwa hanya 6,2% siswa yang mampu menjawab pertanyaan seputar wawasan kebangsaan dengan benar. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, dengan guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal tanpa melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, materi PPKn dianggap terlalu padat bacaan dan sulit dipahami, sehingga minat siswa terhadap literasi pun rendah. Kondisi ini sejalan dengan hasil PISA 2022 yang menempatkan kemampuan literasi siswa Indonesia di peringkat ke-70 dari 80 negara.

Selain itu, guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi media lain yang lebih variatif. Akibatnya, mereka kesulitan memahami konsep-konsep PPKn yang bersifat abstrak dan tidak mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, menurut (Sapriyah, 2019), media pembelajaran berperan penting dalam melibatkan perhatian, perasaan, dan pikiran siswa selama proses belajar, serta menjadi sumber belajar yang mendukung efektivitas pembelajaran itu sendiri.

Dari permasalahan dan temuan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan alternatif media pembelajaran inovatif berupa kartu domino yang memuat tema makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat pada pembelajaran PPKn. Media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan. (Khumaeroh et al., 2021) mendefinisikan kartu domino merupakan permainan yang bersifat mendidik dan memperkaya pengalaman belajar serta dapat mempengaruhi cara belajar peserta didik, sehingga berdampak pada hasil belajarnya. (N.L.G. Wiratni et al., 2021) menyatakan bahwa kartu domino menawarkan karakteristik yang memaksimalkan pembelajaran sambil bermain, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi di kelas.

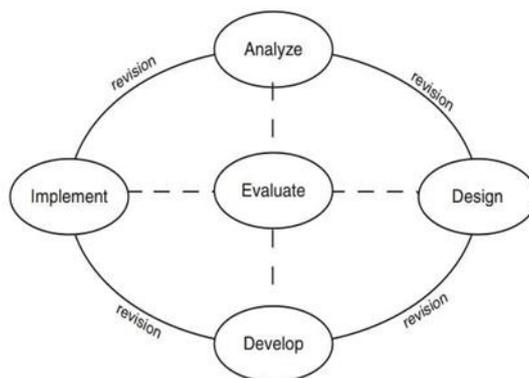
Penelitian terdahulu oleh (Mumpuni & Supriyanto, 2020) memperlihatkan bahwa kartu domino efektif meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Sementara itu, (Fitri Nikmaturofidah & Oktaffi Arinna Manasikana, 2022) menemukan bahwa penggunaan kartu domino pada materi suhu dan perubahannya layak digunakan serta mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Temuan-temuan ini menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan media serupa pada konteks pembelajaran PPKn.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu domino yang memuat materi makna sila-sila Pancasila. Pengembangan ini diupayakan menjadi sebuah solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa dan keterbatasan media inovatif dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media melalui validasi ahli, serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Selain itu yang membedakan

penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada materi yang digunakan untuk pembajaran PPKn dilengkapi dengan pemakaian barcode dan design kartu yang menarik minat siswa.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*research and development*) yang difokuskan pada pembuatan media pembelajaran sebagai produk akhir yang berupa kartu domino bermuatan materi makna sila-sila Pancasila. Proses pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. ADDIE adalah cara kerja untuk menciptakan lingkungan pembelajaran menjadi efektif, karna dapat membantu mengatasi kesulitan dalam membuat media dengan memperhatikan situasi dan konteks yang berbeda (Branch, 2009)



**Gambar 1. Tahapan ADDIE (Sumber: R.M. Branch, 2009)**

Tahapan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan diantaranya (Branch, 2009):

1. **Analyze:** Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi masalah yang ada, serta mencari solusi yang tepat, sekaligus menentukan kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik.
2. **Design:** berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dirancang tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
3. **Development:** melibatkan pembuatan dan pengembangan program serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
4. **Implementation program pembelajaran** yang telah dirancang diterapkan secara langsung dengan mengikuti spesifikasi atau desain yang telah ditentukan.
5. **Evaluation:** dilakukan untuk menilai efektivitas program pembelajaran serta untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cikoko 03 Pagi yang berjumlah keseluruhan sebanyak 27 siswa. Namun, untuk proses uji coba media dilakukan secara bertahap. Pada tahap uji coba terbatas, peneliti memilih 5 siswa untuk mengetahui tanggapan awal terhadap media. Selanjutnya, pada uji coba kelompok sedang, media diujicobakan kepada 10 siswa sebelum diterapkan ke seluruh kelas.

Data penelitian ini diolah secara deskriptif, kualitatif dan juga kuantitatif. Peneliti juga melibatkan tiga orang ahli sebagai validator. Masing-masing ahli memberikan penilaian terhadap aspek yang berbeda, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dari ketiga ahli ini menjadi dasar penting dalam merevisi dan menyempurnakan media sebelum diimplementasikan secara menyeluruh. Kemudian, untuk teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga instrument yaitu lembar observasi, kuesioner, dan wawancara.

Instrument observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Wawancara ditujukan kepada guru dan siswa guna menggali kendala dan harapan terhadap media PPKn. Kuesioner digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Data dari ketiga instrumen ini menjadi dasar perancangan media yang juga disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan kondisi aktual di ruang kelas.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa formulir penilaian yang diberikan kepada para ahli dan lembar tanggapan kepraktisan yang diisi oleh peserta didik sebagai pengguna media. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1 sampai 5, yang meliputi aspek-aspek penilaian dari media.

Dalam proses pengembangan media, digunakan sejumlah alat dan bahan yang mendukung produksi serta implementasi media pembelajaran kartu domino. Alat utama yang digunakan antara lain adalah aplikasi canva untuk merancang desain kartu. Selain itu, pemilihan bahan utama kertas juga menggunakan bahan utama yang tahan lama saat digunakan oleh siswa. Adapun bahan yang digunakan meliputi kertas tebal (*art carton*), plastik laminasi, serta konten pembelajaran berupa gambar, simbol, dan pernyataan terkait makna sila-sila Pancasila yang telah disusun berdasarkan kurikulum PPKn kelas IV.

Seluruh proses ini dirancang agar media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan isi dan visual, tetapi juga mudah digunakan dalam kegiatan belajar kelompok, menyenangkan, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini ialah riset pengembangan (*research and development*) yang bermaksud agar mendapatkan media pembelajaran berupa kartu domino PPKn yang bisa menambah pemahaman peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada kompetensi dasar tentang makna sila-sila Pancasila. Media ini dirancang agar menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan *civic literacy* siswa melalui pendekatan bermain sambil belajar. Peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE.

### 1. Langkah-langkah Pengembangan Kartu Domino Berbasis *Team Games Tournament* Pendidikan Pancasila Kelas IV-B SDN Cikoko 03 Pagi

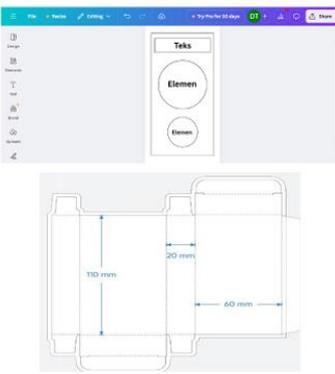
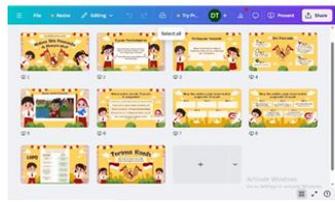
#### a. Analisis

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang efektif sebab guru lebih banyak memakai metode ceramah, tidak mengajak siswa secara aktif. Berdasarkan wawancara dengan guru dan perwakilan siswa, serta penyebaran angket, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran lain selain buku dikarenakan keterbatasan fasilitas pendukung yang belum merata. Demikian berefek pada sedikitnya pemahaman siswa pada materi Pancasila, khususnya dalam memahami makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Berlandaskan perolehan pengamatan yang dilaksanakan di tanggal 6 Desember 2024, didapatkan data bahwasannya siswa kelas 4B SDN Cikoko 03 Pagi berada dalam tahapan operasional konkret (NW Astini, 2020), yaitu tertarik pada hal-hal yang berhubungan pada nyata, bersifat realistik, dan senang bekerja dalam kelompok. Selain itu, siswa di kelas ini menunjukkan kecenderungan pada kecerdasan interpersonal dan kinestetik, yang berarti mereka lebih menyukai gaya belajar melalui aktivitas langsung (*learning by doing*) dan pembelajaran secara berkelompok. Hasil wawancara juga mengungkap bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap media pembelajaran yang konkret dan mengandung unsur permainan, serta penggunaan media visual seperti PowerPoint yang dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman materi.

**b. Desain**

Adapun tahapan yang dilaksanakan saat menetapkan desain adalah:

1. Tampilan Media, Peneliti mengembangkan media kartu domino berdasarkan karakteristik dan juga respon dari hasil angket siswa, yang menunjukkan bahwasannya mereka lebih senang pembelajaran yang menggunakan permainan interaktif (Solikhah, 2023).
2. Desain awal, peneliti membuat rancangan kartu domino menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran.

No.	Tampilan	Keterangan
1		Langkah awal pada pembuatan kartu domino ini yaitu membuat konsep desain dan juga tema pada kartu dengan apk Canva
2		Langkah kedua saya membuat layout desain packaging tempat penyimpanan kartu serta membuat prototype dari tampilan cover depan packaging
3		Langkah selanjutnya saya membuat prototype desain untuk kartu materi, dan juga menambahkan konsep barcode pada kartu
4		Kemudian, saya mendesain konsep materi yang akan ditampilkan lewat scan barcode pada kartu materi diatas secara menarik, dan nantinya dapat diakses lewat powerpoint
5		Setelah membuat materi, saya juga mencantumkan platform Padlet pada Barcode kartu domino sebagai guna refleksi pembelajaran

**Gambar 2. Desain Kartu Domino**

### c. Development

Tahapan pengembangan yakni proses untuk mengolah dan membuat desain produk yang telah disusun sebelumnya pada tahapan desain. Berikut tampilannya:



**Gambar 3. Tampilan Kartu Domino**

### d. Implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melaksanakan uji coba media skala kecil yang dilaksanakan pada lima orang siswa kelas IV-B SDN Cikoko 03 Pagi. Peneliti memberikan soal pretest sebelum penggunaan media kartu domino, serta melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran tersebut. Lalu saat pengujian tahap sedang yang dilakukan pada 10 orang siswa supaya mendapatkan gambaran awal terkait kemudahan pemakaian media kartu domino secara langsung dalam proses pembelajaran. Lalu pada saat pengujian tahap besar yang sudah menggunakan media kartu para siswa menjadi kompetitif dan aktif dalam berdiskusi.

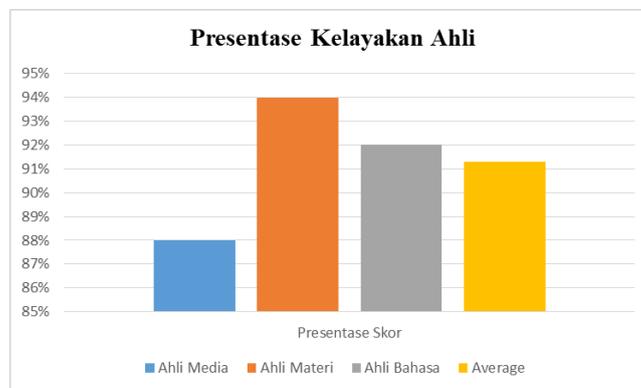
### e. Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan berdasarkan saran masukan dan juga penilaian dari ahli media, ahli materi, dan juga Bahasa, serta lewat uji coba skala kecil yang terdiri dari lima orang anak. Evaluasi tersebut bertujuan agar menilai kelayakan produk dan membantu memperbaiki, serta meningkatkan kualitas dari media kartu domino yang telah dikaji.

Dapat disimpulkan bahwa lima tahapan model ADDIE sangat berpengaruh terhadap peserta didik. Hal ini juga didukung oleh (Hidayat, Hidayat, 2025) yang menyebutkan bahwa model ADDIE terbukti merupakan model efektif dalam langkah-langkah peningkatan kemampuan siswa sekolah dasar.

## 2. Hasil Uji Kelayakan Kartu Domino Berbasis Team Games Tournament Pendidikan Pancasila Kelas IV-B SDN Cikoko 03 Pagi

### a. Hasil Kelayakan Uji Teoritis (Ahli Media, Materi dan Bahasa)



**Gambar 4. Presentase Kelayakan Ahli**

Produk ini divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masing-masing validator memberikan nilai dan saran perbaikan atas tampilan, isi, dan penggunaan bahasa dalam media. Berdasarkan hasil validasi dan revisi yang dilakukan, media kartu domino dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba pembelajaran. Peneliti mendapatkan hasil validasi media dengan persentase penilaian sebesar 88% dan mencerminkan bahwa media ini memenuhi kriteria sangat baik, serta juga mendapatkan saran perbaikan minim. Sedangkan validasi ahli materi dengan hasil penilaian sebesar 94%, yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, validasi bahasa didapatkan dengan hasil penilaian sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Adapun hasil validasi dari penelitian (Zaeni, A., & Ngainun Na'ima, 2025) nilai rata-rata 91% mengindikasikan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dan validitas yang sangat baik, sebagaimana telah dijelaskan di bagian sebelumnya. Penemuan ini selaras dengan hasil studi yang telah dilakukan oleh (Adawiyah & Kowiyah, 2021) dalam jurnal Basicedu. Dalam penelitiannya, hasil kelayakan media kartu domino dari validator ahli materi juga dinilai sangat valid dengan persentase 90,7%, menunjukkan bahwa kartu tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Penelitian terdahulu mengenai media kartu domino telah dilakukan oleh (Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, 2020) Hasil penelitian didapatkan skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 87,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

### b. Hasil Kelayakan Uji Empiris (Hasil Angket Respon Siswa)

Peneliti melaksanakan uji coba media di dua tahap, yakni skala kecil serta besar. Setelah kegiatan pembelajaran memakai media kartu domino, peneliti menyebarkan angket kepada siswa agar memahami tanggapan mereka terhadap media.

**Tabel 1. Hasil Angket Siswa**

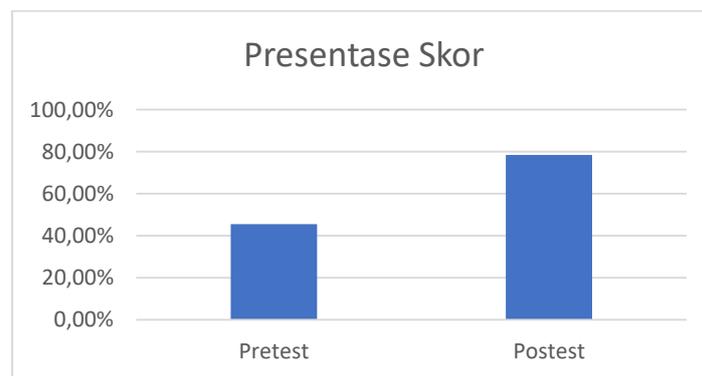
Kelompok	Presentase (%)	Kategori
Uji Coba Terbatas	88,4%	<b>Sangat Layak</b>
Uji Coba Skala Besar	88,2%	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil angket validasi siswa, media kartu domino PPKn dinilai sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 88,4%. Sedangkan dalam skala besar rata-rata persentasenya

sebanyak 88.2%. Dari respon siswa melalui angket pada dua tahap uji coba, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran kartu domino dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Penilaian siswa mencakup aspek kejelasan isi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan tingkat keterlibatan selama permainan berlangsung.

### 3. Hasil Tingkat Efektivitas Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Team Games Tournament Pendidikan Pancasila Kelas IV-B SDN Cikoko 03 Pagi

Agar mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikaji, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas IV dengan menggunakan desain pretest dan posttest.



Gambar 5. Hasil Pretest dan Posttest Skala Besar

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 44,81, sedangkan nilai *posttest* meningkat menjadi 75,92. Selisih nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi makna sila-sila Pancasila mengalami peningkatan yang cukup. Hal ini didukung penelitian oleh (Anjani et al., 2016) yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran dan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama.

Tabel 2. Hasil Interpretasi n-Gain

Presentase	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56, yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media kartu domino yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu menumbuhkan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, serta bermakna. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga mengembangkan media kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh (Normanastiti & Febrianto, 2024) hasil analisa keefektifan dengan memakai uji N-Gain Score memperoleh skor 0,5 kriteria sedang dan jika dalam uji N-Gain Score persen memperoleh nilai 59% kategori keefektifan “cukup efektif”. Penelitian lain oleh (Sa’diyah & Kurniawan, 2024) ini terbukti sangat efektif, mendapat validitas tinggi dari para ahli, serta respon positif dari siswa. Pada riset (Ajizah et al., 2023) dalam pembelajaran, uji N-gain dengan hasil nilai rata-rata soal pre test 56,59 dan post test 82,5 sehingga

memberikan hasil nilai N-Gain 0,61 dengan kriteria “Sedang” pada peningkatan hasil belajar. Serta Penelitian oleh (Nirwana et al., 2024) juga menunjukkan efektivitas media kartu domino, karena rata-rata memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk uji keefektifan media ini dilakukan oleh (Assina et al., 2025) memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 79% dengan kategori “sangat efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang didapatkan dalam penelitian ini, media pembelajaran kartu domino dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Validitas tersebut diperoleh dari hasil penilaian para ahli, yaitu ahli media dengan skor 88%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 92%, yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa media memenuhi standar kelayakan dan tidak memerlukan revisi sebelum diujicobakan. Selain dari aspek kelayakan, media ini juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi makna sila-sila Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,81 dan *posttest* meningkat menjadi 75,92. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,56 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti media kartu domino berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya dinilai layak secara konten dan tampilan, tetapi juga berkontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan bermakna di kelas IV sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TURNAMEN DAN GAMES TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Assina, V. A. F., Wahyuni, H. I., & Putra, D. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO CARD STATES OF MATTER PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25763>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer (New York; atau New York, NY). <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fitri Nikmaturofidah, & Oktaffi Arinna Manasikana. (2022). DEVELOPMENT OF MEDIA DOMINO CARD ON MATERIAL TEMPERATURE AND CHANGES IN CLASS VII SMP/ MTs. *NUKLEO SAINS : JURNAL PENDIDIKAN IPA*. <https://doi.org/10.33752/ns.v1i1.3370>
- Hidayat, Hidayat, dan K. (2025). PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY MELALUI MODEL ADDIE GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 22. <https://doi.org/https://doi.org/10.54124/jlmp.v22i1.155>
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERUPA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN KELAS IV MI WATHONIYAH BABADAN CIREBON TAHUN 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*.

- 1266 *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Team Games Tournament untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Adinda Terra Murtidi, Rossi Iskandar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10593>
- 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*. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN IPA DENGAN TOPIK HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN RUMAHKU UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630)
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiari, Y. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi*. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.189>
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media “KATUDOR” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12374>
- NW Astini, N. P. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Rusmiati, N. M. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar PPKn dengan Optimalisasi Model Pembelajaran Inquiry pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45509>
- Sa'diyah, A., & Kurniawan, R. Y. K. (2024). Study of literature :Development of Domino Game Based Learning Evaluation. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jekpend.v7i2.64875>
- Sapriyah, S. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PECAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Solikhah. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN DAN KARTU MISTERI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MI MA'ARIF CEKOK, BABADAN, PONOROGO*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO.
- Viciana, J., Casado-Robles, C., Pérez-Macías, L., & Mayoiga-Vega, D. (2020). A sport education teaching unit as a citizenship education strategy in physical education. A group-randomized controlled trial. *Retos*.
- Zaeni, A., & Ngainun Na'ima, A. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1615>