

# **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “KADO BANTAR” (KARTU DOMINO BANGUN DATAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NO. 2 WERDI BHUWANA**

**I Putu Tampayana<sup>1</sup>, Made Ria Cahyanthi<sup>2</sup>, I Made Sedana<sup>3</sup>, I Putu Suardipa<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3\*</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia [itampayana72@guru.sd.belajar.id](mailto:itampayana72@guru.sd.belajar.id)<sup>1</sup>, [mcahyanthi@gmail.com](mailto:mcahyanthi@gmail.com)<sup>2</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>3</sup>, [putu.suardipa@yahoo.com](mailto:putu.suardipa@yahoo.com)<sup>4</sup>.

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD No. 2 Werdi Bhuwana yang berjumlah 23 orang siswa. Hasil penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran kartu domino bangun datar (kado bantar) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD No. 2 Werdi Bhuwana semester 2 pada tahun pelajaran 2024/2025. Dari hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan belajar yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 16 siswa atau sebesar 69,6 % dari 23 siswa dengan nilai rata-rata 67,3 sedangkan 7 siswa memperoleh nilai kurang dari 70 atau sebesar 30,4% dari 23 siswa. Hasil tindakan siklus II diperoleh ketuntasan belajar yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 21 siswa atau sebesar 91,1% dari 23 siswa dengan nilai rata-rata 83,3, sedangkan 2 siswa memperoleh nilai kurang dari 70 atau sebesar 8,9% dari 23 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu domino bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD di SD Negeri 2 Werdi Bhuwana.

Kata Kunci: kartu domino, hasil belajar, matematika

## **APPLICATION OF LEARNING MEDIA “KADO BANTAR” (FLAT DOMINO CARDS) TO IMPROVE THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL NO. 2 WERDI BHUWANA**

### **ABSTRACT**

*This research is a type of classroom action research with two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning the implementation of the action, observation, and reflection. The research was conducted on 23 students of grade IV of SD No. 2 Werdi Bhuwana. The results of this study are the application of flat domino card learning media (kado bantar) can improve the Mathematics learning outcomes of grade IV students at SD No. 2 Werdi Bhuwana semester 2 in the 2024/2025 academic year. From the results of the first cycle of action, it was obtained that the learning completeness that got a score of more than 70 was 16 students or 69.6% of 23 students with an average score of 67.3 while 7 students got a score of less than 70 or 30.4% of 23 students. The results of the second cycle of action obtained learning completeness that got a score of more than 70 as many as 21 students or 91.1% of 23 students with an average score of 83.3, while 2 students got a score of less than 70 or 8.9% of 23 students. Thus it can be concluded that the application of flat domino card learning media can improve the learning outcomes of Mathematics of grade V elementary school students at SD Negeri 2 Werdi Bhuwana.*

*Keywords: domino cards, learning outcomes, mathematics*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh sekelompok manusia atas sekelompok manusia lain, dengan tujuan untuk membebaskan manusia yang lain itu dari kegelapan ketidaktahuan yang menyelimutinya. Namun demikian, terkadang bahwa tujuan mulia belum dapat mencapai tujuan sebagaimana harapan yang dibanggunkannya. Hal ini lebih banyak diakibatkan karena proses mendidik melalui proses belajar mengajar masih didominasi dengan pendekatan satu arah, dimana guru disebut-sebut sebagai pusat informasi, guru dianggap sebagai pusat kebenaran. Akibatnya siswa dikondisikan untuk harus mendengar dan patuh sepenuhnya apa kata guru. Akibat dari pola pembelajaran seperti ini, hasil belajar siswa menjadi rendah, karena siswa dikondisikan menjadi pasif dan hanya menjadi pendengar. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa. Hal ini tampak di semua mata pelajaran terutama pembelajaran matematika.

Matematika pada konteks pembelajaran di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya keinginan siswa dalam belajar karena siswa beranggapan matematika merupakan pelajaran yang banyak menggunakan rumus dan perlu banyak latihan soal agar benar-benar mengerti dalam menyelesaikan suatu topik materi, yang pada gilirannya berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Proses belajar matematika ini yakni sulitnya materi untuk dipahami oleh siswa karena materi terlalu berat, terkadang siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran (Nur Aisah et al., 2022). Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran matematika dalam bentuk permainan menyebabkan siswa cenderung cepat jenuh,

bosan, tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Agriani & Ain, 2024). Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran, banyak siswa gagal menyelesaikannya dan memperoleh hasil belajar yang kurang (Sidabalok et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang dapat mengubah persepsi siswa terhadap Matematika dan menjadikannya lebih menyenangkan.

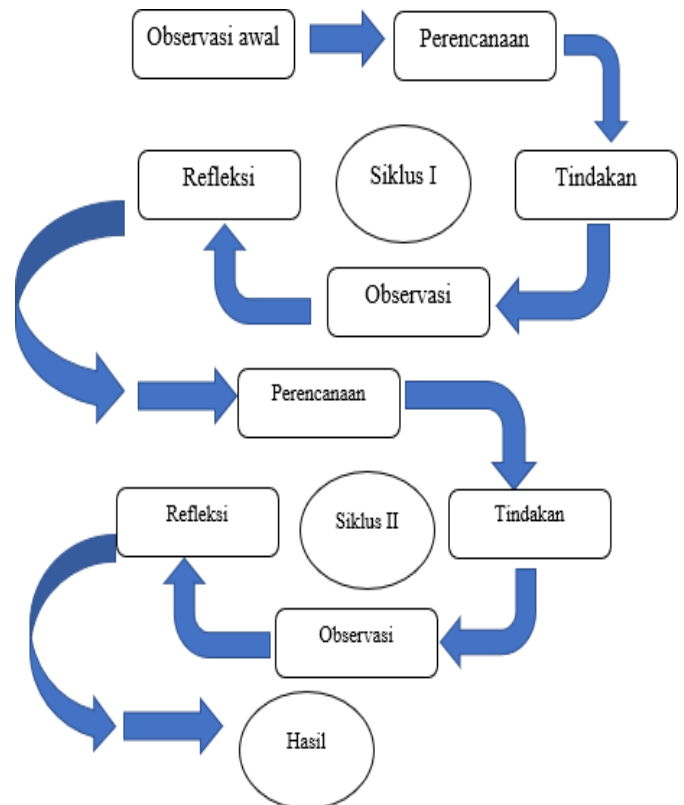
Permainan domino matematika merupakan salah satu media permainan yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berlatih berhitung, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir strategis (Noviarni et al., 2023; Septiani et al., 2022). Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam dan aplikatif, sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Hasilnya, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika, kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal, serta minat yang lebih besar terhadap pelajaran matematika. Dengan demikian, permainan domino matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun sikap positif terhadap matematika di kalangan siswa. Dengan cara bermain, siswa dapat belajar mengenali dan menghargai perbedaan yang ada di sekitar mereka, serta memahami pentingnya kerjasama dalam lingkungan belajar (Sari & Bernard, 2020; Wijaya et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas IV SD No. 2 Werdi Bhuwana diperoleh data penyebab kurangnya hasil belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut, (1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan, (2) Siswa cenderung cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kecenderungan siswa lebih senang pembelajaran di kemas dengan permainan. (3) Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran, banyak siswa gagal menyelesaikannya. (4) hasil belajar matematika yang diperoleh siswa berada pada kategori kurang. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan media pembelajaran kartu domino bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD No. 2 Werdi Bhuwana. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yakni bahwa penggunaan media domino *card* pengalamanku dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Emi Mai Sarah & Hidayat, 2023). Kemudian hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata pretest 53,52 hasil rata-rata posttest 83,69 dan dapat dikatakan bahwa media kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Wiratmini et al., 2021).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian tindakan adalah penelitian yang dalam pelaksanaannya ada tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar siswa sesara praktis atau memecahkan permasalahan permasalahan dalam situasi yang nyata dengan menerapkan ide-ide yang ada dalam pratek, sehingga sarana pendidikan dan

pengetahuan semakin baik. Untuk itu generasi penelitian tindakan hanya tepat untuk situasi penelitian itu sendiri, bukan untuk situasi yang lebih luas (Sukatmi, 2023). Alur tahapan penelitian Tindakan kelas dipaparkan pada gambar berikut yakni:



Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Pada penelitian tindakan kelas dilaksanakan observasi awal, perencanaan, tindakan, dan refleksi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembahasan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan penerapan media pembelajaran permainan kado bantar (kartu domino bangun datar) pada siswa kelas IV SD No. 2 Werdi Bhuwana Ketuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pra siklus dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang belum tuntas lebih

banyak dibandingkan siswa yang sudah tuntas. KKTP yang ditetapkan untuk muatan pelajaran matematika pada pembelajaran adalah 70. Dari jumlah 23 siswa, hanya terdapat 16 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKTP, sedangkan sebanyak 7 siswa belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 69,6%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika tentang bangun datar yaitu 67,3 jadi masih belum mencapai KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata tersebut harus mencapai 70 atau lebih dari 80 jika dapat dikatakan berhasil atau tuntas.

Dari analisis di atas dapat matematika dipaparkan tingkatan hasil belajar muatan matematika siswa kelas IV setelah dilaksanakannya siklus I, didapat nilai rata-rata sebesar 67,3. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus I ini adalah 69,6%, sedangkan ketentuan yang ditetapkan adalah 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 69,6% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 16 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 69,6%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.



**Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Bangun Datar di Kelas IV Siklus I Kelompok Siswa Sangat Mahir**



**Gambar 2. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Bangun Datar di Kelas IV Siklus I Kelompok Siswa Mahir**



**Gambar 3. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Bangun Datar di Kelas IV Siklus I Kelompok Siswa Perlu Bimbingan**

Dari analisis diatas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan matematika siswa kelas IV setelah dilaksanakannya siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 83,33. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus II ini yaitu sebesar 91,1% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 21 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembahasan hasil belajar matematika topik bangun datar dengan penerapan media pembelajaran permainan kado bantar (kartu domino bangun datar) pada siswa kelas IV SD No. 2 Werdi Bhuwana mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pra siklus dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan siswa yang sudah tuntas. KKTP yang ditetapkan untuk muatan pelajaran Matematika adalah 70. Dari jumlah 23 siswa, hanya terdapat 16 siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKTP, sedangkan sebanyak 7 siswa belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 69,6%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika tentang bangun datar yaitu 67,3 jadi masih belum mencapai KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata tersebut harus mencapai 70 atau lebih dari 80 jika dapat dikatakan berhasil atau tuntas.

Dari analisis diatas dapat Matematika dipaparkan tingkatan hasil belajar muatan matematika siswa kelas IV setelah

dilaksanakannya siklus I, didapat nilai rata-rata sebesar 67,3. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 69,6% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 17 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 70%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.

Dari analisis diatas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 83,3. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus II ini adalah 82,14%, sudah berada diatas dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 91,1% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 21 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

Berdasarkan pada pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran kartu domino bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tidak hanya itu, siswa juga tampak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran materi bangun datar. Hal ini tampak pada hasil belajar matematika siswa yang mengalami peningkatan dan mencapai KKTP. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian ini mengalami keberhasilan. Keberhasilan penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sugiarto, 2022 yakni media pembelajaran kartu domino matematika dalam penerapannya dapat meningkatkan keterampilan siswa, penanaman konsep, pemahaman dan pematapan serta meningkatkan kemampuan

dalam operasi hitung. Permainan domino dapat dikembangkan sesuai kebutuhan yang ada yaitu sesuai tingkatan dan kemampuan siswa. Media domino matematika ini bisa menjadi media yang menarik dan memotivasi siswa untuk giat belajar (Sugiarto, 2022). Media kartu domino ini bisa digunakan pada pembelajaran Matematika materi bangun datar di SD No. 2 Werdi Bhuwana. Media ini dapat mempermudah siswa untuk belajar, meningkatkan kerja sama siswa, meyakinkan siswa lebih berani dan tidak merasa malu untuk menunjukkan kemampuannya (Abadi, 2023). Kartu domino matematika bangun datar ini menyebabkan siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran, serta mengajarkan siswa agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerja sama (Nelwati & Rahman, 2022).

## KESIMPULAN

Penerapan Kado Bantar (kartu domino bangun datar) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD No. 2 Werdi Bhuwana 2024/2025 Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I didapat nilai rata-rata sebesar 67,3. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 69,6% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 16 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 70%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Dari analisis di atas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 83,3. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus II ini yaitu sebesar 91,1% dengan jumlah

siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 21 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD NO.2 Werdi Bhuwana, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. K. (2023). "Pengembangan Permainan Domino Pecahan Level Rendah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V." *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 7(2),1. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/2037>
- Agriani, R. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Budaya Melayu Riau pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Kelas IV di SDN 141 Pekanbaru. *Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 46812–46829. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22883>
- Emi Mai Saroh, N., & Hidayat, M. T. A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 781–792. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/1265>
- Monika, K. A. L., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., & Sariyasa. (2023). "Paired Story

- Telling Cerita Bergambar Teknologi Pangan Kuliner Lokal Bali Meningkatkan Berbicara”. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(2), 93. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i2>
- Muslimah, S., & Saputro, B. (2025). “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Project Based Learning ( PjBL ) dengan Menggunakan Alat Peraga Styrofoam Materi Pengenalan Sel.” *Edutama*, 5(2), 301–310. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama/article/view/222/123>
- Nelwati, S., & Rahman, H. (2022). “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang”. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 22. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7865>
- Noviarni, Hsibuan, I. M., Nurdin, E., & Amelia, R. (2023). “The Development of Mathematics Learning Media Course Modules integrated with Riau Malay Culture on Mathematics Education Students of State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*,” 8(2), 121–135. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/jrpm%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Fkator Penyebab Kesulitan Belajar PKn di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Sari, D. R., & Bernard, M. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Statistika di Bandung Barat. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 226. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1060>
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah
- Matematika : Systematic Literature Review. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10110–10121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3782>
- Sidabalok, D. N., Sari, D. K., Manullang, G. E., Nst, I. B., Nainggolan, O. C., & Siregar, W. M. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 6. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>
- Sugiarto. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Domino Matematika (Domika) Pada Siswa Kelas VIISMPN17Batanghari *Jurnal Educatio Of Batanghari*, 4(01), 1–11. <https://ojs.hr-institut.id/index.php/JEB/article/view/147>
- Sukatmi. (2023). Jurnal siklus : *Sikus*, 1(2), 538–546. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/siklus/article/view/959>
- Wijaya, W., Musmulliadi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/viewFile/16864/pdf>

Wiratmini, I Made 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*, 11(2),120–134.[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630)