

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH
AKHLAK BERBASIS KARTU DOMINOS PADA MATERI
DISIPLIN DAN MANDIRI KELAS 5 MIS NU AL-UTSMANI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH
AKHLAK BERBASIS KARTU DOMINOS PADA MATERI
DISIPLIN DAN MANDIRI KELAS 5 MIS NU AL-UTSMANI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Musyarofah Khoirunnisa

NIM : 2321026

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kartu Dominos pada Materi Disiplin dan Mandiri Kelas 5 MIS NU Al-Utsmani” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka **saya secara pribadi** bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 24 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Musvarofah Khoirunnisa
NIM 2321026

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Musyarofah Khoirunnisa
NIM : 2321026
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak
Berbasis Kartu Dominos Pada Materi Disiplin Dan Mandiri
Kelas 5 MIS NU Al-Utsmani

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 24 Oktober 2025

Pembimbing,



Dr. Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I

NIP. 19800422 200312 2 002



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : **MUSYAROFAH KHOIRUNNISA**
NIM : **2321026**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH
AKHLAK BERBASIS KARTU DOMINOS PADA MATERI
DISIPLIN DAN MANDIRI KELAS 5 MIS NU AL-UTSMANI**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Selasa,
tanggal 04 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah
satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Juwita Rini, M.Pd.

NIP. 199103012015032010

Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.

NIP. 199012022020121008

Pekalongan,

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



H. Muhlisin, M.Ag.

NIP. 197007061998031001

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat dan syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Tempat dimana kami belajar dan berkembang. Semoga skripsi ini dapat menjadi kontribusi kecil bagi kemajuan kampus tercinta.
2. Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Mashar dan Ibu Dunaroh, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga dan pikiran. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, doa serta perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai meraih gelar sarjana. Terakhir, terimakasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya. Semoga Allah senantiasa memberkasi Bapak dan Ibu dengan kesehatan, kebahagiaan,

keberkahan dan umur panjang. Semoga segala doa yang kalian panjatkan untuk penulis menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat.

3. Kepada adik saya, Naufal Falih Hilmii Ariibah, yang telah memberikan semangat, menghibur, menemani saya dalam keadaan apapun, selalu mendengarkan keluh kesah saya, serta selalu berdoa dan mendukung saya. Semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan Bapak dan Ibu.
4. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I. yang telah sabar membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
5. Terima kasih kepada segenap keluarga besar, yang telah memberikan dukungan moril dan materil, serta yang selalu mendoakan saya agar cepat menyelesaikan skripsi saya.
6. Sahabat saya, Herawati, yang telah menjadi teman berjuang sejak semester pertama saat awal menjadi mahasiswa baru. Terima kasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi pendengar yang baik untuk penulis, serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir. Terima kasih atas bantuan dan segala kenangan berharga yang telah dilalui bersama sejak awal perkuliahan ini.
7. Khalda Nur Yafika dan Zulfa Musyafatul Khusna, sahabat sekaligus rekan terbaik selama proses perkuliahan, penelitian, dan seluruh perjalanan studi ini. Terima kasih atas kebersamaan mulai dari menghadapi tantangan akademik hingga melewati masa-masa sulit bersama. Terima kasih juga karena sudah

menjadi pendengar yang siap mendengarkan segala keluh kesah tanpa menghakimi, serta selalu memberikan semangat dan motivasi yang membangun untuk segala permasalahan penulis hadapi.

8. Kepada sahabat yang saya cintai sejak SMA Ani Aprilianti, Fita Alfativia, dan Nida Milatina. Yang selalu setia mendukung, memberikan semangat, dan motivasi hingga saat ini. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik bagi penulis.

9. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PGMI angkatan 21, serta semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

10. Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih untuk diri saya sendiri, Musyarofah Khoirunnisa atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah berusaha keras untuk menakutkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Terima kasih karena telah jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah. Terima kasih juga karena sudah berani memilih mencoba dan belajar, serta memilih untuk kuat untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

MOTO

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ قَالَ: "مَنْ يَسْتَغْفِرْ يُعَفِّهِ

اللَّهُ، وَمَنْ يَسْتَغْنِ يُغْنِهِ اللَّهُ، وَمَنْ يَتَصَبَّرْ يُصَبِّرْهُ اللَّهُ، وَمَا أُعْطِيَ أَحَدٌ عَطَاءً خَيْرًا

وَأَوْسَعَ مِنَ الصَّبْرِ." (رواه مسلم)

"Barangsiapa yang mau mandiri, Allah SWT akan membuatnya mandiri.

Barangsiapa yang menahan diri dari meminta-minta kepada manusia, Allah SWT

akan membuatnya menahan diri. Barangsiapa yang rela dengan kecukupan, Allah

SWT akan mencukupinya." (HR. Muslim)



ABSTRAK

Musyarofah Khoirunnisa. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kartu Dominos Pada Materi Disiplin Dan Mandiri Kelas 5 MIS NU Al-Utsmani". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dr. Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I.

Kata Kunci: Akidah Akhlak, Media Pembelajaran, Kartu Dominos

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter Islami kepada peserta didik. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang antusias. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi nilai-nilai akhlak seperti disiplin dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri, serta bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai akhlak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas 5A MIS NU Al-Utsmani. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respon peserta didik, serta lembar wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis kartu dominos dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 97,3%, sedangkan ahli media memperoleh skor 94,6, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun hasil respon peserta didik memperoleh skor 79%, dikategorikan layak. Respon guru berdasarkan wawancara juga menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media kartu dominos terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai disiplin dan mandiri. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk menanamkan nilai-nilai karakter Islami secara efektif di madrasah ibtidaiyah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin.

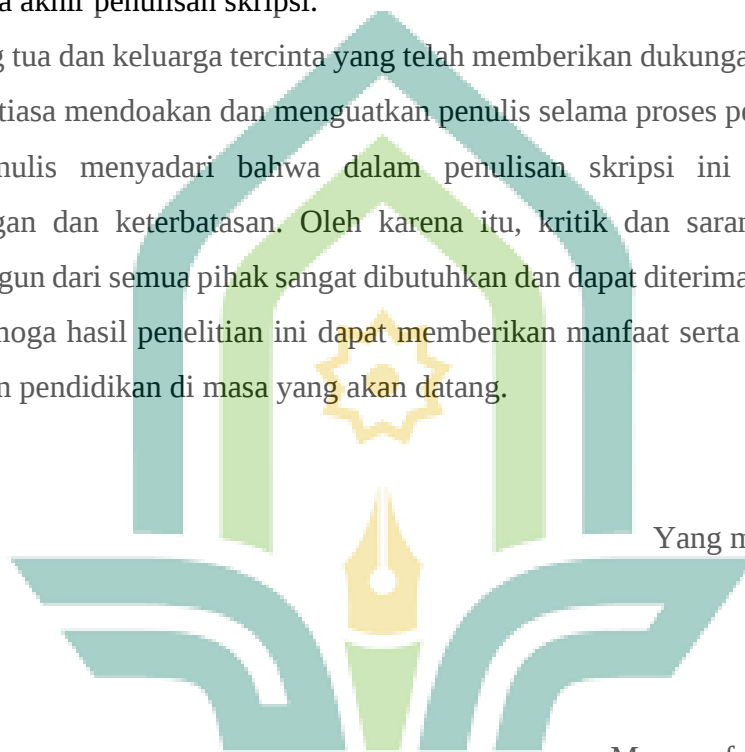
Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kartu Dominos pada Materi Disiplin dan Mandiri Kelas 5 MIS NU Al-Utsmani”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan mulia dan pembimbing umat menuju jalan Allah SWT. Semoga kita semua termasuk dalam golongan umat beliau yang memperoleh syafa’atnya di hari akhir kelak.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari tugas akhir dan merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dukungan, dan kerjasama dari berbagai pihak, penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat, dengan harapan semoga Allah SWT mencatatnya sebagai amal baik dan melipatgandakan kebaikan tersebut. Terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Dr. Nanang Hasan Susanto, M. Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.

6. Ibu Dr. Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama masa penulisan skripsi.
7. Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang selalu berusaha memberikan pelayanan yang terbaik bagi penulis.
8. Kepala Madrasah MIS NU Al-Utsmani beserta jajarannya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dari awal hingga akhir penulisan skripsi.
9. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi, senantiasa mendoakan dan menguatkan penulis selama proses pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat dibutuhkan dan dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.



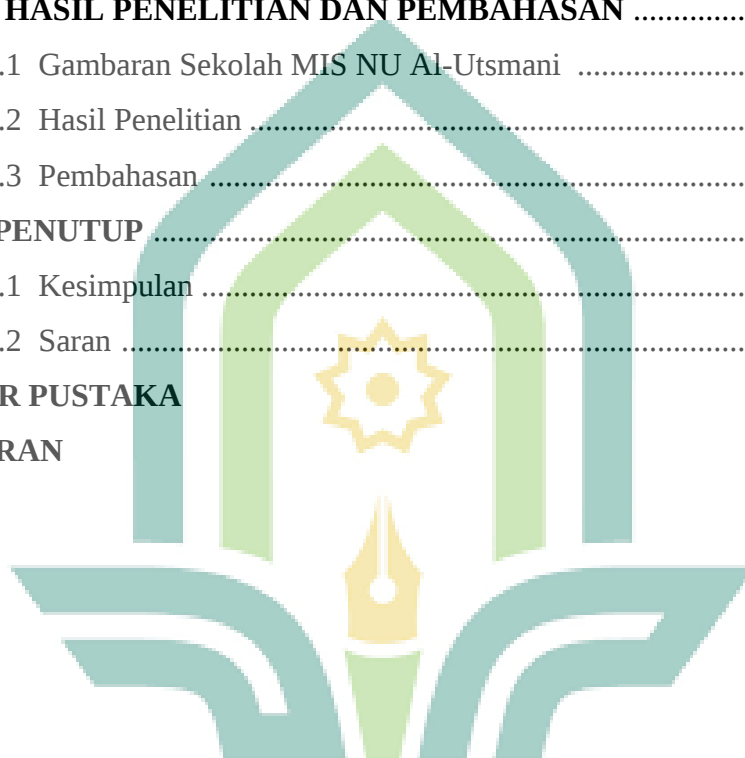
Yang menyatakan,

Musyarofah Khoirunnisa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Deskripsi Teoritik	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Kartu Dominos	18
2.1.3 Pembelajaran Akidah Akidah	20
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	33

BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Prosedur Pengembangan	37
3.3 Sumber dan Subjek Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.6 Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Sekolah MIS NU Al-Utsmani	51
4.2 Hasil Penelitian	60
4.3 Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru Akidah Akhlak	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Peserta Didik Kelas 5	45
Tabel 3.3 Aspek Indikator Instrumen Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skor Validator Ahli Materi.....	46
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	47
Tabel 3.6 Penilaian validasi ahli materi dan ahli media	48
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kelayakan	49
Tabel 3.8 Skala Kelayakan Media Dan Materi Pembelajaran	50
Tabel 4.1 Data Guru MIS NU AL-UTSMANI.....	55
Tabel 4.2 Data Peserta didik MIS NU AL-UTSMANI	56
Tabel 4.3 Keadaan Sarana Dan Prasarana MIS NU AL-UTSMANI.....	57
Tabel 4.4 Keadaan Sarana Dan Prasarana MIS NU AL-UTSMANI.....	57
Tabel 4.5 Keadaan Sarana Dan Prasarana MIS NU AL-UTSMANI.....	58
Tabel 4.6 Struktur Organisasi MIS NU AL-UTSMANI.....	59
Tabel 4.7 Tahapan Pengembangan Materi Power Point Akidah Akhlak.....	65
Tabel 4.8 Tahap Pengembangan Kartu Dominos	67
Tabel 4.9 Tampilan Desain Keseluruhan Media Kartu Domino.....	70
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.11 Hasil Validator Ahli Media.....	75
Tabel 4.12 Revisi Produk.....	77
Tabel 4.13 Hasil evaluasi respon peserta didik.....	81
Tabel 4.14 Komentar dan saran ahli materi	83
Tabel 4.15 Komentar dan saran ahli media.....	83
Tabel 4.16 Hasil penilaian respon peserta didik	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1 Implementasi Produk Pengembangan	80



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian
- Lampiran 3 Instrumen Wawancara Guru Kelas 5
- Lampiran 4 Instrumen Wawancara Peserta didik Kelas 5
- Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Materi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Media
- Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru Kelas 5
- Lampiran 9 Hasil Wawancara Peserta didik Kelas 5
- Lampiran 10 Hasil Validasi Angket Ahli Materi
- Lampiran 11 Hasil Validasi Angket Ahli Media
- Lampiran 12 Hasil Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 13 Modul Ajar
- Lampiran 14 Perhitungan Excel Respon Peserta Didik
- Lampiran 15 Dokumentasi
- Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi dan dorongan kepada peserta didik untuk memperoleh dan menerapkan keyakinan serta moral mereka dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengembangkan akhlak yang baik dan menjauhi perilaku yang buruk. Tujuan utama dari pembelajaran Akidah Akhlak ialah: pertama meningkatkan dan mengembangkan keimanan peserta didik melalui pemberian, pengembangan pengetahuan, pemahaman, pembiasaan, serta pengalaman yang berkaitan dengan akidah Islam, sehingga mereka menjadi individu muslim yang senantiasa berkembang dalam iman dan ketakwaan kepada Allah SWT; kedua untuk membentuk generasi yang berakhlak mulia dan menghindari perilaku negatif, sebagai wujud dari ajaran dan prinsip-prinsip akidah Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam ranah pribadi maupun sosial (Jannah, 2020: 242). Dalam sebuah proses pembelajaran, media diperlukan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih aktif dan efektif. Media pada hakekatnya merupakan bagian yang saling terkait dari sistem pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun dalam proses pembelajaran akidah akhlak, umumnya masih menggunakan buku cetak atau buku paket. Mayoritas pendidik pada jenjang SD/MI cenderung mengandalkan metode ceramah dalam mengajar. Sehingga, peserta didik merasa kurang termotivasi dan kehilangan minat untuk belajar (Laksmi, 2024: 11-22). Hal ini menunjukkan perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu media pembelajaran interaktif. Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, “media interaktif” mengacu pada barang dan jasa digital atau multimedia yang ditawarkan guru kepada peserta didik melalui presentasi materi pendidikan seperti teks, audio, video, permainan video, dan gambar bergerak atau animasi (Sinta et al., 2024: 10). Beberapa media interaktif yang populer digunakan adalah media permainan yang berbasis kartu (game card). Memasukkan permainan (game) dalam proses pembelajaran dapat membantu guru memecahkan kebosanan peserta didik dan agar peserta didik menjadi lebih tertarik pada mata pelajaran (Pratama, 2019: 141).

Permainan (game) tersebut salah satunya bisa menggunakan kartu dominos. Kartu dominos merupakan media edukatif berbentuk kartu dengan dua sisi (pertanyaan dan jawaban), yang dimodifikasi dari permainan dominos tradisional. Kartu ini menggunakan bahan art carton, dengan desain, gambar dan ikon yang berhubungan dengan materi disiplin dan mandiri. Kartu terdiri dari 30 buah, masing-masing berisi pertanyaan/jawaban terkait nilai disiplin dan mandiri. Permainan kartu dominos dilakukan secara berkelompok, di mana

peserta didik mencocokkan kartu pertanyaan dengan jawaban yang sesuai. Kelebihan media ini diantaranya dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam belajar. Selain itu, karena ukurannya yang kecil, kartu dominos dapat dengan mudah dibawa ke mana saja dan digunakan di berbagai tempat, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung di berbagai situasi, baik formal maupun informal, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya media ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga peserta didik dapat lebih mengerti dan mengamalkan nilai-nilai akidah akhlak yang diajarkan (Bahroyni et al., 2020: 174).

Menurut keterangan Ibu Siti Roundhoh selaku wali kelas 5 MIS NU Al-Utsmani dari wawancara bahwa proses pembelajaran kelas 5 mata pelajaran Akidah Akhlak masih menggunakan buku cetak atau buku paket dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya, peserta didik merasa kurang berminat dan kehilangan motivasi dalam belajar. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Kondisi ini juga menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sehingga mereka tidak hanya menggunakan pensil dan kertas. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi yang efektif untuk membantu mempermudah peserta didik memahami pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak melalui sebuah penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kartu Dominos Pada Materi Disiplin Dan Mandiri Kelas 5 MIS NU AL-Utsmani”, serta berupaya untuk memberikan kontribusi positif dalam mengatasi tantangan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Sekolah Dasar. Peneliti berharap dengan dikembangkan kartu dominos dapat menjadi sarana pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diketahui bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional, cenderung berpusat pada guru dan masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku cetak semata, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang aktif.
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, masih minim memanfaatkan media yang dapat merangsang keaktifan, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik.
3. Tantangan dalam menanamkan nilai-nilai akidah dan akhlak secara kontekstual dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga terdorong untuk mengamalkannya dalam perilaku sehari-hari.

Dengan pemahaman tentang masalah-masalah ini, pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos dapat dilakukan secara

terfokus dan dapat memberikan solusi yang relevan terhadap tantangan dalam pembelajaran yang telah diidentifikasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, dapat ditentukan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini, berikut adalah batasan masalah yang dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos:

1. Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE.
2. Uji coba produk: Penelitian dan pengembangan ini diujikan pada peserta didik 5A MIS NU Al-Utsmani tahun ajaran 2024/2025.
3. Fokus media pembelajaran: Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos, dengan memanfaatkan desain visual dan interaktif yang menarik.
4. Fokus materi pembelajaran: Pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos ini difokuskan pada materi disiplin dan mandiri dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Dengan batasan masalah ini, pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos di MIS NU Al-Utsmani dapat dilakukan secara terarah dan memberikan solusi yang relevan terhadap tantangan pembelajaran yang telah teridentifikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani.
2. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan motivasi belajar dalam mengembangkan

media pembelajaran kartu dominos khususnya pada peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran akidah akhlak materi disiplin dan mandiri.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu kreatifitas guru kelas dalam mengembangkan media pembelajaran, serta memudahkan guru dalam mengajar terutama pada materi disiplin dan mandiri pada peserta didik kelas 5 MIS NU Al-Utsmani.

b. Bagi Peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran kartu dominos diharapkan dapat membuat peserta didik lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat membangkitkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas yang menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama pada proses pembelajaran dan penambahan koleksi perpustakaan sebagai media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat mendapatkan pengalaman dan wawasan secara langsung tentang pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berupa kartu dominos pada kelas 5 MIS NU Al-Utsmani, serta sebagai salah satu bentuk pengimplementasian pengetahuan yang didapatkan

selama menempuh kegiatan perkuliahan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi rincinya:

1. Media ini berupa permainan kartu dominos edukatif yang telah dimodifikasi untuk memuat konten pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya nilai Disiplin dan Mandiri. Setiap kartu terdiri dari dua bagian (seperti kartu domino biasa), namun masing-masing sisi memuat konsep, pernyataan dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
2. Materi yang dimuat dalam media ini meliputi, nilai-nilai disiplin; tepat waktu, menaati aturan, menjaga kebersihan, dan tertib dalam belajar. Nilai-nilai mandiri; bertanggung jawab, mampu melakukan sesuatu tanpa bantuan, berinisiatif, dan percaya diri. Dalil sederhana; kisah-kisah teladan, dan refleksi perilaku islami. Serta pertanyaan atau soal yang mengarahkan peserta didik untuk memahami, membedakan, atau memilih perilaku yang sesuai dengan nilai akidah akhlak.
3. Komponen Media:
 - a. Bahan kartu: Kertas art carton 260 gsm yang dilaminasi agar tahan lama.
 - b. Jumlah kartu: 30.
 - c. Warna: Full color, menggunakan ikon dan simbol visual yang ramah anak.

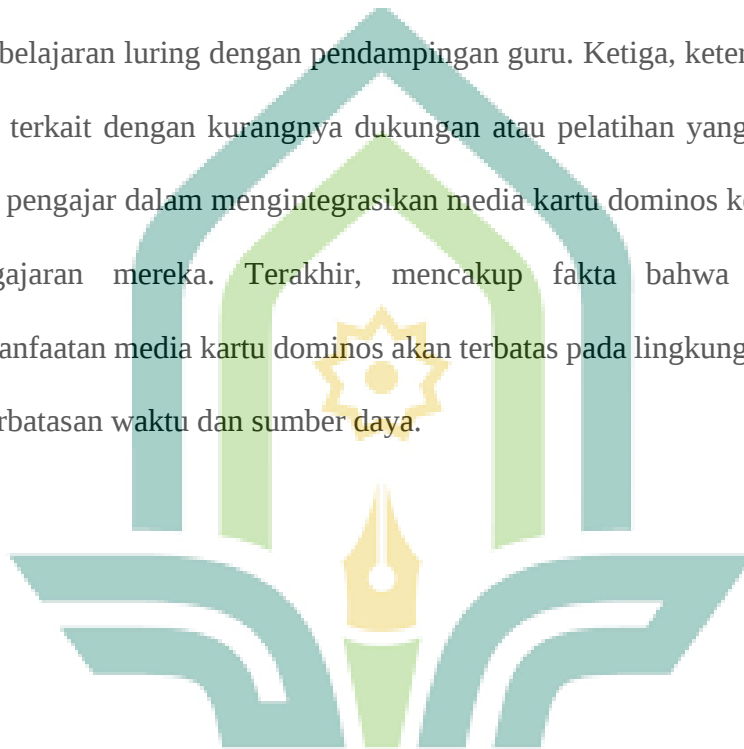
- d. Desain Isi: Desain A berisi pernyataan/pertanyaan atau potongan konsep materi. Desain B berisi jawaban/korelasi dari pertanyaan di kartu lain (saling menyambung antar kartu).
- e. Ilustrasi/visual: ikon dan gambar pendukung nilai-nilai akhlak islami (misalnya ilustrasi anak disiplin).

Dengan spesifikasi ini, produk dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk membantu peserta didik memahami konsep disiplin dan mandiri secara menyenangkan. Produk ini juga dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, penguatan materi, atau refleksi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui metode bermain sambil belajar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani didasarkan pada sejumlah asumsi yang mendukung kelayakan dan pelaksanaan kegiatan ini. Asumsi ini didasarkan pada teori-teori pembelajaran yang modern dan pandangan ahli dalam pendidikan yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peneliti juga mengasumsikan bahwa peserta didik kelas 5 memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti permainan kartu edukatif (kartu dominos). Selain itu, guru diharapkan memiliki kemauan dan kemampuan dalam mengimplementasikan media inovatif ke dalam proses pembelajaran.

Meskipun media kartu dominos dapat memberikan kontribusi positif pada pembelajaran, namun pengembangan media ini memiliki keterbatasan. Pertama, keberhasilan penggunaan media kartu dominos dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor keterbatasan sumber daya dan infrastruktur di lingkungan pembelajaran. Kedua, media masih berbentuk cetak dan manual, belum berbasis digital, sehingga penggunaannya hanya terbatas pada pembelajaran luring dengan pendampingan guru. Ketiga, keterbatasan produk juga terkait dengan kurangnya dukungan atau pelatihan yang memadai bagi para pengajar dalam mengintegrasikan media kartu dominos ke dalam metode pengajaran mereka. Terakhir, mencakup fakta bahwa interaksi dan pemanfaatan media kartu dominos akan terbatas pada lingkungan kelas karena keterbatasan waktu dan sumber daya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani, peneliti menyampaikan kesimpulan yang berpedoman pada rumusan masalah bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan produk ini yaitu aplikasi power point sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan canva digunakan untuk membuat produk berupa kartu dominos. Produk media kartu dominos ini kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Satu kelas terdiri dari 4 kelompok, setiap kelompok mendapatkan satu set kartu dominos yang berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan dengan tepat. Aktivitas ini menuntut peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai. Selain itu, permainan ini juga membantu peserta didik untuk memahami nilai-nilai karakter Islam

secara konkret melalui aktivitas diskusi dan interaksi sosial selama permainan berlangsung.

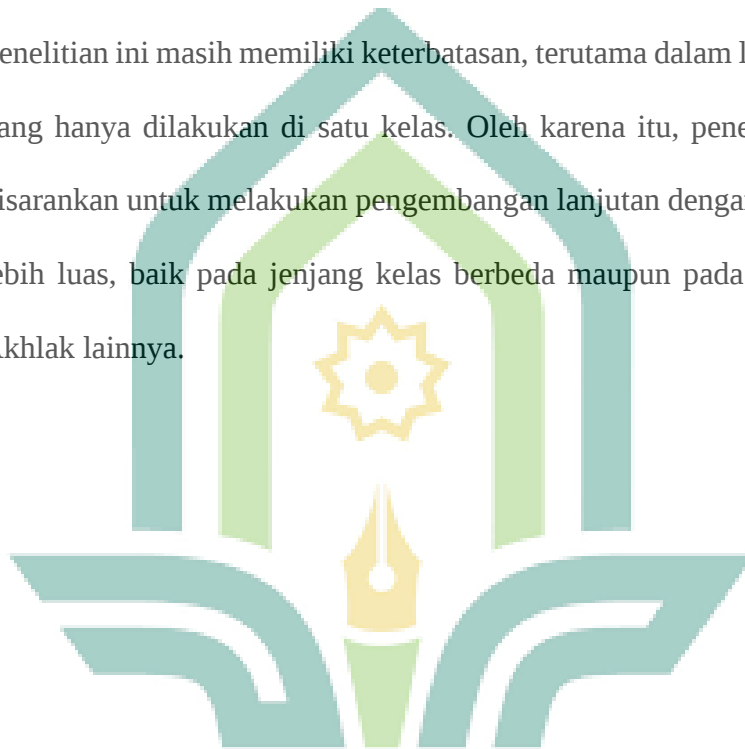
2. Kelayakan produk media pembelajaran berbasis kartu dominos ini layak digunakan dalam proses pembelajaran yang bersumber dari penilaian 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil dari uji validator materi memperoleh skor 97,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil dari ahli media memperoleh skor 94,6% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil respon peserta didik dengan rata-rata skor 79% dengan kategori “Layak”. Sehingga jika dilihat dari hasil penilaian validator dari para ahli serta respon peserta didik, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Dalam pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis kartu dominos pada materi disiplin dan mandiri kelas 5 MIS NU Al-Utsmani, terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran akidah akhlak materi disiplin dan mandiri. Melalui media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Guru juga disarankan untuk menyesuaikan isi kartu dengan tema atau nilai-nilai Akidah Akhlak lainnya agar media ini dapat digunakan secara berkelanjutan.

2. Bagi peserta didik di MIS NU Al-Utsmani, peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih aktif dan bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media kartu dominos. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, peserta didik dapat memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai keislaman serta menumbuhkan karakter disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam lingkup uji coba yang hanya dilakukan di satu kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik pada jenjang kelas berbeda maupun pada materi Akidah Akhlak lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Ardana, A. G. T. A. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Metro Timur. In *IAIN Metro*.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azhari. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1).
- Bahroyni, S., Mudzakkir, Rohmah, N., Rohmawatul, U., & Rohman, K. (2020). *Pengaruh penggunaan kartu domino terhadap penguasaan mufradat kelas XI IPS MAN 3 Magetan*. 8(1), 171–179.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Universitas Of Georgia.
- Fahmi, F. A., & SS, H. H. (2019). *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019*. 5(2), 1–23.
- Ginangjar, H., & Kurniawati, N. (2020). Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 4(2), 133–140.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1),
- Jannah, M. (2020). Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 237.
- Karsadi. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Membantu Peneliti Dan Mahasiswa Untuk Melakukan Penelitian Naturalistik*. Pustaka Pelajar.
- Krisnawati, N., & Asfahani, A. (2022). Penggunaan Media Aktual Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Kelas Bawah MI/SD. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 2(1), 16–28.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web; Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI. *J-Instech*, 2(2), 8.

- Laksmi, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Mi Al Azhar Tuban Badung*. 2(2).
- Mahmud, B. (2023). Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild Pendidikan*, 4, 93–102.
- 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.
- Pradnyawati, N. K. N., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Materi Bagian Tubuh Hewan Untuk Kelas IV. *Jurnal Educhild Pendidikan Dan Sosial*, 11(1), 32–36.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Pratama, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(1), 139–144.
- Rahman, M. T. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol dan Makna Pancasila pada Tema Cita-Citaku di Kelas IV SDN Babatan Babatan Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 3413–3467.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV Sd/M. ,*Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016) , h. 81, 3, 178.
- Rifa'i, A., & Hayati, R. (2019). Peran Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Pengembangan Nilai-nilai Akhlak Siswa di MIN 13 Hulu Sungai Utara. *BADA'A: Jurnal Ilmiah ...*, 1(2), 86.
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Roundhoh, S. (2025). *Wawancara dengan Guru Kelas 5A*.
- Sabariah, H., Daenuri, M. A., Ali, R., Bahtiar, I. R., Azizah, N., Evanirosa, Amzana, N., & Marlana, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (R. Noviyanti (ed.)). CV Azka Pustaka.

- Sari, Y., Imansyah, F., & Mulbasari, A. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berupa Kartu Domino Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pgri Palembang Surel : Yunitasari16774@Gmail.Com Pendahuluan Abad Ke-21 Dalam Pendidikan T. 8(4), 641–652.*
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia
- Sinambela, L. P., & Sinambela, S. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoretik dan Praktik* (Monalisa (ed.)). PT Raja Grafindo Persada.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. 2(11).*
- Siregar, O. M., & Bahri, S. (2024). *Pengembangan Media Berupa Kartu Domino Pembelajaran Tematik Tema 3 Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd Negeri 101788 Marindal. 2, 514–527.*
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal), 9(2), 205.*
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan, 12(2),*
- Wahyudi, D. (2017). *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya* (Cetakan 1). Lintang Rasi Aksara Books.
- Wardhana, A. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian* (Issue July).
- Zulkardi, Putri, R. I., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning.* Bening Media.