

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
DI SDN 1 TRISNOMULYO**

Oleh :

KIKI AMELIA

NPM 2201032013



**Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
DI SDN 1 TRISNOMULYO**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**KIKI AMELIA
NPM. 2201032013**

Dosen Pembimbing: Randes Rahdian Aziz, M.Pd

**Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Lingsulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47295, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh

Nama : Kiki Amelia
NPM : 2201032013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP.19940304 201801 2 002

Metro, 09 Desember 2025
Pembimbing

Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP.19881013023211028

PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO
Nama : Kiki Amelia
NPM : 2201032013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 09 Desember 2025

Pembimbing



Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013023211028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: 0-2095/Un-36.1/P/PP.CO-9/12/2025

Skripsi dengan judul: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO, yang disusun oleh: Kiki Amelia, NPM. 2201032013, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 16 Desember 2025.

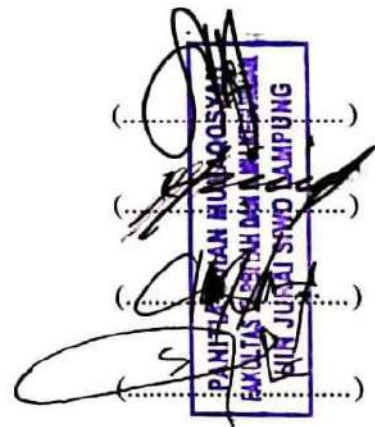
TIM PENGUJI

Penguji I : Randes Rahdian Aziz, M.Pd

Penguji II : Suhendi, M.Pd

Penguji III : Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I

Penguji IV : Alimudin, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO

Oleh :

KIKI AMELIA

NPM.2201032013

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi rendahnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDN 1 Trisnomulyo. Berdasarkan hasil asesmen harian awal, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 36% (9 dari 25 siswa) yang berarti 64% siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKTP) yaitu ≥ 70 . Rendahnya hasil belajar ini diduga karena kurangnya motivasi, fokus belajar siswa, serta guru yang belum menggunakan media dan metode pembelajaran yang inovatif serta pembelajaran masih berpusat pada guru.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disamapikan maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti bertindak sebagai guru dan berkolaborasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer. Pembelajaran dilakukan selama 2 siklus dengan total 6 kali pertemuan. Setiap siklusnya mempunyai tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo dengan jumlah 25 siswa, dengan 15 siswa laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan Teknik analisis data kuantitatif

Hasil pada penelitian ini didapati tingkat ketuntasan pada siklus I sebanyak 68% dan pada siklus II sebanyak 80%. Peningkatan hasil belajar ini tidak lepas dari aktivitas belajar siswa dengan indikator keberhasilan telah tercapai dari mencapai $\geq 70\%$. Namun masih terdapat 5 siswa dengan hasil belajar yang belum tuntas.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Media Pembelajaran, Kartu Domino, Hasil Belajar.

ABSTRACT

APPLICATION OF DOMINO CARD LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS AT SDN 1 TRISNOMULYO

By :

KIKI AMELIA

NPM.2201032013

This research is motivated by the low learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) subject for grade IV students at SDN 1 Trisnomulyo. Based on the initial daily assessment results, the student learning completeness rate only reached 36% (9 out of 25 students), meaning 64% of students have not reached the minimum completeness score (KKTP) of ≥ 70 . The low learning outcomes are suspected to be due to lack of motivation, student focus, and teachers not using innovative learning media and methods, and learning is still teacher-centered. Based on the problem formulation, the purpose of this research is to improve student learning outcomes using domino card learning media in IPAS subject for grade IV at SDN 1 Trisnomulyo.

This research uses Classroom Action Research (PTK). The researcher acts as a teacher and collaborates with the class teacher who acts as an observer. Learning is done in 2 cycles with a total of 6 meetings. Each cycle has stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research are grade IV students at SDN 1 Trisnomulyo, totaling 25 students, with 15 male and 10 female students. Data collection techniques are done through tests, observation, and documentation. Data analysis techniques use qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of this research show a completeness rate of 68% in cycle I and 80% in cycle II. The improvement in learning outcomes is inseparable from student learning activities with success indicators achieved $\geq 70\%$. However, there are still 5 students with incomplete learning outcomes.

Keywords: Natural and Social Sciences, Learning Media, Domino Cards, Learning Outcomes.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiki Amelia

NPM : 2201032013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Metro, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Kiki Amelia

NPM 2201032013

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Kuatkanlah akalmu dengan ilmu, kuatkanlah hatimu dengan iman, maka dirimu tak akan mudah digoncang oleh takdir, karena Allah adalah sandaranmu yang paling teguh."

(Buya Hamka)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah peneliti haturkan kepada Allah SWT atas taufik hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Jurai Siwo Lampung guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Penulis persembahkan hasil studi ini untuk:

1. Ayahanda Estadi dan Alm. Ibunda Kasini tercinta yang secara tegas memberikan tanggung jawab sebagai orang tua guna memberikan pendidikan melalui sekolah sampai dengan perguruan tinggi sebagai sarana keberhasilan saya, serta senantiasa memberikan dukungan dan kasih sayang penuh dalam setiap langkah juga selalu mendoakan yang terbaik bagi putrinya ini, terkhususnya bagi Ayahanda terimakasih telah menjadi orang tua tunggal yang kuat;
2. Adik yang sangat saya sayangi Errick Ibrhahim yang menjadi salah satu motivasi untuk selalu berusaha menyelesaikan studi tepat waktu;
3. Bapak Randes Rahdian Aziz, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi saya yang senantiasa meluangkan waktu membimbing saya dalam memberikan perhatian, arahan, bimbingan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
4. Teman-teman program studi PGMI 2022 terimakasih sudah menjadi bagian perjalanan hidup saya selama masa-masa perkuliahan terkhususnya kepada Junia dan Anggun yang selalu kebersamai perjuangan dan selalu mau saya repotkan, semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan;

5. Kepada Bapak/ibu dosen PGMI UIN Jurai Siwo Lampung yang senantiasa membantu dan memfasilitasi segala kebutuhan penulis selama ini;
6. Almater yang saya banggakan Universitas Negeri Jurai Siwo Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ilmu keguruan di Universitas Negeri Jurai Siwo Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Oleh karna itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons, selaku Rektor Universitas Jurai Siwo Lampung, Dr. Siti Annisah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Jurai Siwo Lampung, Dea Tara Ningtiyas, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Jurai Siwo Lampung, serta kepada Randes Rahdian Aziz, M.Pd, selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis, kepada seluruh Dosen ,Staff dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan ilmu dari dalam perkuliahan maupun di luar perkuliahan dan Kepala Sekolah SDN 1 Trisnomulyo yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilkas untuk melakukan penelitian.

Kritik dan saran perbaikan skripsi ini sangat dan akan diterima dengan kelapangan dada dan akhirnya semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pendidikan Madrasah Ibdtidaiyah.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan



Kiki Amelia

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Penelitian Relevan	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hakikat Belajar	14
B. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	15
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
C. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	18
D. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	21
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	23
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	23
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	25
3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita	27
F. Media Pembelajaran Kartu Domino	29
1. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino	29

2. Langkah-Langkah Penerapan Media Permainan Kartu Domino	30
3. Kelebihan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino.	32
4. Kelemahan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domin.	33
G. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Rancangan Penelitian	35
B. Definisi Operasional Variabel.....	36
1. Variabel Bebas	36
2. Variabel Terikat.....	36
C. Lokasi penelitian	39
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	44
1. Subjek Penelitian	44
2. Objek Penelitian	44
E. Rencana Tindakan	44
1. Siklus I.....	46
2. Siklus II	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Tes.....	48
2. Observasi	48
3. Dokumentasi.....	49
G. Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data.....	54
1. Teknik Analisis Kuantitatif.....	54
2. Teknik Analisis Kualitatif.....	55
I. Indikator Keberhasilan	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian.....	56
1. Kondisi Awal.....	56
2. Siklus I.....	57
3. Siklus II.....	75
4. Peningkatan Hasil Belajar.....	91
B. Pembahasan	92
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 1.1	Hasil Nilai Asesmen Harian Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Trisnomulyo Tahun Pelajaran 2025/2026	6
Tabel 1.2	Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1	Data Guru SDN 1 Trisnomulyo Tahun 2025/2026.....	38
Tabel 2.2	Data Siswa SD Negeri 1 Trisnomulyo 2025/2026	39
Tabel 2.3	Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Trisnomulyo	41
Tabel 2.4	Pelaksanaan Waktu Penelitian.....	46
Tabel 2.5	Instrumen Tes Materi Gaya di Sekitar Kita.....	50
Tabel 2.6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	52
Tabel 2.7	Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	53
Tabel 2.8	Kriteria Penilaian Instrumen	53
Tabel 2.9	Instrumen Dokumentasi	67
Tabel 3.1	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	69
Tabel 3.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	72
Tabel 3.3	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus I	74
Tabel 3.4	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	82
Tabel 3.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	85
Tabel 3.6	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II	88
Tabel 3.7	Perbandingan <i>Posttest</i> Siklus I dan Siklus II	91

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Media Pembelajaran Kartu Domino.....	30
Gambar 2.1	Denah Lokasi SD Negeri 1 Trisnomulyo	42
Gambar 2.2	Letak SD Negeri 1 Trisnomulyo	43
Gambar 2.3	Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas	45
Gambar 3.1	Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> Siklus I.....	59
Gambar 3.2	Diskusi Menggunakan Media Kartu Domino IPAS Siklus I Pertemuan Pertama	60
Gambar 3.3	Persiapan Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua	61
Gambar 3.4	Diskusi Siswa Menggunakan Kartu Domino IPAS Pertemuan Kedua Siklus 1	62
Gambar 3.5	Persiapan Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus I	63
Gambar 3.6	Diskusi Kelompok Pertemuan Ketiga Siklus I Menggunakan Kartu Domino IPAS	65
Gambar 3.7	Siswa Mengerjakan <i>Posttest</i> Siklus I	65
Gambar 3.8	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	68
Gambar 3.9	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	71
Gambar 3.10	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I	73
Gambar 3.11	Siswa Mengerjakan <i>Pretest</i> Siklus II	76
Gambar 3.12	Diskusi Siswa Pertemuan 1 Siklus II Menggunakan Media Kartu Domino	77
Gambar 3.13	Persiapan Pembelajaran Pertemuan 2 Siklus II.....	78
Gambar 3.14	Diskusi Menggunakan Kartu Domino IPAS Pertemuan Kedua Siklus II	79
Gambar 3.15	Pengenalan Materi Pertemuan Ketiga Siklus II	80
Gambar 3.16	Siswa Berdiskusi Dengan Media Kartu Domino Pertemuan Ketiga Pada Siklus II.....	81

Gambar 3.17 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i> Siklus II.....	82
Gambar 3.18 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	84
Gambar 3.19 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	87
Gambar 3.20 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II.....	89
Gambar 3.21 Perbandingan <i>Posttest</i> Siklus I dan Siklus II	92

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Alur Tujuan Pembelajaran	109
2.	Analisis Capaian Pembelajaran IPAS Fase B	113
3.	Modul Ajar	118
4.	Lembar Kerja Peserta Didik.....	134
5.	Media Pembelajaran Kartu Domino Tiap Pertemuan	136
6.	Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik	142
7.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I dan II	144
8.	Hasil Observasi dan Hasil Belajar Siklus I dan II.....	146
9.	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I dan II	164
10.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa	168
11.	Wawancara Tidak Terstruktur Kepada Guru Kelas di Akhir Penelitian ...	169
12.	Outline.....	170
13.	Persetujuan APD	173
14.	Bukti Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	174
15.	Surat Izin Prasurvey	178
16.	Perizinan Prasurvey	179
17.	Surat Izin Research	180
18.	Perizinan Research.....	181
19.	Surat Tugas.....	182
20.	Surat Bimbingan Skripsi	183
21.	Bukti Lulus Uji Plagiasi Turnitin.....	184
22.	Dokumentasi	187
23.	Biodata	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang sebagai upaya memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Proses belajar di sekolah dasar tentunya ada berbagai macam materi pembelajaran yang dicapai oleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang ada pada kurikulum saat ini.

Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu pengetahuan mengenai alam yang didefinisikan sebagai pengetahuan sistematis dan menghubungkan tanda atau gejala alam dalam proses penyusunannya dengan didasarkan pada hasil observasi atau pengamatan.² Ilmu pengetahuan sosial adalah perpaduan dari ilmu sosial yaitu geografi, sejarah, ekonomi, ilmu politik, antropologi, filsafat, sosiologi, dan psikologi serta humniora yang telah disusun sesuai tujuan pembelajaran di sekolah.³ Dalam kurikulum merdeka belajar saat ini ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dijadikan menjadi satu mata pembelajaran yaitu mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPAS sendiri adalah ilmu yang mengkaji tentang kehidupan makhluk dan juga benda tak hidup serta interaksinya, juga ilmu yang mempelajari

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 6th edn (Jakarta: Rineka Cipta, 2015). hlm 2

² Wahyu Kurniawati et al., *Pembelajaran IPA*, ed. by Ari Fitri Utami, 1st edn (Yogyakarta: B Press, 2023). hlm 2

³ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. by Dpict Pristine Adi, 1st edn (Depok: Komojoyo Press, 2021). hlm 2

tentang kehidupan sosial manusia dan bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.⁴

Dalam proses pembelajaran, IPAS merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena dapat menjadi pedoman oleh peserta didik supaya lebih dapat mengenal lingkungan alam dan sosialnya secara lebih dalam dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka belajar, diantaranya; peserta didik dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; peserta didik dapat berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; peserta didik dapat mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu; peserta didik dapat memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan peserta didik dapat mengembangkan

⁴ Yusinta Dwi Ariyani et al., *Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD Pada Kurikulum Merdeka*, ed. by Rintho R. Rerung, 1st edn (Bandung: Media Sains Indonesia, 2023). hlm 1

pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Dengan adanya tujuan IPAS ini guru tentunya diharuskan dapat mengelola proses pembelajaran IPAS secara menarik dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum tentunya dipengaruhi oleh baiknya proses selama pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan juga segala sumber belajar yang menjadi sarana dalam proses belajar yang berguna untuk mencapai tujuan dari proses belajar.⁶ Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya.⁷ Melihat pentingnya proses pembelajaran bagi masa depan peserta didik, proses pembelajaran harus dilakukan dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar sendiri merupakan prestasi yang dicapai peserta didik melalui usaha sadar dari dalam diri peserta didik untuk mendapatkan perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya, baik perubahan dari ranah pengetahuan, ranah sikap, maupun ranah keterampilan.⁸ Hasil belajar sendiri

⁵ Riset dan Teknologi RI Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pengetahuan Alam Dan Sosial(IPAS)* (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI 2022, 2022).hlm 20

⁶ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by harits azmi Zanki, 1st edn (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021). h 2

⁷ Nurlina Ariani Hrp at al., *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Handarini Rohana, 1st edn (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022). hlm 5

⁸ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, ed. by Muhammad Fadhli, 1st edn (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020). hlm 48

tidak selalu membuahkan hasil yang baik, seperti yang terjadi pada penelitian oleh Dedek Handayani Nasution, dkk di kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu pada materi pecahan matematika menunjukkan bahwa 13 dari 28 siswa belum memnuhi nilai ketuntasan maksimal (KKTP) maka diperlukan perbaikan untuk mengatasi hal tersebut.⁹ Masalah ini juga terdapat pada penelitian oleh I Nyoman Sudianta, dkk di kelas V SDN 3 Renon didapatkan bahwa nilai rata-rata pada hasil nilai ulangan harian Pancasila kelas V adalah 60, rata-rata nilai ulangan harian tersebut tentunya masih belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal, hal tersebut disebabkan oleh kurang fokusnya siswa dalam proses pembelajaran.¹⁰ Selanjutnya penelitian oleh Ketut Ayu Yola Monika, dkk hasil belajar kurang baik juga terjadi disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa juga cenderung lebih cepat merasa bosan dalam pembelajaran hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pembelajaran belum maksimal.¹¹

Hasil belajar yang kurang baik juga terjadi pada hasil belajar assemen harian kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo, berdasarkan hasil pra survey yang telah dilakukan oleh peneliti pada 29 Agustus 2025 di kelas IV SDN 1 Trisnomulyo ditemukan bahwa saat observasi pembelajaran IPAS berlangsung, siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Dalam pembelajaran

⁹ Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, and Prilia Rhmadina, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol 08.03 (2023), 129

¹⁰ I Nyoman Sudianta, Dewa Bagus Sanjaya, and I Nengah Suastika, 'Penerapan Media Kdo Ragam (Kartu Domino Keberagaman) Untuk Meningkatkan Hail Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10.02 (2025).

¹¹ Ketut Ayu Lola Monika, Siti Azizah, and Enok Fitriah, 'Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN Pakis Surabaya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10.02 (2025).

yang dilakukan oleh guru, guru belum menggunakan media serta metode pembelajaran yang inovatif, pembelajaran juga masih dilakukan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Saat dilakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah terkait sarana dan prasarana didapati bahwa di sekolah sudah ada namun belum lengkap jika untuk semua materi seperti materi. Saat peneliti melakukan observasi pada sarana dan prasarana beberapa jenis media pembelajaran untuk materi IPAS seperti, alat peraga organ, peta, globe sudah ada. Namun untuk beberapa jenis materi yang lainnya seperti terkait materi aturan dan gaya pada kelas IV, masih diperlukan media pembelajaran inovatif dikarenakan belum terdapat media terkait materi tersebut hanya mengandalkan buku pelajaran saja. Selanjutnya hasil wawancara dengan 5 siswa menyatakan bahwa guru saat menyampaikan materi hanya fokus mencatat dan menjelaskan materi dengan ceramah saja sehingga siswa merasa bosan dan tidak aktif. Permasalahan ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dengan didukung hasil nilai assesmen harian siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sebagai berikut;

Tabel 1.1
Hasil Nilai Asesmen Harian Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 1
Trisnomulyo Tahun Pelajaran 2025/2026

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	9	36%
2	<70	Belum Tuntas	16	64%
Jumlah			25	100%

Sumber: Data nilai Asesmen harian IPAS kelas IV SDN 1 Trisnomulyo

2025/2026

Hasil nilai assesmen harian yang didapatkan pada tabel 1.1 dimana 64% siswa kelas IV di SDN 1 Trisnomulyo belum mencapai nilai ketuntasan maksimal yaitu pada nilai 70, dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 9 siswa dan yang belum tuntas mencapai 16 siswa dengan hal ini di duga karena kurangnya motivasi, fokus, dan penggunaan media pada proses belajar siswa mata pelajaran IPAS yang menyebabkan kurangnya hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SDN 1 Trisnomulyo. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan salah satunya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.¹² Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperkuat proses pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat senang, fokus, dan aktif dalam proses

¹² Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 5th edn (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2020). hlm 1

pembelajaran yang dimana dapat berpengaruh juga pada hasil belajar siswa.¹³ Pendapat Jean Piaget terkait perkembangan kognitif anak yaitu dimana siswa kelas IV ada pada tahapan operasional konkret, tahap ini siswa mulai mampu berpikir secara logis namun belum bisa menalar hal-hal abstrak.¹⁴ Pendapat tersebut membuktikan bahwa siswa membutuhkan media yang berisi contoh nyata untuk memahami dan mengingat konsep yang masih abstrak. Mata pelajaran IPAS membutuhkan pemahaman lebih dari konsep maupun implementasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Jika kurangnya penggunaan media pembelajaran IPAS yang tidak diatasi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terkait konsep maupun implementasi IPAS yang akan menjadikan pelajaran ini abstrak bagi siswa kelas IV. Dengan ini pentingnya penggunaan media inovatif dan kreatif salah satunya media kartu domino yang di dalamnya nanti akan mencakup gambaran mengenai konsep yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga konsep yang masih abstrak dalam pembelajaran IPAS di kelas IV bisa tergambarkan dalam media pembelajaran kartu domino ini. Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berupa kartu modifikasi dari kartu domino, dimana dalam media ini terdapat dua bagian yang nantinya akan terdapat bagian jawaban dan bagian soal dari setiap materi

¹³ Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, 'Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 23 (2023)

¹⁴ Wati Susilawati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*, 1st edn (Bandung: CV Insan Mandiri, 2020). hlm 7

¹⁵ Baitil Hasani et al., 'Studi Literatur Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa*, Vol 14.2 (2025)

pembelajaran yang akan dicocokkan oleh peserta didik. Penelitian ini didasari oleh teori belajar konstruktivistik dimana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri tentang pengetahuan yang dipelajarinya.¹⁶ Dalam hal ini media pembelajaran membantu peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman interaktif, tidak hanya menerima informasi pasif saja.¹⁷ Sejalan dengan teori tersebut penggunaan media pembelajaran kartu domino menjadi perantara siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui proses mencocokkan kartu secara interaktif bersama siswa lainnya dengan di dalamnya terdapat suatu konsep dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui cara berpikir mereka sendiri terkait konsep yang dipelajari. Dengan digunakannya media pembelajaran kartu domino ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada pelajaran IPAS pada kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo;
2. Peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo kurang fokus memperhatikan penjelasan guru pada mata pelajaran IPAS;

¹⁶ Mohammad Zaini, *Manajemen Pembelajaran Kajian Teoritis Dan Praktis*, ed. by Subakri, 1st edn (Jember: IAIN Jember Press, 2021). hlm 31

¹⁷ *Ibid.*, hlm 34

3. Kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo dalam pembelajaran IPAS;
4. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo masih rendah.

C. Batasan Masalah

Dari penjabaran identifikasi masalah yang masih terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah menjadi sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada pelajaran IPAS pada kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo;
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo masih rendah.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang pada uraian di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu domino?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu domino.

F. Manfaat Penelitian

1) Bagi Pendidik

Media pembelajaran permainan kartu domino di Sekolah Dasar memungkinkan untuk menambah wawasan bagi pendidik dalam pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mengubah paradigma kegiatann pembelajaran matematika tidak hanya berpusat pada guru melainkan juga berpusat pada siswa sehingga terwujudnya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2) Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran kartu domino merupakan media berbasis permainan Dimana yang Dimana semua peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino ini. Media permainan kartu domino selain dapat menuntut peserta didik untuk aktif dalam media permainan kartu domino, media ini juga dapat memunculkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang diharapkan dapat terus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Media permainan kartu domino dapat memberikan kontribusi dalam pembentukan sekolah atau lembaga pendidikan yang lebih inovatif juga meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran di sekolah atau lembaga Pendidikan.

4) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai penambahan pengetahuan terkait penelitian tindakan kelas yang nantinya dapat menjadi pengalaman peneliti pada masa depan sebagai sebagai calon pendidik.

G. Penelitian Relevan

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, Prillia Rahmadina Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Peserta didik kelas IV ¹⁸	Peningkatan hasil belajar pada siklus I yaitu dengan rata-rata 71.1 dengan presentase tuntas sebesar 67,9%, dan meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 74,6 dengan presentase 82,1%	Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terdapat pada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran kartu domino	Perbedaanya terletak pada berbedaan subjek, objek, lokasi, mata pelajaran dan materi yang diteliti, serta perbedaan metode dalam implementasi media permainan kartu domino karena peneliti menggunakan metode make a match sedangkan peneliti relevan menggunakan diskusi serta instrumen pengumpulan

¹⁸ Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, and Prilia Rhmadina, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol 08.03 (2023), 129.

No	Penelitian Relevan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				data yang digunakan
2.	I Nyoman Sudianta, Dewa Bagus Sanjaya, dan I Nengah Suastika Penerapan Media Kado Ragam (Kartu Domino Keberagaman) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon ¹⁹	Peningkatan hasil belajar dari siklus I sebesar rata-rata 70,17 dan di siklus II menjadi rata-rata 81,83	Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terdapat pada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran kartu domino	Perbedaan penelitian ini terletak pada perbedaan metode penggunaan media kartu domino peneliti menggunakan kartu domino IPAS sedangkan penelitian menggunakan kartu domino ragam Pancasila dengan metode PBL, perbedaan mata pelajaran, materi, objek, dan subjek penelitian
3.	Ketut Ayu Lola Monika, Siti Azizah, dan Enok Fitriyah Penerapan KADO BARU (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN	Peningkatan dari siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 70,34 menjadi nilai rata-rata siswa mencapai 80,86 pada siklus II	Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan terdapat pada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran kartu domino	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah perbedaan subjek, objek, mata Pelajaran, serta perbedaan penggunaan metode media kartu domino pada penelitian relevan

¹⁹ Sudianta, Sanjaya, and Suastika, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma(Kartu Domino Matematika) Siswa Kelas IV", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol 10.02 2025.

No	Penelitian Relevan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Pakis V Surabaya. ²⁰			menggunakan metode diskusi

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, Dimana dari ke tiga penelitian tersebut juga meneliti terkait penggunaan media pembelajaran permainan kartu domino terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada ketiga penelitian tersebut terdapat perbedaan materi, metode pembelajaran, instrumen, lokasi penelitian serta mata pelajaran yang diberi tindakan atau diteliti. Sedangkan perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu perbedaan pada mata pelajaran, materi, metode pembelajaran, serta instrumen, dan lokasi penelitian. peneliti melakukan tindakan pada kelas IV SDN 1 Trisnomulyo pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita.

Berdasarkan penelitian terdahulu telah terbukti bahwa penggunaan media permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini sebagai acuan peneliti untuk menggunakan media pembelajaran kartu domino sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo.

²⁰ Ketut Ayu Lola Monika, Siti Azizah, and Enok Fitriah, 'Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN Pakis Surabaya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10.02 (2025).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang sebagai upaya memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.²¹

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.²² Belajar adalah suatu perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar kearah yang baik maupun tidak baik.²³ Dengan ini dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha seseorang untuk meningkatkan kualitas hidup dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui pengalamannya dengan lingkungan.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik melalui usaha sadar dari dalam diri peserta didik untuk mendapatkan perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya, baik dari ranah

²¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.*, hlm 2

²² Ahdar Djameludin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, ed. by Awal Syaddad, 1st edn (Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019).hlm 6

²³ Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.*, hlm 2

pengetahuan, ranah sikap, maupun ranah keterampilan.²⁴ Hasil belajar adalah perubahan peserta didik dilihat dari keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan dikategorikan dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁵ Menurut Lestari dalam Sudirman, dkk, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah didapatkannya ilmu serta pengetahuan sebagai pengalaman dari proses belajar, dengan ditunjukkan oleh hasil penilaian guru menggunakan tes atau pemberian nilai.²⁶

Berdasarkan beberapa teori terkait hasil belajar, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar untuk mendapatkan perubahan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik berdasarkan penilaian dari guru.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut teori Bloom dalam Mahesya, dkk, hasil belajar diklasifikasikan pada tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan otak dan bagaimana cara seseorang melakukan penalaran. Ranah kognitif sendiri dibagi menjadi enam tahap dengan dikelompokkan menjadi kognitif

²⁴ Ananda and Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. hlm 48

²⁵ Yusrani Fitri, Desyandri, and Yeni Erita, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 08 (2022), 2985.

²⁶ Sudirman P, Burhanuddin, and Fitriani, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*, ed. by Kahar, R. Nurhayati, and Muyassarrah, 1st edn (Purwokerto: PT. Pena Persada Kerta Utama Redaksi, 2024). hlm 25

bertingkat dasar serta kognitif bertingkat tinggi. Kognitif bertingkat dasar diantaranya terdiri atas ingatan, pemahaman, dan penerapan. Sedangkan kognitif bertingkat tinggi diantaranya terdiri atas analisis, sintesis, dan penilaian. Tahap ini biasa diberi simbol C1, C2, C3, C4, C5, dan C6

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang menggambarkan sikap atau perilaku. Ranah afektif terbagi atas sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup. Tahap ini biasa diberi simbol A1, A2, A3, A4, dan A5.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang menggambarkan keterampilan. Ranah ini merupakan hasil dari pembelajaran kognitif dan afektif yang diterakan pada ranah psikomotorik. Ranah ini terbagi atas imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.²⁷

Sehingga dapat diartikan bahwa hasil belajar selain dari aspek pengetahuan, juga masih terdapat hasil belajar sikap dan keterampilan yang harus diperhatikan. Pada penelian ini dibatasi penelitian pada hasil belajar ranah kognitif.

²⁷ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resistasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, .87. Vol 1,2 (2023), 149–200.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal ini meliputi aspek fisiologis atau jasmani peserta didik seperti psikologis, pendengaran, penglihatan, serta kebugaran, dan kesehatan peserta didik itu sendiri. Faktor internal pada penelitian ini adalah faktor dari diri peserta didik itu sendiri yaitu kurangnya minat dan peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Trisnomulyo.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan salah satu faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar diri peserta didik. Aspek yang mempengaruhi faktor ini meliputi aspek lingkungan, sosial, serta nonsosial seperti fasilitas penunjang.²⁸ Faktor eksternal pada penelitian ini yaitu kurangnya fasilitas penunjang penggunaan media pembelajaran oleh guru pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 1 Trisnomulyo.

Faktor internal dan faktor eksternal pada peserta didik perlu sama-sama dipertimbangkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya mendapatkan hasil belajar yang baik oleh peserta didik.

²⁸ Ayu Damayanti, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah', *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, Vol.1.1 (2020), 48.

C. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Berdasarkan pendapat oleh Jean Piaget dalam Wati Susilawati mengemukakan bahwa ada empat tahapan peningkatan kognitif dari setiap individu diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Sensor Motorik (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini anak menggunakan indera atau sensoriknya untuk mengetahui kondisi sekitarnya. Mereka sudah dapat melambangkan objek nyata kedalam simbol.

2. Tahap Pra Operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat menata, mengurutkan, serta membilang suatu objek. Pada tahap ini anak lebih menggunakan pengalamannya daripada berfikir logis.

3. Tahap Operasional Kongkrit (usia 7-11 tahun)

Pada tahapan ini anak sudah mampu berfikir logis, serta dapat mengingat suatu definisi dan dapat mengungkapkan definisi dari suatu objek. Namun pada tahap ini anak belum bisa merumuskan suatu definisi dengan sendirinya.

4. Tahap Operasional Formal (usia 11 dan seterusnya)

Pada tahap ini anak-anak sudah dapat menalar hal-hal abstrak. Mereka sudah dapat befikir tanpa menggunakan contoh objek atau benda konkrit lagi.²⁹

²⁹ Susilawati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika.*, hlm 7

Dengan adanya tahapan tersebut, maka dapat diartikan bahwa karakteristik siswa pada tahap sekolah dasar berada pada tahapan operasional kongkrit sampai tahap operasional formal. Pada peserta didik kelas IV dapat dinyatakan bahwa mereka masih pada tahapan operasional kongkrit sehingga peserta didik membutuhkan contoh nyata terkait suatu definisi.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.³⁰ Media pembelajaran adalah suatu alat, perantara, sarana, serta suatu penghubung untuk menyampaikan, menyebar, dan membawa suatu gagasan dan pesan, yang dapat merangsang minat, perasaan, pikiran, perhatian, serta perbuatan siswa, sehingga terjadilah proses belajar pada siswa.³¹ Menurut Gagne & Brings dalam Andi Kristanto menyatakan media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, meliputi buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*.³²

Berdasarkan teori mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara untuk

³⁰ Sudjana and Rivai, *Media Pengajaran*. hlm 1

³¹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, ed. by M. Iqbal Asy Syauqi, 1st edn (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019). hlm 3

³² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, ed. by Andi Kristanto, 1st edn (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur, 2016). hlm 5

menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa yang termuat dalam metodologi pembelajaran dengan berbagai bentuk media baik audio, visual, maupun audio visual.

2. Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat penting karena mupun secara tidak langsung media pembelajaran berpengaruh dalam minat maupun motivasi peserta didik dalam belajar.³³

Media pembelajaran memiliki fungsi:

- a. Media memiliki fungsi sebagai sumber belajar
- b. Media pembelajaran berfungsi sebagai simbol untuk memberikan kejelasannn pengalaman dan pengetahuan belajar (*semantik*)
- c. Media pembelajaran berfungsi sebagai manipulative yaitu dapat menampilkan kembali suatu peristiwa atau benda.
- d. Media memiliki fungsi fiksatif (rekam atau daya tangkap) artinya media pembelajaran dapat menyimpan suatu kejadian atau peristiwa dalam waktu yang tak terbatas.
- e. Media pembelajaran memiliki fungsi distributive yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- f. Media pembelajaran juga berfungsi dalam berpengaruhnya psikologi peserta didik seperti, sikap, pengetahuan, keterampilan, imajinasi, maupun motivasi.

³³ Cahyadi, Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. hlm 19

- g. Media pembelajaran berfungsi dalam mengatasi hambatan sosio-kultural.³⁴

Berdasarkan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

3. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentu memiliki tujuan dan manfaat yang penting dalam proses pembelajaran. Patrician dan Susanti dalam Titin, dkk menyebutkan bahwa media memiliki empat aspek tujuan yaitu;

- a. Media pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang efisien.
- c. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan relevansi antara materi dengan tujuan pembelajaran.
- d. Terakhir media pembelajaran meningkatkan fokus pembelajaran supaya tidak keluar dari tujuan pembelajaran.³⁵

Berdasarkan tujuan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran sendiri diantaranya sebagai berikut:

³⁴ *Ibid.* hlm 25

³⁵ Titin Titin et al., 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4.2 (2023), 111–23

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa;
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata saja oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja.

Dengan adanya manfaat media pembelajaran ini maka dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, juga dapat membantu guru mempermudah proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran penting digunakan dalam penelitian ini sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media pembelajaran audio, audio visual, dan media pembelajaran visual. Berikut pengertian mengenai jenis-jenis media pembelajaran diantaranya:

- a. **Media Pembelajaran Audio**

Media pembelajaran audio merupakan media pembelajaran yang dalam penyampaian pesan atau informasi itu dalam bentuk audio dan

hanya dapat didengar saja. Contohnya seperti rekaman suara, radio, dan kaset suara.

b. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dalam bentuk visual saja. Contoh dari media pembelajaran visual adalah gambar.

c. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dalam bentuk audio dan visual, sehingga bahan ajar yang disampaikan kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Contoh dari media pembelajaran audio visual diantaranya.³⁶

Berdasarkan pemaparan mengenai jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu domino termasuk kedalam jenis media pembelajaran visual karena berbentuk kartu dan dapat memuat gambar, angka, serta tulisan saja tidak terdapat audio dalam penggunaannya.

E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar salah satunya yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu

³⁶ Jayanti et al., *Numerisasi Pembelajaran Matematik Berbasis E-Learning*, ed. by Ardatia Murti, 1st edn (Palembang: Bening Media Publishing, 2023). hlm 80

pengetahuan mengenai alam yang didefinisikan sebagai pengetahuan sistematis dan menghubungkan tanda atau gejala alam dalam proses penyusunannya dengan didasarkan pada hasil observasi atau pengamatan.³⁷ Ilmu pengetahuan alam merupakan hasil perpaduan dari beberapa materi yaitu seperti materi fisika, kimia, dan biologi.³⁸ Ilmu pengetahuan alam adalah suatu cara dalam memahami dunia penelitian yang tersusun secara objektif, sistematis, dan empiris yang juga merupakan ilmu yang mengkaji tentang fenomena dan segala yang terjadi di muka bumi.³⁹ Dengan pengertian terkait ilmu pengetahuan alam dapat diartikan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan mengenai segala fenomena yang ada di muka bumi yang dilakukan melalui kegiatan observasi atau pengamatan.

Ilmu pengetahuan sosial adalah perpaduan dari ilmu sosial yaitu geografi, sejarah, ekonomi, ilmu politik, antropologi, filsafat, sosiologi, dan psikologi serta humaniora yang telah disusun sesuai tujuan pembelajaran di sekolah.⁴⁰ Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang merupakan bentuk sederhana dari seleksi, adaptasi, serta modifikasi terkait konsep dan juga sejarah, sosiologi, ekonomi, antropologi, dan juga geografi.⁴¹ Ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan dari

³⁷ Kurniawati et al., *Pembelajaran IPA*. hlm 2

³⁸ Yenin Nadhifah et al., *Pengetahuan Alam Dan Sosial*, ed. by Ari Yanto, 1st edn (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023). hlm 23

³⁹ Ria Ristiani, Aisyah Ali, and Apriyanto, *Konsep Dasar IPA*, ed. by Efitra, 1st edn (Jambi: PT Sonpedia Publishing, 2023). hlm 4

⁴⁰ Musyarofah, Ahmad, and Suma, *Konsep Dasar IPS.*, hlm 2

⁴¹ Tustiyana Windiyani et al., *Konsep Dasar IPS*, ed. by Hifzillah Fahmi, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Depublish Digital, 2024). hlm 42

ilmu-ilmu sosial kedalam keperluan pembelajaran di sekolah.⁴² Dengan pengertian terkait ilmu pengetahuan sosial dapat diartikan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai ilmu sosial yang disajikan secara sistematis dalam pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial pada kurikulum merdeka dijadikan menjadi satu mata Pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana makhluk hidup dan tak hidup berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.⁴³

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Berikut merupakan tujuan pembelajaran IPAS adalah;

- a. Peserta didik dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- b. Peserta didik dapat berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;

⁴² Ponco Dewi, Dewi Nurmalasari, and Susan Febriantina, *Dasar-Dasar IPS*, ed. by Alvina, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020). hlm 2

⁴³ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan. hlm 4

- c. Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- d. Peserta didik dapat mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- e. Peserta didik dapat memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
- f. Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁴

Dengan adanya tujuan pembelajaran IPAS tersebut diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif yang berguna untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara efektif dan efisien.

⁴⁴ Kementerian Pendidikan et al., 'Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi', 2022. hlm 181

3. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV

a. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B (Kelas III-IV)

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide atau menalar, melakukan penyelidikan atau percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.⁴⁵

b. Capaian Pembelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita

Pada akhir Fase B, Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.⁴⁶

⁴⁵ Pendidikan et al., hlm 180

⁴⁶ *Ibid.* hlm 139

c. Tujuan Pembelajaran Materi Gaya Gaya Otot dan Gaya Gesek

Berdasarkan capaian pembelajaran IPAS fase B dalam elemen atau materi pengaruh gaya di sekitar kita gaya otot dan gaya gesek dapat dinyatakan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengetahui konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya;
- 2) Peserta didik memahami sifat gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya tujuan pembelajaran materi gaya magnet sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengetahui konsep gaya magnet dan sifatnya;
- 2) Peserta didik mengidentifikasi penerapan tipe gaya magnet;
- 3) Peserta didik memahami penerapan dan manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁷

Dengan adanya tujuan pembelajaran IPAS tersebut diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif yang berguna untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino.

⁴⁷ Amalia Putri et al, *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Untuk SD Kelas IV*, ed. by Mely Rizki Suryanita, 2nd edn (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). hlm 63

F. Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino

1. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino

Kartu domino atau dikenal secara umum dengan kartu gaple merupakan suatu permainan kartu yang dilakukan secara berkelompok. Kartu domino berbentuk persegi panjang yang di dalamnya dibagi menjadi dua bagian bulatan, bagian tengah kartu domino dibatasi oleh garis dan dikedua sisinya memiliki bulatan yang melambangkan nominal, selain itu peraturan dalam permainan kartu domino dapat berbeda sesuai dengan kebiasaan di suatu daerah, begitu pula permainan kartu domino dalam pembelajaran matematika, guru dapat membuat peraturan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.⁴⁸

Beragam kartu domino telah dikembangkan sebagai media pembelajaran baik dari sekolah dasar, hingga sekolah menengah, penerapan kartu domino di tingkat sekolah dasar sendiri sudah banyak ditemui melalui karya tulis ilmiah, tulisan web dan video mengenai pengembangan kartu domino.⁴⁹

Bedasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik tentunya diharuskan mampu mengembangkan media pembelajaran salah satu diantaranya yaitu media pembelajaran kartu domino untuk menambah motivasi siswa dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, yang diharapkan juga berpengaruh baik bagi

⁴⁸ Ai Tusi Fatimah et al., *Kartu Domino Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA/SMK*, ed. by Erik Santoso, 1st edn (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat, 2021). hlm 1

⁴⁹ *Ibid.* hlm 5

peningkatan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran kartu domino ini untuk pembelajaran materi IPAS gaya disekitar kita. Berikut contoh gambaran mengenai media kartu domino yang peneliti gunakan:



Gambar 1.1
Media Pembelajaran Kartu Domino

2. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino

Untuk memainkan media pembelajaran kartu domino tentu terdapat beberapa langkah yang dapat dikembangkan. Salah satu contoh Langkah-langkah permainan kartu domino diantaranya sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Guru dapat menentukan materi pembelajaran yang akan guru ajarkan dalam proses pembelajaran;
- 2) Guru membuat media pada kertas tebal dengan dibatasi satu garis untuk mendapatkan dua bagian dari kartu yaitu bagian pertanyaan dan jawaban pada kedua sisi kartu.⁵⁰

b. Tahap Pelaksanaan Permainan

⁵⁰ Endang, Apriyanti, and Zaimuddin, *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Tata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*, ed. by Tim Qiara Media, 1st edn (Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2021). hlm 67

- 1) Permainan ini dilakukan 2 atau lebih orang;
- 2) Kartu dikocok, kemudian dibagikan habis kepada semua pemain;
- 3) Jika pemain berjumlah tidak genap dengan habisnya kartu, maka kartu yang tersisa diletakan terbuka ditengah sebagai patokan memulai permainan;
- 4) Secara bergiliran pemain meletakan kartu sesuai dengan kartu yang ada;
- 5) Jika ada pemain yang tidak dapat dalam maka dia kehilangan gilirannya;
- 6) Permainan berakhir jika sudah ada pemain yang kartunya habis atau semua pemain tidak dapat melanjutkan memasang kartu yang masih dipegangnya;
- 7) Pemenang Adalah pemain yang kartunya habis paling dulu atau habis paling cepat.⁵¹

Dengan adanya langkah permainan kartu domino sebagai media pembelajaran ini, dapat disimpulkan bahwa kartu domino sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai kebutuhan materi yang akan diajarkan. Dengan adanya hal tersebut peneliti dapat mengembangkan langkah permainan tersebut disesuaikan dengan materi sebagai berikut:

⁵¹ Fatimah et al., *Kartu Domino Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA/SMK.*, hlm 77

- 1) Permainan dilakukan 2 atau lebih pemain;
- 2) Permainan pada kelas IV ini dimainkan oleh 5 siswa dengan jumlah 5 kelompok;
- 3) Kartu dikocok pada setiap kelompoknya dan dibagikan habis kepada semua anggota kelompoknya;
- 4) Jika ada sisa kartu, maka kartu sisa ditaruh di tengah sebagai patokan;
- 5) Secara bergiliran anggota kelompok meletakkan kartu sesuai dengan pasangan kartu yang ada pada kedua sisi;
- 6) Permainan berakhir sesuai dengan urutan kelompok yang menyelesaikan lebih dulu permainan;
- 7) Pemenang adalah kelompok yang menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat jawaban.

3. Kelebihan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino

Berikut merupakan kelebihan dari permainan kartu domino sebagai media pembelajaran diantaranya:

- a. Permainan kartu domino merupakan permainan yang menyenangkan untuk dilakukan dalam proses pembelajaran;
- b. Adanya partisipasi seluruh siswa dalam proses pembelajaran;
- c. Permainan kartu domino dapat memancing pikiran siswa untuk memprediksi, mengingat, dan berpikir kritis terkait materi yang telah diajarkan;

- d. Media permainan kartu domino ini mudah dan praktis dibawa kemanapun yang memudahkan untuk dimainkan di mana saja.⁵²

Dengan adanya kelebihan permainan media kartu domino ini dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat dimainkan dalam pembelajaran matematika supaya pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kelemahan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino

Kelemahan dari media pembelajaran kartu domino itu memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan permainannya serta memungkinkan siswa untuk asal dalam menebak jawaban dari sisi pertanyaan kartu. Kartu domino juga terbuat dari kertas sehingga mudah sobek.⁵³

Dengan adanya kelemahan ini dapat diartikan bahwa penyesuaian waktu pembelajaran perlu dilakukan guru serta untuk mengatasi siswa yang asal dalam menjawab pertanyaan guru perlu melakukan bimbingan serta pengawasan pada setiap siswa saat proses pembelajaran dengan media permainan kartu domino, sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu domino dapat efektif dan efisien.

Pada penelitian ini peneliti menemukan kelemahan dari media pembelajaran kartu domino yaitu dapat membuat suasana pembelajaran tidak kondusif sehingga tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan

⁵² Jayanti et al., *Numerisasi Pembelajaran Matematik Berbasis E-Learning*. hlm 83

⁵³ Devi Wahyu Daniati et al., 27 *Cara Asyik Belajar Matematika*, ed. by Aprilia Nurul Chasanah, 1st edn (Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2019). hlm 66

edukasi dan bimbingan lebih kepada siswa supaya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan diatas, dapat dirumuskan bahwasannya hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk mendapatkan hasil penelitian. Penelitian tindak kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat yang dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.⁵⁴ Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau seorang guru sebagai upaya untuk memperbaiki atau meningkatkan proses serta hasil pembelajaran di kelas.⁵⁵ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif, melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional.⁵⁶ Dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah sebagai upaya memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas serta untuk mendapatkan

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Suryani, 1st edn (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015). hlm 1

⁵⁵ Sholehah Arif and Shinta Oktafiana, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Sulaiman, 1st edn (Makassar: Mitra Ilmu, 2023). hlm 3

⁵⁶ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan*, ed. by Mukhlis, 15th edn (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017). hlm 155

jawaban secara ilmiah dari tindakan yang di lakukan dalam kelas. Dalam penelitian tindak kelas ini terdapat dua variabel yang yaitu variabel bebas atau independent dan variabel terikat atau variabel dependent, yang dimana variabel bebas atau independent akan mempengaruhi berubahnya variabel terikat atau independent.

B. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau biasa disebut variabel independent merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab dari perubahan variabel terikat atau dependen.⁵⁷ Berdasarkan hal tersebut maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan kartu domino.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau biasa disebut variabel dependent merupakan variabel yang dipengaruhi oleh keberadaan variabel bebas.⁵⁸ Dari penjelasan tersebut maka variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo.

C. Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDN 1 Trisnomulyo

SD Negeri 1 Trisnomulyo didirikan pada tahun 1958 .Dengan Luas bangunan 5000 m² dan luas bangunan seluruhnya 594 m². Yang berlokasi di RT 6 RW 3 Desa/Kelurahan Trisnomulyo, Kecamatan Batanghari

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 27th edn (Bandung: Alfabeta, 2022).hlm 39

⁵⁸ *Ibid.*

Nuban, Kabupaten Lampung Timur. Berdirinya SD Negeri 1 Trisnomulyo atas Bantuan Lembaga Departement Pemuda dan Olahraga.

2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SD Negeri 1 Trisnomulyo
- b. NPSN : 10806365
- c. Status Sekolah : Negeri
- d. Tahun Berdiri : 1958
- e. Desa : Trisnomulyo
- f. Kecamatan : Batanghari Nuban
- g. Kabupaten/Kota : Lampung Timur
- h. Provinsi : Lampung
- i. Nilai Akreditasi : B
- j. Jumlah Kelas : 10
- k. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

3. Visi dan Misi SD Negeri 1 Trisnomulyo

a. Visi

Cerdas, Terampil, Berakhlak Mulia, Berbudaya dan Berkarakter Bangsa

b. Misi

- 1) Mengembangkan sikap dan perilaku religiusitas di lingkungan dalam dan luar sekolah;

- 2) Meningkatkan minat baca, tulis, dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangannya;
- 3) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inopatif, kreatif, efektif, dan bermakna.

4. Data Guru dan Siswa SDN 1 Trisnomulyo

Tabel 2.1
Data Guru SDN 1 Trisnomulyo Tahun 2025

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Status
1	Suparsi, S.Pd	P	Kepala Sekolah dan Guru Kelas III A	PNS
2	Adelia Vironika, S.M	P	Tenaga Kependidikan	Tenaga Honor Sekolah
3	Aris Munandar, S.Pd	L	Guru Olahraga	Guru Honor Sekolah
4	Diah Ayu Kumalasari, S.Pd	P	Tenaga Kependidikan	Tenaga Honor Sekolah
5	Jumiati, S.Pd	P	Guru Kelas II	PPPK
6	Nida Kusumaningsih, S.Pd.I	P	Guru PAI Kelas IV, V, VI	Guru Honor Sekolah
7	Prasetyo Suhada, S.Pd	L	Guru Kelas VI	PNS
8	Saponah, S.Pd	P	Guru Kelas I	Guru Honor Sekolah
9	Siti Rohayatun, S.Pd	P	Guru PAI Kelas I, II, III, dan Operator Sekolah	Guru Honor Sekolah
10	Sofiatul Afida, S.Pd	P	Guru Kelas V	PNS
11	Sukadi, S.Pd	L	Guru Kelas III B dan Guru Bahasa Indonesia	PPPK
12	Aan Mariyan Saputra, S.Pd	L	Guru Seni Budaya dan	Guru Honor Sekolah

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Status
			Keterampilan dan Penjaga Sekolah	
13	Tumilah, S.Pd	P	Guru Kelas IV dan Bendahara	PNS

Sumber Data: Data Statistik Dapodik SD Negeri 1 Trisnomulyo 2025/2026.

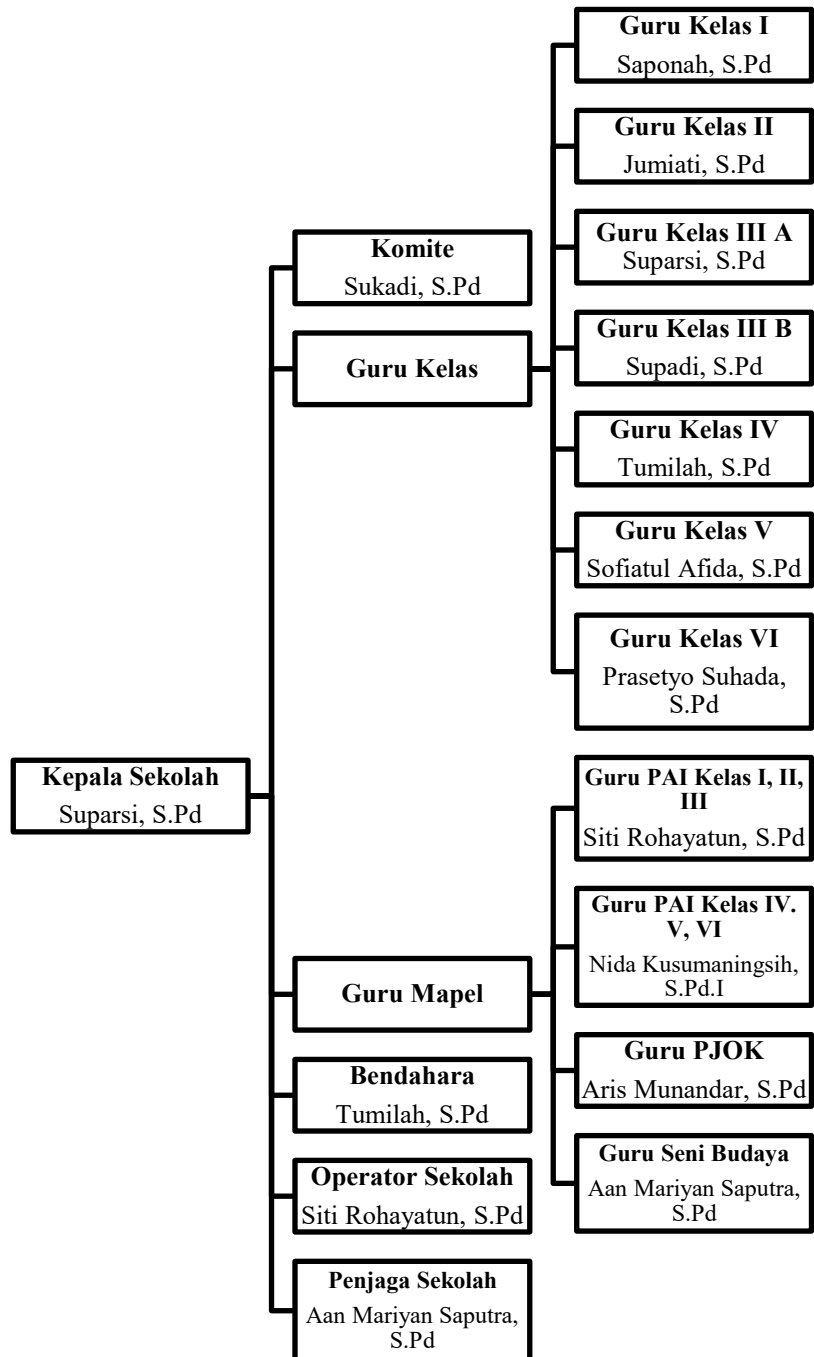
Tabel 2.2
Data Siswa SD Negeri 1 Trisnomulyo 2025/2026

KELAS	L	P	TOTAL
Kelas 5	10	8	18
Kelas 2	12	16	28
Kelas 1	17	8	25
Kelas 4	15	10	25
Kelas 3	16	20	36
Kelas 6	0	16	16
Total	69	77	146

Sumber Data: Data Statistik Peserta Didik SD Negeri 1 Trisnomulyo Tahun Pelajaran 2025/2026.⁵⁹

⁵⁹ 'Dokumen Profil SD Negeri 1 Trisnomulyo'.

5. Struktur Organisasi



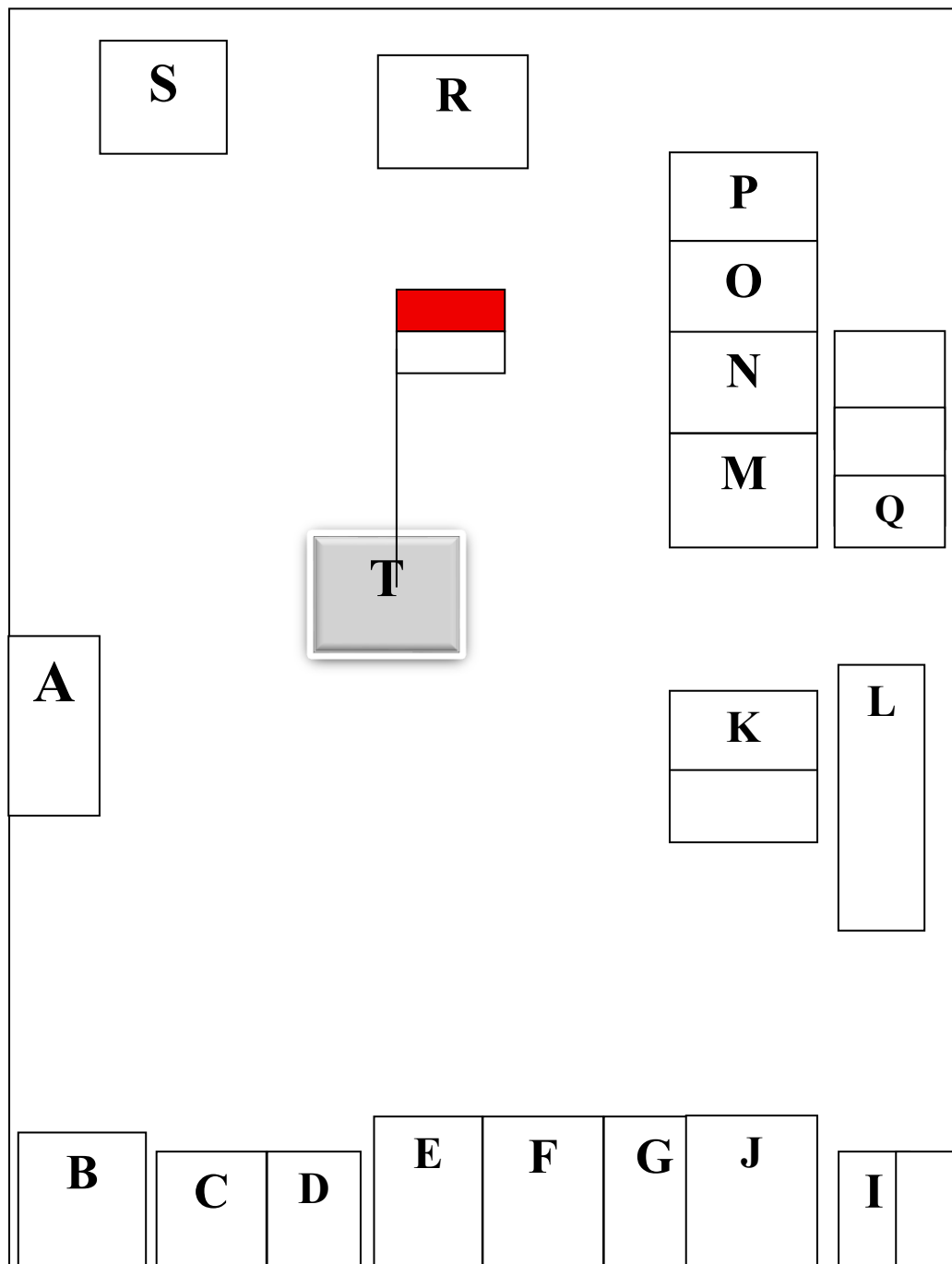
6. Sarana dan Prasarana

Tabel 2.3
Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Trisnomulyo⁶⁰

No	Jenis	Jumlah dan Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1(Cukup Baik)
2	Ruang Guru	1(Baik)
3	Ruang UKS	1(Kurang Baik)
4	Ruang Kelas	10(Baik)
5	Perpustakaan	1(Kurang Baik)
6	Gudang	1(Kurang Baik)
7	Lapangan Olahraga	1(Baik)
8	WC/Kamar Mandi Guru	1(Cukup Baik)
9	WC/Kamar Mandi Siswa	1(Kurang Baik)
10	Internet	1(Baik)
11	Parkir Guru	1(Cukup Baik)
12	Parkir Siswa	1(Cukup Baik)
13	Kantin	3(Cukup Baik)

⁶⁰ ‘Dokumen Profil SD Negeri 1 Trisnomulyo’.

7. Lokasi Penelitian



Gambar 2.1 Denah Lokasi SD Negeri 1 Trisnomulyo

Keterangan :

A= Gerbang

B= Kantor Korwil

C= Kamar Mandi Guru

D= Kantor

E= Ruang Kelas I

F= Ruang Kelas II

G= Ruang Kelas III A

H= Ruang Kepsek

I= Kamar Mandi Siswa

J= UKS

K= Gudang

L= Parkir Sepeda

M= Ruang kelas IIIB

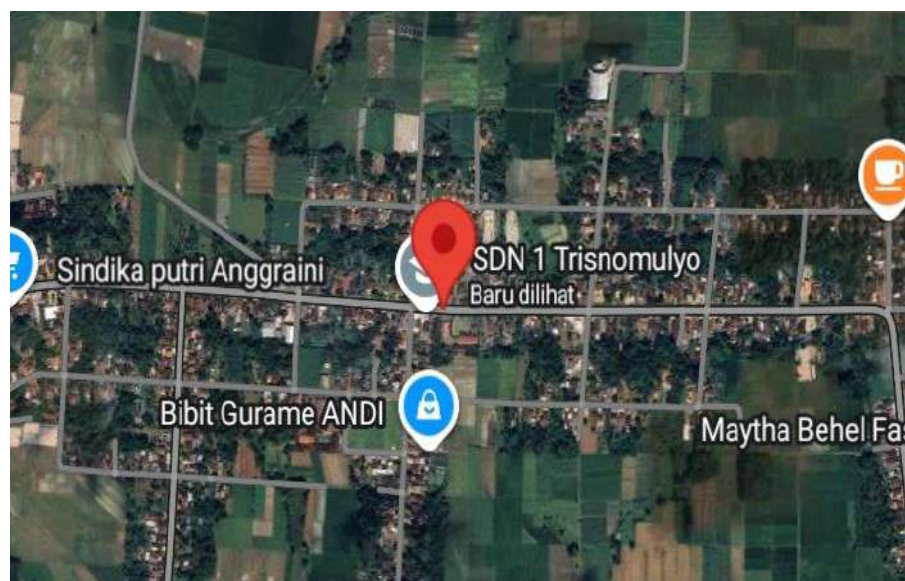
N= Ruang Kelas IV

O= Ruang Kelas V

P= Ruang Kelas VI

Q= Kantin

R= Perpustakaan



Gambar 2.2 Letak SD Negeri 1 Trisnomulyo

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo yang berjumlah satu kelas dengan 25 siswa/siswi di kelas tersebut. Siswa dan siswi di kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo ini terdiri atas 10 perempuan dan 15 laki-laki dari total keseluruhan siswa.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo. Materi yang akan diteliti yaitu materi IPAS terkait Gaya di Sekitar Kita.

E. Rencana Tindakan

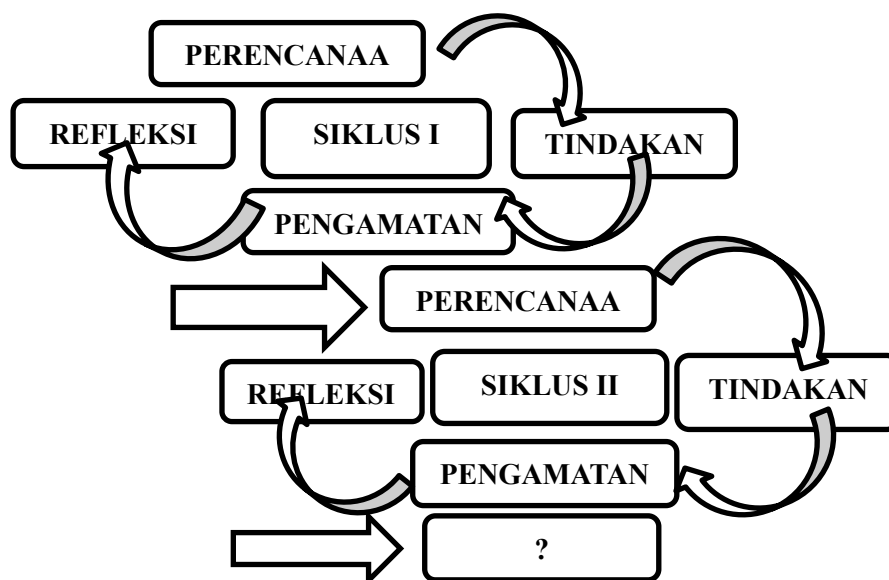
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru melalui tindakan di kelas dengan merancang suatu tindakan serta melaksanakan dan merefleksi hasil dari tindakan.⁶¹ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara tersusun terhadap berbagai tindakan yang disiapkan guru sebagai peneliti yang disusun dari perencanaan sampai dengan tindakan untuk memperbaiki proses belajar.⁶²

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan memberi tindakan dan pengamatan sebagai usaha untuk memperbaiki proses

⁶¹ Jarjani Usman et al., *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas*, 1st edn (Aceh Besar: Aceh Po Publishing, 2019). hlm 29

⁶² Indra Nanda et al., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*, ed. by Adirasa Hadi Prasetyo, 1st edn (Indramayu: Penerbit Adab Abitama, 2021).hlm 13

pembelajaran yang kurang baik. Berikut gambaran rencana penelitian tindakan kelas:



Gambar 2.3 Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas⁶³

Pada penelitian tindakan kelas ini terdapat urutan yaitu dari perencanaan, tindakan, observasi, kemudian refleksi dalam satu siklusnya, dan jika hasil dari tindakan siklus pertama belum tercapai maka dilanjutkan siklus berikutnya dengan dasar evaluasi dari siklus sebelumnya. Siklus pada penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dengan waktu penelitian ini berlangsung pada tabel berikut:

⁶³ Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm 144

Tabel 2.4
Pelaksanaan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1.	Studi Pendahuluan	22-29 Agustus
2.	Perencanaan	1-14 Oktober
3.	Pelaksanaan	SIKLUS I 16-23 Oktober SIKLUS II 29 Oktober-5 November
4.	Refleksi	SIKLUS I 23-28 Oktober SIKLUS II 6-11 November
5.	Analisis Data	12-27 November

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan dalam penelitian tindakan kelas:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti atau gur akan mengajarkan materi sesuai dengan materi yang akan diteliti, peneliti juga harus mempersiapkan rancangan dari perangkat pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat terdukung dengan baik.⁶⁴ Selain itu peneliti juga harus menyiapkan instrument yang diperlukan dalam Tindakan kelas seperti lembar observasi, lembar wawancara, serta angket sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan.

⁶⁴ Dameria Sinaga, *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Aliwar, 1st edn (Jakarta: UKI Press, 2024). hlm 25

b. Tindakan

Pada tahap Tindakan di siklus I ini peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan tindakan yang telah disiapkan. Peneliti menerapkan semua rancangan yang telah tersusun sebelumnya. Peneliti dalam hal ini bekerja sama dengan teman sejawat untuk melakukan observasi.⁶⁵

c. Observasi

Dalam observasi peneliti mengamati serta mencatat segala hal yang diperlukan selama tindakan berlangsung. Peneliti melakukannya dengan bantuan teman atau guru lainnya. Observasi ini dilakukan di tiap proses pembelajaran yang akan diteliti.⁶⁶

d. Refleksi

Pada tahapan refleksi merupakan proses mengulas Tindakan yang telah dilaksanakan tentang apa saja perubahan yang perlu diperbaiki, untuk kemudian disempurnakan pada siklus ke II.

Siklus II ini dibatasi pada sub materi gaya di sekitar kita pada pokok materi pengaruh gaya disekitar kita dengan waktu 6 jam pelajaran atau 3 kali pertemuan. Dan kemudian dilanjutkan pada materi berikutnya yaitu pada materi gaya magnet dan sifatnya untuk siklus II jika terdapat proses pembelajaran yang harus diperbaiki dari siklus sebelumnya.

⁶⁵ Jarjani Usman et al., *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas.*, hlm 29

⁶⁶ Dameria Sinaga. *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas.*, hlm 26

2. Siklus II

Siklus ke II merupakan Tindakan sebagai hasil dari refleksi yang telah dievaluasi untuk perbaikan terhadap proses tindakan dari siklus sebelumnya. Dalam siklus II proses berjalannya siklus sama dengan siklus sebelumnya yaitu, perencanaan, Tindakan, observasi, dan evaluasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah tahapan yang tempuh atau sebuah instrument yang digunakan sebagai alat ukur penilaian, kecakapan, dan kemahiran baik berupa pertanyaan, perintah, ataupun tugas.⁶⁷ Tes yang digunakan peneliti adalah tes pemberian soal essay 5 soal yang diambil dari buku pegangan guru IPAS kelas IV kurikulum merdeka belajar. Dengan hal tersebut maka soal tidak perlu dilakukan uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu.

2. Observasi

Dalam penelitian ini akan dilakukan observasi terkait kegiatan mengajar guru serta keaktifan siswa saat pembelajaran. Observasi adalah suatu kegiatan pengamatan dalam penelitian.⁶⁸ Dalam konteks penelitian tindakan kelas berarti kegiatan pengamatan saat proses pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini adalah dengan observasi aktivitas guru dan juga aktivitas siswa.

⁶⁷ Syaputra Artama et al., *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. by Gawarti, 1st edn (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023). hlm 84

⁶⁸ Mualimin and Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, 1st edn (Yogyakarta: Gading Pustaka, 2021). hlm 31

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tahapan pengumpulan data berisikan dokumen tertulis maupun dokumen berupa rekaman.⁶⁹ Dalam penelitian ini dokumen yang dikumpulkan seperti capaian pembelajaran, modul ajar, hasil nilai assesmen siswa kelas IV, data hasil observasi, data hasil test, dan foto-foto terkait proses tindakan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Tes

Tes yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan tes soal essay dengan siklus I materi Pengaruh Gaya di Sekitar kita sub Gaya Otot dan Gaya Gesek, serta siklus II materi Magnet Benda Ajaib (Gaya Magnet). Peneliti juga telah menyiapkan kisi-kisi yang peneliti gunakan sebagai instrument tes soal essay yang diambil dari buku. Berikut kisi-kisi instrument tes berjumlah 2 sub materi tujuan pembelajaran dengan masing-masing soal tiap siklusnya berjumlah 5 butir soal essay yang telah peneliti siapkan dengan tujuan indikator pembelajaran disusun menggunakan kata kerja operasional:

⁶⁹ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, ed. by Syahrani, 1st edn (Banjarmasin: Antasari Press, 2015). h 85

Tabel 2.5
Instrumen Tes Materi Gaya di Sekitar Kita

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	1	2	No Soal	Bentuk Soal
		C1	C2		
SIKLUS I					
3.1 Peserta didik mengetahui konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya	3.1.1 Peserta didik dapat mengenal penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari	✓		1,2	Essay
	3.1.2 Peserta didik dapat menyebutkan sifat gaya gesek dan manfaatnya	✓		3	Essay
3.2 Peserta didik memahami sifat gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Peserta didik dapat menjelaskan penerapan sifat gaya gesek dalam membantu kehidupan sehari-hari		✓	4,5	Essay
SIKLUS II					
3.1 Peserta didik mengetahui konsep gaya magnet dan sifatnya.	3.1.1 Peserta didik dapat mengenal konsep gaya magnet dan sifatnya	✓		1	Essay
3.2 Peserta didik mengidentifikasi penerapan tipe gaya magnet.	3.2.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis		✓	2,3	Essay
3.3 Peserta didik memahami penerapan dan manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari	3.3.1 Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari		✓	4,5	Essay

Pada penelitian ini soal atau instrumen tes mengutip dari buku cetak

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka kelas IV.⁷⁰

⁷⁰ Putri et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Untuk SD Kelas IV*. hlm 42

sehingga tidak perlu dilakukan uji validitas dan uji reabilitas pada instrumen tes.

2. Instrumen Observasi

Observasi pada penelitian ini yaitu observasi aktivitas guru dan juga siswa guna mengetahui ada tidaknya peningkatan selama proses pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar observasi siswa dan guru yang peneliti gunakan:

Tabel 2.6

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang diamati
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2	Siswa bertanya dan menjawab
3	Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media kartu domino
4	Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran

Tabel 2.7
Lembar Observasi Aktivitas Guru

	Aspek Yang Diamati
1	Kegiatan Pendahuluan
	a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
	b. Guru mengajak siswa berdoa kemudian guru melakukan absensi
	c. Guru melakukan apersepsi
	d. Guru menyampaikan tujuan dan motivasi
2	Kegiatan Inti
	a. Guru Menjelaskan Materi
	b. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok
	c. Guru menjelaskan cara bermain kartu domino IPAS
	d. Guru membimbing jalannya permainan kartu domino
	e. Guru menentukan kelompok pemenang dari permainan kartu domino
	f. Guru menentukan setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi
	g. Guru menyimak dan mengoreksi terkait presentasi dari kelompok
	h. Guru membagikan LKPD
	i. Guru menjelaskan terkait tugas yang ada pada LKPD
	j. Guru mengulas dan menanggapi terkait hasil LKPD siswa
3	Kegiatan Penutup
	a. Guru memberikan umpan balik
	c. Guru menyimpulkan pembelajaran
	e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

Penilaian instrument digunakan kriteria penilaian sebagai berikut:⁷¹

Tabel 2.8
Kriteria Penilaian Instrumen

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

3. Instrumen Dokumentasi

Tabel 2.9
Instrumen Dokumentasi

No	Dokumentasi yang diperlukan	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1	Dokumentasi sejarah singkat SDN 1 Trisnomulyo		
2	Dokumentasi jumlah siswa dan guru SDN 1 Trisnomulyo		
3	Dokumentasi sarana dan prasarana di SDN 1 Trisnomulyo		
4	Data geografis SDN 1 Trisnomulyo		
5	Dokumentasi kegiatan belajar mengajar		

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019).hlm 258

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menanalisis hasil tes yang telah didapatkan dari siswa. Teknik analisis yang digunakan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Rumus untuk menghitung nilai

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

- b. Rumus untuk menghitung rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata dari nilai

$\sum x$ = Jumlah skor siswa

n = Jumlah data⁷²

- c. Rumus untuk menghitung persentase nilai

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Jumlah dari keseluruhan skor atau nilai

p = Persentase

⁷² Gito Supriyadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2021). hlm 31

n =Jumlah data⁷³

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk menganalisa data yang diperoleh dari kegiatan observasi selama proses pembelajaran, baik dari observasi aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase %.

I. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan yaitu dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus pertama atau siklus I ke siklus II, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya belum tercapai hingga tercapainya nilai kriteria ketuntasan ketercapaian pembelajaran (KKTP) pada mata Pelajaran IPAS dengan kriteria perolehan minimal pada nilai 70 dengan target mencapai 70% dari jumlah siswa.

⁷³ *Ibid.*, hlm 19

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo, kondisi awal yang terjadi adalah pembelajaran IPAS di kelas IV masih belum mencapai ketuntasan maksimal, masih banyak yang mengobrol sendiri saat guru menjelaskan materi, siswa juga kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang variatif oleh guru belum digunakan sebagai upaya memfokuskan dan menciptakan suasana yang aktif saat proses pembelajaran. Hal ini yang menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran yang kurang aktif sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui kondisi awal dan keadaan di kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo. Pembelajaran di SD Negeri 1 Trisnomulyo ini sudah baik namun guru belum bervariasi menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Dalam penyampaian materi guru masih menyampaikan secara verbal saja. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media di SD Negeri 1 Trisnomulyo.

Berdasarkan hasil pra survey didapatkan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP cukup tinggi yaitu sebanyak 16 siswa dengan persentase 64%, sedangkan hasil belajar siswa yang sudah mencapai

KKTP baru mencapai 9 siswa dengan persentase 36%. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa karena merasa bosan saat guru menjelaskan materi sesuai yang diungkapkan oleh 5 siswa pada saat wawancara presurvey berlangsung. Data presurvey menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus dengan 1 siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan, setiap pertemuannya terdiri dari 2 jam Pelajaran (2×35 menit).

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I, guru menyusun modul yang apada setiap pertemuannya menggunakan media pembelajaran kartu domino. modul ajar ini berisi 3 kali pertemuan yang dijadikan dalam satu modul dengan tiap pertemuannya terdapat alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2×35 menit), selain itu guru juga mempersiapkan sumber belajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi tes, dan alat pengumpul data lainnya berupa lembar observasi aktivitas guru dan juga siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran siklus I ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pretest dan pertemuan pertama pada siklus ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 16 Oktober 2025, pertemuan ke dua pada hari Rabu tanggal 22 Oktober 2025, dan pertemuan ke tiga pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2025 dilanjutkan dengan posttest siklus I pada akhir pertemuan ke tiga.

Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Kamis 16 Oktober 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pertemuan pertama dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan absensi, dilanjutkan dengan bernyanyi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru melakukan apersepsi, guru bertanya terkait materi penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya dengan pertanyaan “apa pengaruh gaya terhadap gerak benda” dan “apa yang pengaruh gaya gesek dan gaya otot terhadap benda” hal ini untuk membuka wawasan siswa terkait materi gaya di sekitar kita, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru melakukan soal *pretest* sebelum pembelajaran.



Gambar 3.1 Siswa Mengerjakan Soal *Pretest* Siklus I

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya, gaya merupakan pengaruh yang dapat menyebabkan perubahan gerak dan juga bentuk benda, dalam kehidupan sehari-hari tak lepas dari gaya. Contoh dari gaya adalah gaya gesek dan gaya otot. Gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan akibat adanya gesekan, sedangkan gaya otot adalah gaya yang dihasilkan dari gerakan otot manusia. Gaya otot dan gaya gesek saling berkaitan satu sama lain. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang didalamnya terdapat contoh penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan gaya gesek otot tangan dan juga kaki. Setelah mereka selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing masing pengaruh dari gaya yang

ada pada kartu domino yang telah dimainkan. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dan juga penilaian oleh guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



**Gambar 3.2 Diskusi Menggunakan Media Kartu Domino
IPAS Siklus I Pertemuan 1**

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Guru mengingatkan materi selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan hamdallah dan salam.

Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Pertemuan ke dua ini dilakukan pada hari Kamis 22 Oktober 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pertemuan ke dua dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan absensi, dilanjutkan dengan bernyanyi untuk

membangkitkan semangat siswa. Guru melakukan apersepsi, guru bertanya terkait materi penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya dengan pertanyaan “apa saja sifat gaya gesek dan gaya otot” dan “apa saja manfaat gaya gesek dan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari” hal ini untuk membuka wawasan siswa terkait materi gaya di sekitar kita, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 3.3 Persiapan Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi sifat gaya gesek, gaya otot, dan manfaatnya. Gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan akibat adanya gesekan, sedangkan gaya otot adalah gaya yang dihasilkan dari gerakan otot manusia. Gaya gesek memiliki sifat diantaranya dapat menghambat gerakan, menghasilkan panas, mengurangi kecepatan, menyebabkan ausnya permukaan. Sifat gaya otot diantaranya, menghasilkan gerakan, tergantung pada

kekuatan otot, dan juga dapat diatur. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang didalamnya terdapat sifat gaya gesek dan juga sifat gaya otot. Setelah mereka selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing masing manfaat dari sifat-sifat gaya gesek dan gaya otot yang sudah mereka cocokkan. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dan juga penilaian oleh guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



**Gambar 3.4 Diskusi Siswa Menggunakan
Kartu Domino IPAS Pertemuan Kedua Siklus 1**

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Guru mengingatkan materi selanjutnya dan

mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan hamdallah dan salam.

Pertemuan III

a. Kegiatan Awal

Pertemuan ke tiga ini dilakukan pada hari Kamis 23 Oktober 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pertemuan ke dua dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan absensi, dilanjutkan dengan bernyanyi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru melakukan apersepsi, guru bertanya terkait materi penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya dengan pertanyaan “apa saja sifat gaya gesek dan gaya otot” dan “apa saja manfaat gaya gesek dan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari” hal ini untuk membuka wawasan siswa terkait materi gaya di sekitar kita, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.



**Gambar 3.5 Persiapan Pembelajaran Pertemuan
Ketiga Siklus I**

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi penerapan gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, penerapan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari sebagai contohnya adalah rem mobil, gesekan kaki dan tanah atau lantai, gesekan antara ban dan tanah. Manfaat dari gaya gesek sendiri seperti membantu kendaraan berhenti, membantu mengauskan benda seperti pisau, serta membantu kita berjalan dan berlari tanpa terjatuh. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang didalamnya terdapat contoh penerapan dan manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Setelah mereka selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing masing penerapan dan juga manfaat dari gaya gesek. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dan juga penilaian oleh guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



**Gambar 3.6 Diskusi Kelompok Pertemuan Ketiga
Siklus I Menggunakan Kartu Domino IPAS**

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Pada sisa waktu pembelajaran di hari Kamis guru memberikan soal *Posttest* siklus I. Setelah selesai mengerjakan soal *posttest*, guru mengingatkan materi selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan *hamdallah* dan salam.



Gambar 3.7 Siswa Mengerjakan *Posttest* Siklus I

d. Pengamatan dan Observasi

Hasil analisis data didasarkan pada pelaksanaan tindakan dari siklus aia yaitu berupa lembar hasil observasi aktivitas guru serta siswa selama kegiatan pembelajaran. Setelah silakukannya tindakan maka terdapat tahap pengamatan. Tahap pengamatan dilakukan dengan pengamatan secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan format observasi yang sebelumnya sudah dirancang. Selanjutnya yakni melaksanakan penilaian terhadap tindakan yang sudah dilakukan dengan menggunakan format evaluasi atau tes yang sudah disiapkan. Tindakan pengamatan pada tahap ini dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran dengan mengamati aktivitas guru dan juga siswa.

Berikut hasil pengamatan dan juga peniaian yang didapatkan pada siklus I:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diamati menggunakan lembar observasi pembelajaran kartu domino IPAS pada setiap pertemuannya. Dalam penelitian ini observasi guru siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan. Hasil observasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Pertemuan	Nilai Rata-Rata Setiap Pertemuan
1	Pertemuan 1	65%
2	Pertemuan 2	69%
3	Pertemuan 3	76%
Total		209
Nilai Rata-Rata		70%
Kategori		3 Cukup Baik

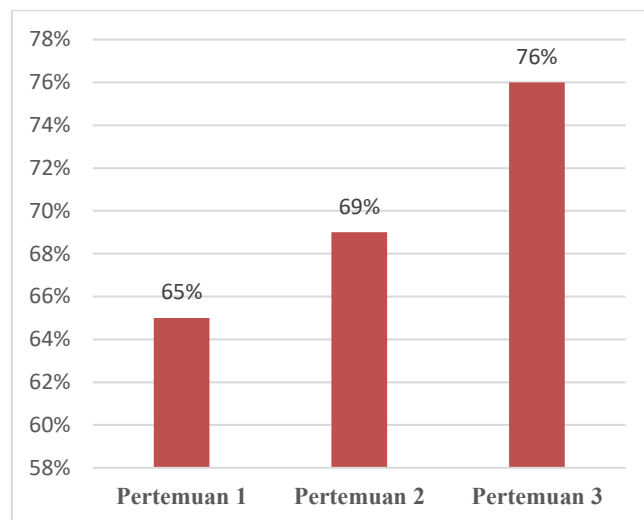
Adapun untuk penskoran menggunakan kriteria sebagai berikut:

4 = Baik	76%-100% (Baik)
3 = Cukup Baik	56%-75% (Cukup Baik)
2 = Kurang	40%-55% (Kurang)
1 = Tidak Baik	<40 (Tidak Baik) ⁷⁴

Apabila dilihat dari tabel proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino, aktivitas guru di siklus I terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya dengan nilai rata-rata berada pada 70% dengan tergolong pada kategori cukup baik. Berdasarkan aktivitas tersebut menunjukan bahwa nilai rata-rata aktivitas guru mengalami

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik.*, hlm 258

peningkatan yaitu pada pertemuan pertama sebesar 65%, pertemuan ke dua sebesar 69%, dan pertemuan ke tiga juga meningkat pada 76%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 3.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus I**

Peningkatan tersebut sudah baik namun belum mencapai peningkatan maksimal pada setiap pertemuannya. Oleh karena itu perlu perbaikan dari guru guna meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan lebih maksimal lagi pada siklus ke II perlu dilakukan.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Tabel 3.2

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

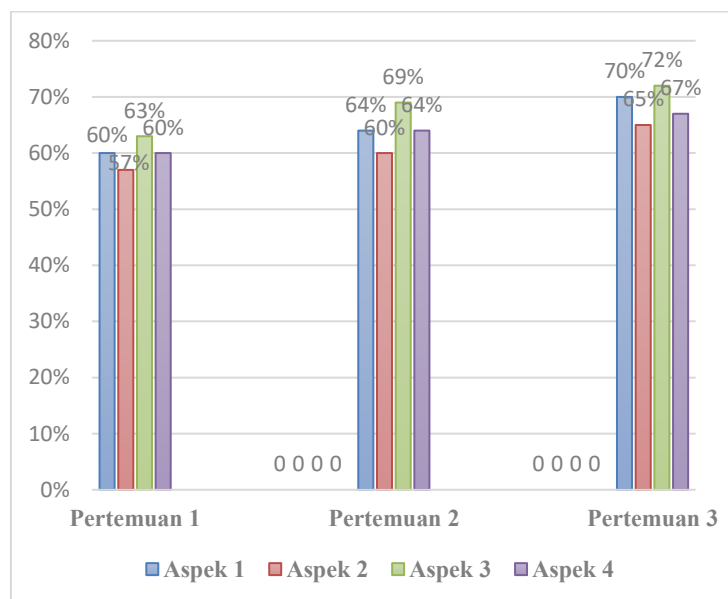
No	Aktivitas Yang diamati	Pertemuan			Rata-Rata	Ket
		1	2	3		
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	60%	64%	70%	65%	C
2	Siswa bertanya dan menjawab	57%	60%	65%	61%	C
3	Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media	63%	69%	72%	68%	C
4	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	60%	64%	67%	64%	C
Jumlah Rata-Rata		60%	64%	69%	64%	C

Adapun untuk penskoran menggunakan kriteria sebagai berikut:

4 = Baik	76%-100% (Baik)
3 = Cukup Baik	56%-75% (Cukup Baik)
2 = Kurang	40%-55% (Kurang)
1 = Tidak Baik	<40 (Tidak Baik) ⁷⁵

⁷⁵ *Ibid.*

Pada tabel dan diagram hasil observasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran kartu domino mata pelajaran IPAS meningkat pada setiap pertemuannya. Berdasarkan aktivitas yang telah diamati saat proses pembelajaran didapatkan pada aktivitas pertama siswa memperhatikan penjelasan guru meningkat dari pertemuan pertama yaitu 60%, pertemuan ke dua 64%, dan pertemuan ke tiga 70%. Aktivitas ke dua yaitu siswa bertanya dan menjawab saat proses pembelajaran pada pertemuan pertama 57%, pertemuan ke dua 60%, dan pertemuan ke tiga 65%. Aktivitas ke tiga yaitu siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok menggunakan media pada pertemuan pertama yaitu 63%, pertemuan ke dua 69%, dan pertemuan ke tiga 72%. Pada aktivitas terakhir yaitu siswa berpartisipasi aktif dalam pertemuan pertama yaitu sebesar 60%. Pertemuan kedua 64% dan pertemuan ketiga meningkat menjadi 67%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram hasil observasi aktivitas siswa siklus I berikut:



Gambar 3.9 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan aktivitas belajar siswa yang telah diamati rata-rata aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang dan belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dan belum berani bertanya ketika tidak paham materi. Siswa juga belum begitu aktif selama proses belajar dan memberikan tanggapan.

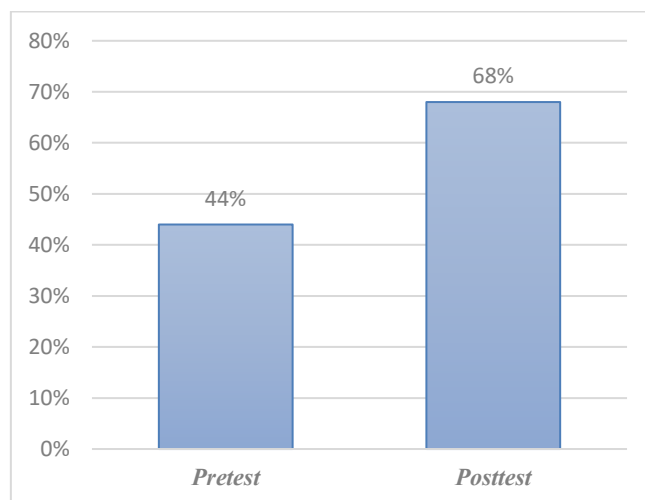
3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil pemberian tes pada pretest dan posttest yang sudah dilaksanakan pada siklus I. Data hasil pretest dan posttest siklus I yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Siklus I

No	Komponen Analisis	Siklus I	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Jumlah Nilai	1555	1825
2	Rata-Rata	62	73
3	Nilai Tertinggi	80	100
4	Nilai Terendah	30	50
5	Jumlah Tuntas	11	17
6	Jumlah Tidak Tuntas	14	8
7	Tingkat Ketuntasan	44%	68%

Berdasarkan tabel diatas menunjukan data hasil belajar siswa kelas IV diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dengan tingkat ketuntasan mencapai 44%. Berdasarkan hasil pengukuran awal diketahui bahwa rata-rata siswa belum dapat menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dikarenakan aktivitas siswa belum dikategorikan maksimal. Setelah siswa mengetahui proses pembelajaran pada siklus I dengan 3 kali pertemuan, terjadi peningkatan ketuntasan nilai *posttest* siswa dengan tingkat ketuntasan 68%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3.10 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus I

Hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sesudah diberikannya tindakan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPAS. Namun tingkat ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan maksimal yang ditetapkan pada penelitian ini, yaitu tercapainya nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS dengan nilai 70 mencapai 70% dari jumlah siswa.

e. Refleksi Siklus I

Berdasarkan pemaparan pada siklus I dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke tiga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas gurudan siswa mengalami peningkatan pada tiap pertemuannya, tetapi belum maksimal karena masih terdapat sejumlah 8 siswa yang dikategorikan belum maksimal, karena saat guru menjelaskan materi siswa masih rebut dan mengobrol dengan

temannya. Tingkat ketuntasan pada siklus I yaitu *Pretest* 47% dan pada *posttest* sebanyak 68%

Pada pembelajaran siklus I menggunakan media pembelajaran kartu domino didapatkan hasil *posttest* yang belum memenuhi target yaitu 70% dari jumlah siswa. Maka dengan itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II dilakukan dengan perbaikan sebagai berikut:

- 1) Memusatkan perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, sehingga siswa dapat mendengarkan materi yang disampaikan guru dengan lebih baik;
- 2) Membimbing jalannya diskusi sehingga setiap anggota kelompok dapat memahami bagaimana penggunaan media kartu domino dengan lebih baik;
- 3) Memberikan perhatian lebih kepada siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran siklus I dengan bimbingan dalam mengerjakan tugas;
- 4) Memberikan motivasi siswa untuk mengerjakan tugas dengan lebih baik dari sebelumnya dengan tepat waktu sesuai waktu yang ditentukan;
- 5) Memberikan motivasi siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sebagai perbaikan dari siklus I.

3. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I yaitu guru mempersiapkan modul ajar yaitu dengan 3 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2×35 menit). Selain itu guru juga mempersiapkan sumber belajar, media pembelajaran, alat pengumpul data yaitu lembar observasi dan juga tes evaluasi hasil belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran siklus II ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pretest dan pertemuan pertama pada siklus ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 29 Oktober 2025, pertemuan ke dua pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2025, dan pertemuan ke tiga pada hari Kamis tanggal 5 November 2025 dilanjutkan dengan posttest siklus I pada akhir pertemuan ke tiga.

Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2×35 menit). Materi yang dipelajari yaitu mengenal konsep gaya magnet dan sifatnya. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian mengajak siswa berdoa dan bernyanyi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru memeriksa daftar hadir dilanjutkan dengan apersepsi dan

penyampaian tujuan pembelajaran. Setelahnya guru memberikan soal *pretest* siklus II pada siswa.



Gambar 3.11 Siswa Mengerjakan *Pretest* Siklus II

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi konsep gaya magnet dan sifatnya, gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan dari benda magnetis seperti magnet, besi, ataupun nikel. Gaya magnet yaitu gaya tarik-menarik, dan tolak-menolak. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang didalamnya terdapat sifat gaya magnet dan juga bukan sifat gaya magnet. Setelah mereka selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing masing sifat dari gaya magnet dan juga yang bukan sifat dari gaya magnet. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dan juga penilaian oleh

guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



**Gambar 3.12 Diskusi Siswa Pertemuan 1 Siklus II
Menggunakan Media Kartu Domino**

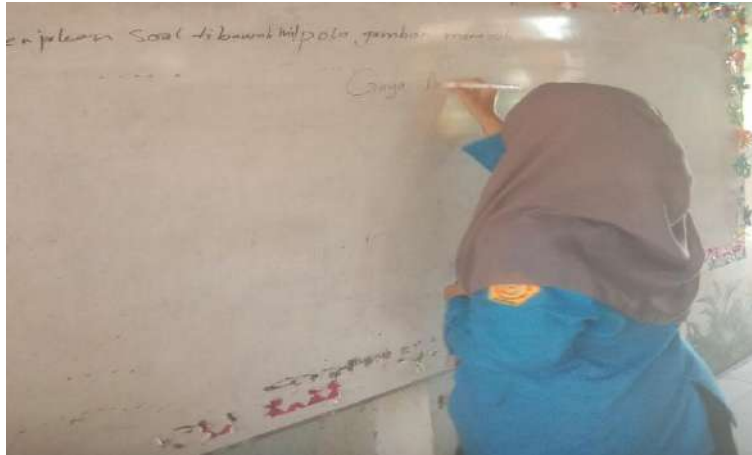
c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Guru juga mengingatkan materi selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan hamdallah dan salam.

Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2×35 menit). Materi yang dipelajari yaitu tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian mengajak siswa berdoa dan bernyanyi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru memeriksa daftar hadir dilanjutkan dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran.



**Gambar 3.13 Persiapan Pembelajaran Pertemuan 2
Siklus II**

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis. Gaya magnet memiliki tipe yaitu dapat tarik-menarik dan tolak menolak, gaya magnet akan tolak menolak jika kutub yang didekatkan sama dan akan tarik menarik jika kutub yang didekatkan berbeda. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang didalamnya terdapat benda magnetis dan juga tipe gayanya yang harus mereka cocokkan. Setelah mereka selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing-masing posisi benda magnetis dan tipe gaya yang dihasilkan. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Dan juga penilaian oleh guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



**Gambar 3.14 Diskusi Menggunakan Kartu Domino
IPAS Pertemuan Kedua Siklus II**

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Guru juga mengingatkan materi selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan hamdallah dan salam.

Pertemuan III

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 5 November dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2×35 menit). Materi yang dipelajari yaitu manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian mengajak siswa berdoa dan bernyanyi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru memeriksa daftar hadir dilanjutkan dengan apersepsi dan

penyampaian tujuan pembelajaran. Guru bertanya terkait materi yang sudah dipelajari. Dilanjutkan dengan pengenalan materi pertemuan ketiga oleh guru.



Gambar 3.15 Pengenalan Materi Pertemuan Ketiga Siklus II

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan metode ceramah terkait materi manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat gaya magnet beragam dalam membantu kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk penerapan sudah banyak digunakan seperti pada kulkas, televisi, magnet pengangkat besi, kereta, dan masih banyak lagi. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberi setiap kelompok kartu domino gaya di sekitar kita yang di dalamnya terdapat manfaat dan juga penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari yang harus mereka cocokan. Setelah mereka

selesai mencocokkan guru memberikan LKPD untuk menuliskan masing masing manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada kartu domino yang telah dimainkan. Setelah selesai masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dan juga penilaian oleh guru dilanjutkan menentukan kelompok yang paling benar dalam menyusun kartu dan menjawab LKPD.



Gambar 3.16 Siswa Berdiskusi Dengan Media Kartu Domino Pertemuan Ketiga Pada Siklus II

c. Kegiatan Akhir

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran materi yang telah dipelajari. Pada sisa waktu pembelajaran di hari Kamis guru memberikan soal Posttest siklus II. Setelah selesai mengerjakan soal posttest, guru mengingatkan materi selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan bersama siswa mengucapkan hamdallah dan salam.



Gambar 3.17 Siswa Mengerjakan Soal *Posttest* Siklus II

d. Pengamatan dan Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II diamati menggunakan lembar observasi pembelajaran kartu domino IPAS. Hasil observasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.4
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

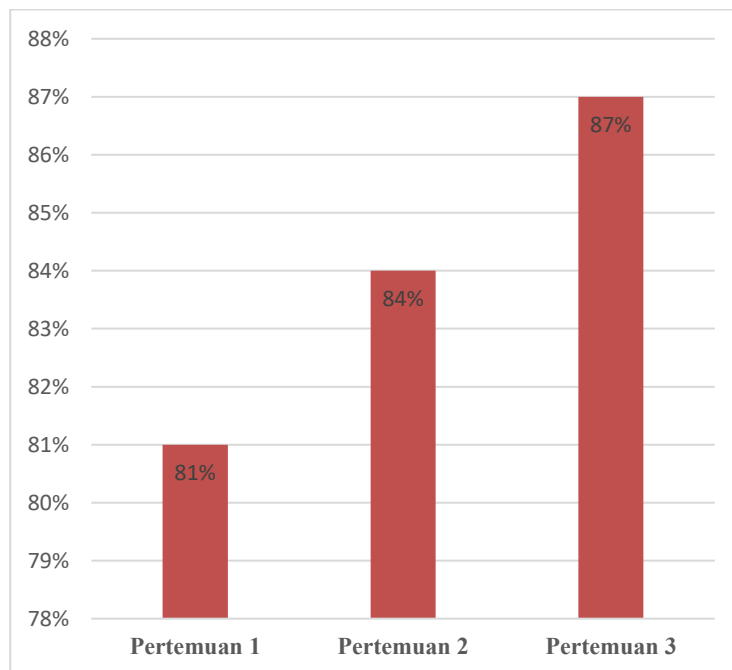
No	Pertemuan	Nilai Rata-Rata Setiap Pertemuan
1	Pertemuan 1	81%
2	Pertemuan 2	84%
3	Pertemuan 3	87%
Total		252%
Nilai Rata-Rata		84%
Kategori		4 Baik

Adapun untuk penskoran menggunakan kriteria sebagai berikut:

4 = Baik	76%-100% (Baik)
3 = Cukup Baik	56%-75% (Cukup Baik)
2 = Kurang	40%-55% (Kurang)
1 = Tidak Baik	<40 (Tidak Baik) ⁷⁶

Apabila dilihat dari tabel proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino, aktivitas guru di siklus I terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya dengan nilai rata-rata berada pada 84% dengan tergolong pada kategori sudah baik. Berdasarkan aktivitas tersebut menunjukan bahwa nilai rata-rata aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama sebesar 81%, pertemuan ke dua sebesar 84%, dan pertemuan ke tiga juga meningkat pada 87%. Peningkatan tersebut sudah baik dan sudah mencapai peningkatan maksimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

⁷⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. hlm 258



Gambar 3.18 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan keterangan gambar tersebut didapatkan bahwa peningkatan rata-rata pada siklus II terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara baik didukung dengan hasil aktivitas guru saat pembelajaran. Hasil kegiatan belajar mengajar yang baik ini tentunya didapatkan dengan perbaikan dari siklus I, dan dengan ini dinyatakan pada kategori yang sudah baik sesuai dengan kategori yang peneliti gunakan.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Tabel 3.5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aktivitas Yang diamati	Pertemuan			Rata-Rata	Ket
		1	2	3		
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	72%	78%	81%	77%	B
2	Siswa bertanya dan menjawab	68%	70%	73%	70%	C
3	Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media	75%	77%	79%	77%	B
4	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	68%	71%	75%	71%	C
Jumlah Rata-Rata		71%	74%	77%	74%	C

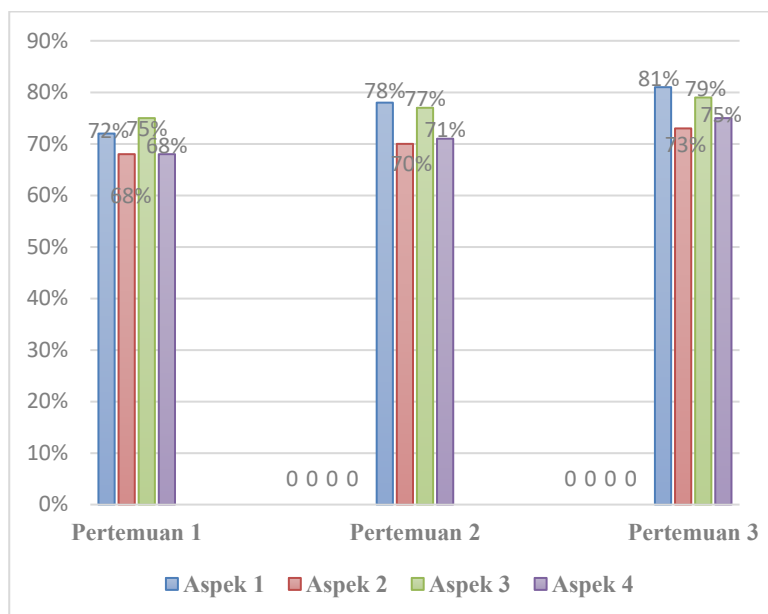
Adapun untuk penskoran menggunakan kriteria sebagai berikut:

4 = Baik	76%-100% (Baik)
3 = Cukup Baik	56%-75% (Cukup Baik)
2 = Kurang	40%-55% (Kurang)
1= Tidak Baik	<40 (Tidak Baik) ⁷⁷

⁷⁷ *Ibid.*

Pada tabel observasi belajar siswa dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran kartu domino mata pelajaran IPAS meningkat pada setiap pertemuannya.

Berdasarkan aktivitas yang telah diamati saat proses pembelajaran didapatkan pada aktivitas pertama siswa memperhatikan penjelasan guru meningkat dari pertemuan pertama yaitu 72%, pertemuan ke dua 78%, dan pertemuan ke tiga 81%. Aktivitas ke dua yaitu siswa bertanya dan menjawab saat proses pembelajaran pada pertemuan pertama 68%, pertemuan ke dua 70%, dan pertemuan ke tiga 73%. Aktivitas ke tiga yaitu siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok menggunakan media pada pertemuan pertama yaitu 75%, pertemuan ke dua 77%, dan pertemuan ke tiga 79%. Pada aktivitas terakhir yaitu siswa berpartisipasi aktif dalam pertemuan pertama yaitu sebesar 69%. Pertemuan kedua 71% dan pertemuan ketiga meningkat menjadi 75%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram hasil observasi aktivitas siswa siklus II berikut:



Gambar 3.19 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan aktivitas belajar siswa yang telah diamati rata-rata aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70%, dengan itu dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik sudah meningkat dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

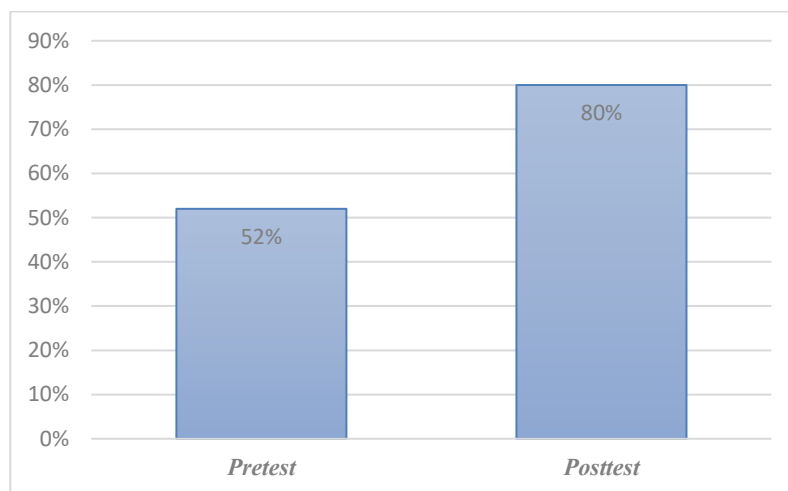
3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus II dilihat dari hasil pretest dan juga posttest yang sudah dilakukan oleh siswa selama awal dan akhir proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus II

No	Komponen Analisis	Siklus II	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Jumlah Nilai	1560	1990
2	Rata-Rata	63	80
3	Nilai Tertinggi	80	100
4	Nilai Terendah	20	55
5	Jumlah Tuntas	13	20
6	Jumlah Tidak Tuntas	12	5
7	Tingkat Ketuntasan	52%	80%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan data hasil belajar siswa kelas IV diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dengan tingkat ketuntasan mencapai 52%. Berdasarkan hasil pengukuran awal diketahui bahwa rata-rata siswa belum dapat menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dikarenakan aktivitas siswa belum dikategorikan maksimal. Setelah siswa mengetahui proses pembelajaran pada siklus I dengan 3 kali pertemuan dengan didasarkan pada perbaikan siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan nilai *posttest* siswa dengan tingkat ketuntasan 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3.20 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus II

Hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sesudah diberikannya tindakan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPAS. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan maksimal yang ditetapkan pada penelitian ini, yaitu tercapainya nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS dengan nilai ≥ 70 mencapai 70% dari jumlah siswa.

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan pemamparan dari pelaksanaan siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan dan sudah dikategorikan sangat baik. Dari hasil penelitian siklus II pada hasil belajar terdapat 20 siswa yang sudah mencapai ketuntasan dan 5 siswa masih belum

tuntas. Tingkat ketuntasan pada siklus II saat pretest mencapai 58% dan pada posttest meningkat menjadi 80% jadi peningkatan pretest ke posttest mencapai 22%. Dikarenakan penggunaan media kartu domino pada Pelajaran IPAS ini siswa dapat lebih aktif dan terampil saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan siklus II terdapat 5 siswa yang hasil belajarnya belum tuntas merupakan siswa yang dikategorikan aktif saat pembelajaran berlangsung dalam artian siswa sering ribut lari-larian di kelas saat proses pembelajaran, dan siswa dengan kemampuan berfikir yang lebih lamban dari siswa lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut kedepannya guru harus lebih sabar dalam mengajarkan materi kepada siswa, guru juga harus tegas untuk mengatasi siswa yang terlalu aktif saat di proses belajar berlangsung. Dari hasil pelaksanaan Tindakan siklus II ini penggunaan media pembelajaran kartu domino pada materi IPAS dengan perbaikan dari siklus I dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita sehingga dapat disimpulkan:

- 1) Penggunaan media pembelajaran kartu domino terdapat unsur permainan dalam penggunaannya sehingga siswa belajar dengan menyenangkan.
- 2) Siswa yang sebelumnya pasif jadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- 3) Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tidak diperlukan untuk melanjutkan pada siklus berikutnya sebagai upaya perbaikan.

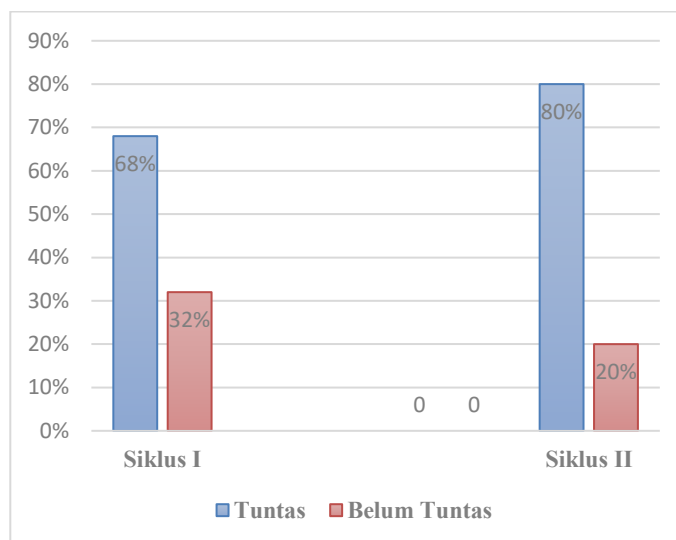
4. Peningkatan Hasil Belajar

Berikut ini tabel terkait peningkatan hasil belajar siswa dari *posttest* siklus I dan siklus II:

Tabel 3.7
Perbandingan Posttest Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	≥ 70	Tuntas	17	20	68%	80%
2	< 70	Belum Tuntas	8	5	32%	20%
Jumlah Siswa			25	25	100%	100%

Berdasarkan hasil tersebut dimana pada siklus 1 didapatkan ketuntasan sebanyak 17 siswa dengan persentase 68%, dan tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 32% dan pada siklus II ketuntasan mencapai 20 siswa dengan persentase 80% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 20%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 3.21 Perbandingan *Posttest* Siklus I dan Siklus II

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan penerapan media pembelajaran kartu domino pada mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Trisnomulyo, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Berikut adalah gambaran mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam 2 siklus penelitian.

Pembahasan Siklus I

Pada siklus I pertemuan pertama, hasil observasi guru dan siswa masih kurang karena pembelajaran awal, siswa juga masih malu-malu untuk bertanya jawab, dan juga mempresentasikan hasil diskusi dari permainan kartu domino. sehingga tindakan yang dilakukan adalah guru mampu memberi kesempatan

dengan membimbing siswa untuk dapat bertanya dan menjawab, serta berani untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Guru dalam hal ini juga memotivasi dan melakukan pendekatan pada siswa supaya mereka tidak malu atau kurang percaya diri ketika ingin bertanya tentang apa yang mereka tidak paham, dapat menjawab tanya takut jawabannya salah, dan juga berani menyampaikan hasil diskusi tanpa takut hasil diskusinya salah. Pada aktivitas guru didapatkan persentase sebesar 65%, persentase tersebut dikategorikan belum maksimal untuk aktivitas guru dalam pembelajaran. Terdapat beberapa aktivitas yang belum dilakukan secara maksimal yaitu seperti aktivitas guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru membimbing jalannya diskusi, guru menentukan kelompok yang maju untuk persentasi, memberikan umpan balik, dan menyimpulkan pembelajaran. Hal ini disebabkan kurang fokusnya guru sehingga ada tahapan yang mungkin tidak dilaksanakan secara lengkap.

Dengan menggunakan permainan kartu domino yang di mana di dalam kartu terdapat contoh kongkret dari gaya yang ada disekitar kita siswa dapat mencocokkan sesuai dengan jawaban yang ada pada kartu sehingga siswa dapat mengenal juga dapat membedakan jenis-jenis dari gaya yang ada di sekitar kita, di mana ketika mereka salah dalam mencocokkan kartu, maka diulas di bagian tahapan pengulasan materi oleh guru.

Selanjutnya guru menjelaskan materi yang nantinya akan dipelajari dan juga mempersiapkan media kartu domino. Sebelum masuk pada kegiatan ini guru memberikan soal pretest terkait materi untuk melihat kemampuan awal

siswa, yang nantinya setelah pertemuan terakhir siklus akan diberikan posttest. Setelah mengerjakan soal guru memeriksa hasil pretest siswa, dan bersiap untuk menyiapkan penjelasan materi pada kegiatan inti.

Pada awal pembelajaran saat guru menjelaskan materi siswa masih sering rebut dan kurang dalam memperhatikan penjelasan guru dan sering mencoba untuk keluar kelas. Sehingga tindakan yang guru lakukan adalah pendekatan kepada siswa supaya siswa lebih mudah dibimbing. Ketika siswa merasa bosan dalam pembelajaran guru mengajak siswa bernyanyi untuk memfokuskan mereka kembali dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 60% dari rata-rata tiap aspeknya.

Pada siklus I pertemuan kedua, di sini siswa sudah mulai antusias dalam belajar karena mereka sedikit lebih paham dalam permainan kartu domino ini. Ketika guru menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab siswa juga sudah mulai berani mengemukakan pendapat mereka. Mereka juga lebih fokus dalam pembelajaran namun siswa yang ribut di kelas masih belum teratasi.

Setelah guru membagi siswa dalam 5 kelompok untuk berdiskusi memainkan kartu domino siswa lebih antusias dari sebelumnya. Mereka juga tak segan untuk bertanya pada guru ketika mereka mengalami kesulitan. Setelah mereka selesai menyusun kartu domino mereka menuliskannya pada LKPD. Selanjutnya mereka melakukan presentasi mengenai hasil yang mereka dapatkan dari permainan kartu. Pada saat presentasi siswa masih sedikit malu dalam menyampaikan.

Hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan menjadi 69% dan hasil observasi aktivitas siswa meningkat menjadi rata-rata persentase 64%. Pada aktivitas guru sudah mulai meningkat yaitu guru sudah lebih baik dalam menyampaikan tujuan, apersepsi, motivasi, serta lebih baik dalam penyampaian materi dan memberikan bimbingan saat proses belajar namun hasil observasi masih belum mencapai maksimal hal ini ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan ketiga, hasil observasi aktivitas siswa mencapai 69% dan hasil observasi aktivitas guru mencapai 76%. Hal menunjukan peningkatan yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukan adanya peningkatan mendekati ketuntasan maksimal, dan hasil observasi aktivitas guru sudah mencapai hasil yang maksimal.

Pada pertemuan ketiga ini diakhir pertemuan guru melakukan posttest siklus I dengan dibandingkan hasil pretest pada awal pembelajaran siklus I dimana didapatkan hasil 44% siswa yang tuntas. Pada hasil posttest didapati 68% siswa yang sudah tuntas. Namun hasil tersebut belum mencapai ketuntasan maksimal yaitu pada 70%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya siswa dalam memperhatikan dan mengingat materi yang telah dijelaskan. Juga masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru dan lebih sering ribut di kelas seperti A.W.P, A.N.K, A.A, M.M.A, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II dengan catatan perbaikan dari siklus I yaitu pendekatan lebih pada siswa yang aktif ribut dan tidak memperhatikan guru dan juga siswa yang

mengalami kesulitan belajar. Guru juga harus lebih tegas dalam pembelajaran siklus selanjutnya.

Pembahasan Siklus II

Berdasarkan hasil pemaparan siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan, hasil belajar *posttest* siswa juga sudah ada peningkatan, namun peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajarnya dikategorikan belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan kurang kondusifnya suasana kelas dikarenakan sebagian dari siswa masih ribut dengan temannya.

Hasil penelitian siklus I hasil belajar siswa yang tuntas terdapat 17 siswa dan 8 siswa lainnya belum tuntas. Tingkat ketuntasan diketahui dari *pretest* sebelum pembelajaran yaitu sebesar 44% dan hasil dari *posttest* sebesar 68%. maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama hasil observasi aktivitas guru sudah mencapai 81%, persentase tersebut dikategorikan sudah baik namun masih terdapat catatan yaitu guru belum baik dalam menyimpulkan dan memberikan umpan balik setelah pembelajaran. Sedangkan pada aktivitas siswa juga mengalami peningkatan sebesar 71% nilai ini dikategorikan sudah baik dibanding siklus I pertemuan pertama yaitu 60%. Pada awal pembelajaran siklus II ini siswa yang masih sering ribut sebelumnya juga masih aktif dalam kebiasaannya seperti A.W.P dan A.A. untuk memfokuskan siswa guru mengajak siswa bernyanyi.

Pada pertemuan kedua siklus II ini pembelajaran sudah mulai lebih baik dari sebelumnya siswa yang tadinya ribut juga lebih mudah untuk diatur ketiga guru mulai melihatnya. Siswa juga lebih fokus memperhatikan penjelasan dari guru dan juga lebih aktif dalam pembelajaran, mereka juga sudah tidak sungkan untuk bertanya dan menjawab dengan percaya diri, mereka juga berdiskusi dengan lebih kondusif.

Pada aktivitas guru pertemuan ini mencapai 84% dengan kategori baik dan didasarkan pada perbaikan pertemuan sebelumnya. Guru sudah mulai baik dalam memberikan umpan balik dan juga menyimpulkan pembelajaran. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 74% kategori ini juga sudah baik bagi peningkatan aktivitas siswa dibanding pertemuan pada siklus sebelumnya.

Pada pertemuan ketiga siklus II didapatkan hasil observasi aktivitas guru mencapai 87% dan aktivitas siswa pada rata-rata setiap aspeknya mencapai 77%. Sehingga pada pertemuan ketiga ini aktivitas guru dan siswa sudah dalam kategori baik dan maksimal. Pada akhir pertemuan ketiga guru memberikan *posttest* pada siswa dan didapatkan hasil belajar dari *pretest* mencapai 52% dan *posttest* mencapai 80%, nilai ini dikatakan lebih baik dari siklus sebelumnya dimana *pretest* didapatkan 44% dan *posttest* 68%. Peningkatan dari *pretest* dan *posttest* siklus II mencapai 28%. Nilai ini sudah masuk dalam kriteria ketuntasan yaitu sebesar 70% ketuntasan dari jumlah siswa.

Berdasarkan pemaparan dari siklus I dan siklus II terdapat 5 siswa yang hasil belajarnya belum tuntas diantaranya A.W.P, A.A, A.N.K, M.M.A, dan N.I hal ini dikarenakan mereka merupakan siswa yang aktif ribut dikelas seperti A.W.P, A.A,A.N.K, dan juga siswa yang cenderung lamban berpikir seperti M.M.A dan N.I. Namun dibalik kekurangan mereka, mereka merupakan siswa dengan keterampilan yang baik. Untuk mengatasi kurangnya minat belajar mereka guru harus sabar dalam melakukan bimbingan ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator ketercapaian hasil belajar siswa tercapai, yaitu tingkat keberhasilan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa mencapai $\geq 70\%$. Hal ini sejalan dengan penelitian Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, Prillia Rahmadina Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Peserta didik kelas IV, peningkatan hasil belajar pada siklus I yaitu dengan rata-rata 71.1 dengan presentase tuntas sebesar 67,9%, dan meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 74,6 dengan presentase 82,1%.⁷⁸ Selanjutnya I Nyoman Sudianta, Dewa Bagus Sanjaya, dan I Nengah Suastika Penerapan Media Kado Ragam (Kartu Domino Keberagaman) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon, dengan hasil, peningkatan hasil belajar dari siklus I sebesar rata-rata

⁷⁸ Nasution, Sugiarti, and Rhmadina, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV'.

70,17% dan di siklus II menjadi rata-rata 81,83%.⁷⁹ Ketut Ayu Lola Monika, Siti Azizah, dan Enok Fitriyah Penerapan KADO BARU (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN Pakis V Surabaya, Peningkatan dari siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 70,34 menjadi nilai rata-rata siswa mencapai 80,86 pada siklus II.⁸⁰ Dari ketiga penelitian relevan tersebut terdapat perbedaan terkait mata pelajaran serta subjek dan media penelitian yang peneliti gunakan, dimana pada penelitian ini terkait penerapakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Trisnomulyo ini didapati siklus I nilai rata-rata 73 dengan ketuntasan sebesar 68%, dan pada siklus II didapati nilai rata-rata menjadi 80 dengan nilai ketuntasan mencapai 80% pada temuan peneliti yaitu media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV mata pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita yang ada di SDN 1 Trisnomulyo.

Dengan demikian penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo dengan penggunaan media pembelajaran kartu domino mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2025/2026 telah meningkat pada tiap siklusnya. dan penelitian ini berakhir pada siklus II.

⁷⁹ Sudianta, Sanjaya, and Suastika, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma(Kartu Domino Matematika) Siswa Kelas IV".

⁸⁰ Monika, Azizah, and Fitriah, 'Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN Pakis Surabaya'.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari masalah penelitian ini yaitu variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar IPAS rendah di kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo peneliti menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran IPAS. Sebagai upaya memperbaiki masalah tersebut yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Trisnomulyo. Dari nilai yang didapat pada pra survey dengan ketuntasan hasil belajar siswa masih terdapat 36% dari jumlah keseluruhan siswa dan 64% siswa lainnya belum tuntas dapat ditingkatkan menjadi lebih baik pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, didapatkan hasil kesimpulan yaitu pembelajaran menggunakan media kartu domino materi gaya di sekitar kita dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur tahun Pelajaran 2024/2025. Peningkatan hasil belajar ini didapatkan dari hasil observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada tiap siklusnya.

Peningkatan penelitian ini dibuktikan dengan tingkat ketuntasan pada observasi guru pada siklus I mencapai 70% pada rata-rata tiap pertemuannya dan meningkat pada siklus II sebanyak 84% hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah ada pada kategori baik. Pada observasi aktivitas siswa

siklus I hasil pada siklus I sebanyak 64% dari rata-rata indikator tiap pertemuan hal ini belum menunjukkan angka persentase ketuntasan dan dilanjutkan pada siklus II dengan hasil 74% dari rata-rata tiap indikator yang dinilai dari tiap pertemuan hal tersebut sudah masuk pada indikator ketuntasan sehingga aktivitas siswa sudah pada kategori cukup baik.

Selanjutnya pada hasil belajar siklus I didapatkan persentase ketuntasan siklus I pada *pretest* mencapai 44% dan setelah diberikan treatment menggunakan media pembelajaran kartu domino didapatkan siswa yang tuntas pada hasil belajar *posttest* siklus I mencapai 68%. Pada siklus II tingkat ketuntasan siswa pada hasil belajar *pretest* mencapai 52 % dengan itu dapat dinyatakan bahwa hasil belajar *pretest* siswa masih dalam kategori kurang baik dan belum mencapai tingkat ketuntasan, dilanjutkan setelah pemberian treatment hasil belajar *posttest* siswa mendapatkan hasil 80% siswa yang tuntas dan 20% siswa belum tuntas.

Pada penelitian ini didapati bahwa perbandingan ketuntasan hasil belajar *posttest* siswa siklus I dan siklus II dengan hasil siklus I sebanyak 68% dan pada hasil belajar *posttest* siklus II sebanyak 80%. Peningkatan hasil belajar ini tidak lepas dari aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan indikator keberhasilan telah tercapai dari mencapai $\geq 70\%$. Namun masih terdapat 20% dari siswa yaitu 5 siswa dengan hasil belajar yang belum tuntas pada siklus II.

Pada akhir penelitian ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sudah dikatakan mencapai pada indikator keberhasilan penelitian ini yaitu pada

nilai mencapai $\geq 70\%$ dari jumlah keseluruhan siswa. Penelitian ini dikatakan berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya oleh peneliti dengan catatan yang peneliti cantumkan pada saran penelitian ini.

B. Saran

Saran pada penelitian ini digunakan sebagai upaya perbaikan lanjutan yang dapat dilakukan oleh guru dan juga sebagai referensi lanjutan. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik maka peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti kartu domino terkhususnya materi IPAS.
2. Untuk pihak sekolah, disarankan agar menyediakan media pembelajaran yang menarik yang lebih lengkap guna meningkatkan mutu pendidikan yang ada di sekolah.
3. Hasil belajar dari 5 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum mata pelajaran IPAS, dengan ini diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan oleh guru kelas guna memperbaiki kualitas belajar dari 5 siswa dimana terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru dan juga siswa dengan kemampuan berpikir yang lamban, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih maksimal lagi.
4. Penelitian terkait penerapan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Trisnomulyo ini dapat menjadi referensi dan dikembangkan kembali oleh peneliti atau guru lainnya

sebagai upaya mengembangkan media yang sama serta mencari pengaruh, dan meningkatkan proses pembelajaran siswa pada mata pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, ed. by Muhammad Fadhli, 1st edn (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020)
- Andryannisa, Mahesya Az-zahra, Aradelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resistasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 87.1,2 (2023), 149–200
- Arif, Sholehah, and Shinta Oktafiana, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Sulaiman, 1st edn (Makassar: Mitra Ilmu, 2023)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Suryani, 1st edn (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015)
- Ariyani, Yusinta Dwi, Insih Wilujeng, Dhina Puspasari Wijaya, Andi Wahyudi, and Istiqomah, *Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD Pada Kurikulum Merdeka*, ed. by Rintho R. Rerung, 1st edn (Bandung: Media Sains Indonesia, 2023)
- Artama, Syaputra, Andi Fitriani Djollong, Ismai, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. by Gawarti, 1st edn (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023)
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset. dan Teknologi RI, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pengetahuan Alam Dan Sosial(IPAS)* (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset. dan Teknologi RI 2022, 2022)
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, ed. by M. Iqbal Asy Syauqi, 1st edn (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019)
- Damayanti, Ayu, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah', *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1.1 (2020), 48
- Daniati, Devi Wahyu, Saniatun Nafisa, Siti Kumawati, Eka Susanti, Estina Widya Ningsih, Ferly Andreyanto, and others, *27 Cara Asyik Belajar Matematika*, ed. by Aprilia Nurul Chasanah, 1st edn (Magelang: Penerbit Pustaka Rumah

CInta, 2019)

Dewi, Ponco, Dewi Nurmalasari, and Susan Febriantina, *Dasar-Dasar IPS*, ed. by Alvina, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020)

Djamaludin, Ahdar, and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, ed. by Awal Syaddad, 1st edn (Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019)

‘Dokumen Profil SD Negeri 1 Trisnomulyo’

Endang, Apriyanti, and Zaimuddin, *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Tata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*, ed. by Tim Qiara Media, 1st edn (Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2021)

Fatimah, Ai Tusi, Asep Amam Rizki, Rizki Zakiah, Puteri Dewi Anggini, Albi, Albi Oktaviana Al Qifari, and others, *Kartu Domino Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA/SMK*, ed. by Erik Santoso, 1st edn (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Aggota IKAPI Jawa Barat, 2021)

Fitri, Yusrani, Desyandri, and Yeni Erita, ‘Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis’, *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08 (2022), 2985

Hasani, Baitil, Fajar Nur Yasin, Amilah Uzlifatul Jannah, and Devi Nuurochmah Aprilia, ‘Studi Literatur Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa*, 14.2 (2025)

Hrp, Nurlina Ariani, Zulani Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, and Siti Suharni Simamora, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Handarini Rohana, 1st edn (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022) <<https://doi.org/www.penerbitwidina.com>>

Jauza, Najwa Ammara, and Meyniar Albina, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran’, *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam**, 23 (14AD)

Jayanti, Zulkardi, Ratu ILM, Indra Putri, and Yusuf Hartono, *Numerisasi Pembelajaran Matematik Berbasis E-Learning*, ed. by Ardatia Murti, 1st edn (Palembang: Bening Media Publishing, 2023)

Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran*, ed. by Andi Kristanto, 1st edn (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur, 2016)

Kurniawati, Wahyu, Fesa Mardian Sungkari, Utami, Ari Fitri, Kurniawati Wahyu, Fesa Mardian Sungkari, and others, *Pembelajaran IPA*, ed. by Ari Fitri Utami,

1st edn (Yogyakarta: B Press, 2023)

Monika, Ketut Ayu Lola, Siti Azizah, and Enok Fitriah, 'Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB SDN Pakis Surabaya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.02 (2025)

Mualimin, and Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, 1st edn (Yogyakarta: Gading Pustaka, 2021)

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan*, ed. by Mukhlis, 15th edn (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)

Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. by Dpict Pristine Adi, 1st edn (Depok: Komojoyo Press, 2021)

Nadhifah, Yenin, Fathul Zannah Nurul, Nurul Fauziah, and Hairunisa, *Pengetahuan Alam Dan Sosial*, ed. by Ari Yanto, 1st edn (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023)

Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, and Devi Suci Windariyah, *Penelitian TindakanKelas Untuk Guru Inspiratif*, ed. by Adirasa Hadi Prasetyo, 1st edn (Indramayu: Penerbit Adab Abitama, 2021)

Nasution, Dedek Handayani, Sugiarti, and Prilia Rhmadina, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV', *Jurnal Penidikan Modern*, 08.03 (2023), 129

P, Sudirman, Burhanuddin, and Fitriani, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*, ed. by Kahar, R. Nurhayati, and Muyassarah, 1st edn (Banyumas: PT. Pena Persada Kerta Utama Redaksi, 2024)

Pendidikan, Kementerian, dan Teknologi, Badan Standar, dan Asesmen Pendidikan, 'Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi', 2022

Putri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardani, Kinkin K Nursyaban, Kristianti Fatimah, and Nur Ilmi Setianingsih, *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Untuk SD Kelas IV*, ed. by Mely Rizki Suryanita, 2nd edn (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023)

Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, ed. by Syahrani, 1st edn (Banjarmasin: Antasari Press, 2011)

- Ristiani, Ria, Aisyah Ali, and Apriyanto, *Konsep Dasar IPA*, ed. by Efitra, 1st edn (Jambi: PT Sonpedia Publishing, 2023)
- Sinaga, Dameria, *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Aliwar, 1st edn (Jakarta: UKI Press, 2024)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 6th edn (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Sudianta, I Nyoman, Dewa Bagus Sanjaya, and I Nengah Suastika, 'Penerapan Media Kdo Ragam (Kartu Domino Keberagaman) Untuk Meningkatkan Hail Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.02 (2025)
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 5th edn (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2020)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 27th edn (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Supriyadi, Gito, *Statistik Penelitian Pendidikan*, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2021)
- Susilawati, Wati, *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*, 1st edn (Bandung: CV Insan Mandiri, 2020)
- Titin, Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, and Virga Virnanda, 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4.2 (2023), 111–23
- Usman, Jarjani, Mawardi, Husna M Zein, and Rasyidah, *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas*, 1st edn (Aceh Besar: AcehPo Publishing, 2019)
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by harits azmi Zanki, 1st edn (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021)
- Windiyani, Tustiyana, Resyi Abdul Gani, Yuli Mulyawati, and Fitri Anjaswuri, *Konsep Dasar IPS*, ed. by Hifzillah Fahmi, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Depublish Digital, 2024)
- Zaini, Mohammad, *Manajemen Pembelajaran Kajian Toritis Dan Praktis*, ed. by Subakri, 1st edn (Jember: IAIN Jember Press, 2021)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

**CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP), TUJUAN PEMBELAJARAN (TP),
DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**

Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 1 Trisnomulyo

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pemahaman IPAS (Sains)	<p>Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra) Mendeskripsikan dan membuat simulasi siklus hidup makhluk hidup. Mengidentifikasi masalah dan upaya pelestarian yang berkaitan dengan sumber daya alam dan makhluk hidup di lingkungan sekitarnya Mengidentifikasi proses perubahan wujud zat karena pelepasan dan penyerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari Mengamati gejala dan manfaat kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari 	<p>SEMESTER GANJIL</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra) Mengidentifikasi masalah dan upaya pelestarian yang berkaitan dengan sumber daya alam dan makhluk hidup di lingkungan sekitar Mengidentifikasi proses perubahan wujud zat karena pelepasan dan penyerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari Menjelaskan dan mendeskripsikan interaksi sosial di sekolah dengan lingkungan sekitarnya sesuai tugas, peran dan tanggung jawabnya

	<p>hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam sehari-hari, kehidupan mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya (otot/pegas/magnet) dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda • Mengidentifikasi sumber dan menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari • Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari • Mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air • Menjelaskan dan mendeskripsikan interaksi sosial di sekolah dengan lingkungan sekitarnya sesuai tugas, peran dan tanggung jawabnya • Mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat di sekitarnya • Menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digit 	<p>5. Mengamati gejala dan manfaat kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>6. Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda</p> <p>7. Mengidentifikasi sumber dan menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>8. Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>9. Mendeskripsikan dan membuat simulasi terkait siklus hidup makhluk hidup</p> <p>10. Mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.</p> <p>11. Mengidentifikasi sumber dan menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>SEMESTER GENAP</p> <p>12. Mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya</p>
--	--	--	--

	<p>menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya konvensional/digital. Peserta didik pada peta mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini • Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari • Mengenal dan mendemonstrasikan nilai uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari 	<p>dengan profesi masyarakat sekitarnya</p> <p>13. Menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital</p> <p>14. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, budaya, kearifan lokal, sejarah dan upaya pelestarian di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini</p> <p>15. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>16. Mengenal dan mendemonstrasikan nilai mata uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari</p>
Keterampilan IPAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Diakhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya 2. Mempertanyakan dan memprediksi dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya 		

	<p>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan. Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat</p> <p>4. Memproses, menganalisis data dan informasi. Mengorganisasikan data dalam bentuk table dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format</p>
--	--

Mengetahui,

Guru kelas IV



Tumilah, S.Pd

NIP. 1980206207012021

Kepala sekolah UPTD SD Negeri 1
Trisnomulyo



Suparsi, S.Pd

NIP. 196706021988032004

Lampiran 2

ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN

IPAS FASE B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman	<p>Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam sehari-hari, kehidupan mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya konvensional/digital. Peserta didik pada peta mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
Keterampilan	<p>1. Mengamati Diakhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan</p>

	<p>menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mempertanyakan dan memprediksi dengan menggunakan panduan , peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan. Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat 4. Memproses, menganalisis data dan informasi. Mengorganisasikan data dalam bentuk table dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format
--	---

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN BAB GAYA DI SEKITAR KITA
KELAS IV

CP Elemen	Tahapan Pengajaran	J P	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.	Pengenalan Tema	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar
	Topik A: Pengaruh Gaya di Sekitar Kita	6	1. Peserta didik mengetahui konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengenal penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari 2. Peserta didik dapat menyebutkan sifat gaya gesek, gaya otot dan manfaatnya
			2. Peserta didik memahami sifat gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	3. Peserta didik dapat menjelaskan penerapan sifat gaya gesek dalam membantu kehidupan sehari-hari
	Topik B: Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib	6	1. Peserta didik mengetahui konsep gaya magnet dan sifatnya.	1. Peserta didik dapat mengenal konsep gaya magnet dan sifatnya
			2. Peserta didik mengidentifikasi	2. Peserta didik dapat mengidentifikasi tipe gaya yang

			penerapan tipe gaya magnet.	dihasilkan benda magnetis.
			3. Peserta didik memahami penerapan dan manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari	3. Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari
	Topik C: Benda yang Elastis	4	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.
			2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.	2. Peserta didik dapat mengenal manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.
	Topik D: Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara	4	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap benda benda di Bumi.	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap benda benda di Bumi.
			2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari hari.	2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari hari.

	Proyek Pembela jaran	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membuat sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya. 2. Peserta didik mendemonstrasikan hasil proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membuat sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya. 2. Peserta didik mendemonstrasikan hasil proyek
--	----------------------------	---	---	---



Lampiran 3

MODUL AJAR IPAS KURIKULUM MERDEKA BELAJAR 2025

IPAS KELAS IV

SIKLUS I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Kiki Amelia
Nama Sekolah	: UPTD SD Negeri 1 Trisnomulyo
Tahun Penyusunan	: 2025
Fase dan Kelas	: B/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi Pokok	: Gaya di Sekitar Kita
Topik	: Pengaruh Gaya di Sekitar Kita
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (6x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Mengetahui gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Gotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar : Buku IPAS Kurikulum Merdeka Belajar SD Kelas IV Alat / Bahan : Alat Tulis (Spidol, Buku, Pulpen, Papan Tulis, Penghapus, Kertas HVS, dan Kertas Karton) Media Pembelajaran : Kartu Domino Gaya di Sekitar Kita	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta reguler: umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: kurang percaya diri dan kesulitan berkonsentrasi jarak panjang	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
• 25 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Saintifik
Model	: Kooperatif Learning
Metode	: Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

<p>1. Capaian Pembelajaran Pada akhir Fase B, Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.</p> <p>2. Tujuan Pembelajaran 1) Mengidentifikasi berbagai jenis gaya manfaatnya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda</p> <p>3. Alur Tujuan Pembelajaran 1) Peserta didik mengenal penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruhnya. C1 2) Peserta didik dapat menyebutkan sifat gaya gesek, gaya otot dan manfaatnya. C1 3) Peserta didik dapat menjelaskan penerapan sifat gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. C2</p>
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait konsep gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <p>1. Apa yang memengaruhi gerak benda? 2. Apa pengaruh gaya otot terhadap benda? 3. gaya gesek terhadap benda terhadap benda? 4. Apa manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari?</p>
<p>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pertemuan 1</p> <p>Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran 2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran 3. Guru melakukan apersepsi 4. Guru mengajak peserta didik ice breaking 5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari 6. Guru memberi pertanyaan pemantik <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa pengaruh gaya terhadap benda? 2) Apa pengaruh gaya gesek dan otot terhadap benda? 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <p>Kegiatan inti (50 menit)</p> <p><i>Menyajikan Informasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari 2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru. 3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru. <p><i>Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 siswa. 2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya.

3. Peserta didik diberi kartu domino terkait penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.
4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan pengaruh masing-masing gaya yang mereka pilih pada gambar dalam kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu mencocokkan jenis gaya gesek dengan otot tangan dan kaki pada materi penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari yang nantinya dipresentasikan bersama kelompoknya terkait apa pengaruh dari gambar gaya yang ada pada gambar di kartu sesuai perintah pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan pengaruhnya pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.
2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi pada kartu domino yang mereka mainkan dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 1) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 2) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 3) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya terkait sifat gaya gesek, gaya otot, dan manfaatnya..
4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

Pertemuan ke 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran
2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran
3. Guru melakukan apersepsi

4. Guru mengajak peserta didik ice breaking
5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari
6. Guru memberi pertanyaan pemantik
 - 1) Apa yang saja sifat gaya gesek?
 - 2) Apa saja sifat gaya otot?
 - 3) Apa manfaat kedua gaya tersebut?
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti (50 menit)

Menyajikan Informasi

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi gaya disekitar kita tentang sifat gaya gesek dan gaya otot dan manfaatnya.
2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru.
3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru.

Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 siswa.
2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya.
3. Peserta didik diberi kartu domino terkait sifat gaya gesek dan gaya otot untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.
4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan manfaat dari sifat gaya gesek dan gaya otot sesuai yang mereka yang mereka pilih pada kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu terkait sifat gaya gesek dan gaya otot yang ada pada kartu dan nantinya akan mereka tuliskan manfaatnya pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan manfaat dari sifat gaya gesek dan gaya otot pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.
2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi terkait kartu domino dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 1) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 2) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 3) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya terkait penerapan dan manfaat gaya gesek.
4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

Pertemuan ke 3

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran
2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran
3. Guru melakukan apersepsi
4. Guru mengajak peserta didik ice breaking
5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari
6. Guru memberi pertanyaan pemantik
 - 1) Apa saja sifat gaya gesek?
 - 2) Apa saja penerapan gaya gesek pada kehidupan sehari-hari
 - 3) Apa manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari?
7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Kegiatan inti (50 menit)

Menyajikan Informasi

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi pengaruh gaya disekitar kita materi penerapan sifat dan manfaat gaya gesek.
2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru.
3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru.

Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5-6 siswa.
2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya.
3. Peserta didik diberi kartu domino terkait penerapan dan manfaat gaya gesek untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.
4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan mana penerapan dan mana manfaat gaya gesek sesuai yang mereka yang mereka pilih pada kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu terkait mana yang penerapan dari gaya gesek dan manfaat gaya gesek yang ada pada kartu dan nantinya akan mereka tuliskan pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan hasil mencocokkan kartu domino penerapan dan manfaat

gaya gesek pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.

2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi terkait kartu domino dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 1) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 2) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 3) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya terkait gaya magnet.
4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

1. ASSESMENT PENILAIAN

Assesmen Formatif: Assesmen Formatid adalah penilaian yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung khususnya saat kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi.

Bentuk instrument: Lembar Observasi Aktivitas Siswa.

Berikan tanda nilai 1-4 pada bagian aktivitas yang dilakukan siswa

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Yang Diamati			
		1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
6					

7					
8					
9					
10					
Dst25					

Keterangan:

Jenis kegiatan yang diamati

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Bertanya dan menjawab pertanyaan
3. Bekerjasama dalam diskusi menggunakan media
4. Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

Tingkat keberhasilan:

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Assesmen Sumatif: Tes Tertulis

E. REFLEKSI**1. Refleksi Guru**

- 1) Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
- 2) Jika iya, hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran?
- 3) Jika tidak hal apa yang menyebabkannya?
- 4) Apa solusi yang dapat dilakukan?
- 5) Bagaimana tingkat kepuasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?

2. Refleksi Siswa

- 1) Apa kamu senang mengikuti pembelajaran ini?
- 2) Jika iya mengapa dan bagian apa kamu menyukainya?
- 3) Jika tidak mengapa dan bagian apa kamu tidak menyukainya?
- 4) Apa hasil belajarmu sudah seperti yang kamu inginkan?

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai mencapai rata-rata dan diatas rata-rata dapat mengikuti kegiatan pengayaan.

Remedial

Peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata dapat mengikuti kegiatan remedial.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(Terlampir)

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK(Terlampir)

C. GLOSARIUM

Gaya: Adalah pengaruh yang dapat menyebabkan perubahan pada suatu benda, seperti perubahan bentuk, kecepatan, atau arah geraknya.

Gerak : Adalah perubahan posisi dari satu tempat ketempat lainnya.

Gesek : Adalah gaya yang timbul akibat kedua permukaan benda bersentuhan dan saling menghambat gerakan.

Otot: Adalah jaringan lunak pada tubuh yang dapat berkontraksi untuk menghasilkan gerakan pada tubuh

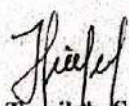
D. DAFTAR PUSTAKA

Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD Pada Kurikulum Merdeka. Edited by Rintho R. Rerung. 1st ed. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2023.

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pengetahuan Alam Dan Sosial(IPAS). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset. dan Teknologi RI 2022, 2022

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Untuk SD Kelas IV. Edited by Mely Rizki Suryanita. 2nd ed. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023

Guru Kelas IV



Tumilah, S.Pd
NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 15 Oktober 2025
Praktikan,



Kiki Amelia
NPM. 2201032013



Mengetahui,
Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 1 Trisnomulyo

Suparso, S.Pd

NIP. 196706021988032004

MODUL AJAR IPAS KURIKULUM MERDEKA BELAJAR 2025

IPAS KELAS IV

SIKLUS II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Kiki Amelia
Nama Sekolah	: UPTD SD Negeri 1 Trisnomulyo
Tahun Penyusunan	: 2025
Fase dan Kelas	: B/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi Pokok	: Gaya di Sekitar Kita
Topik	: Gaya Magnet dan Sifatnya
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (6x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Mengetahui gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Gotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar : Buku IPAS Kurikulum Merdeka Belajar SD Kelas IV Alat / Bahan : Alat Tulis (Spidol, Buku, Pulpen, Papan Tulis, Penghapus, dan Kertas HVS) Media Pembelajaran : Kartu Domino Gaya di Sekitar Kita	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta reguler: umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: kurang percaya diri dan kesulitan berkonsentrasi jarak panjang	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
• 25 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Saintifik
Model	: Kooperatif Learning
Metode	: Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Capaian Pembelajaran Pada akhir Fase B, Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta	

mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.	
2. Tujuan Pembelajaran	
1) Memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari. 2) Mengidentifikasi berbagai jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	
3. Alur Tujuan Pembelajaran	
1) Peserta didik dapat mengenal konsep gaya magnet dan sifatnya. C1 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis. C2 3) Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari. C2	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait konsep gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Apa saja sifat gaya magnet? 2. Apa pengaruh dan manfaat gaya magnet? 3. Apa saja penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1	
Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran 2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran 3. Guru melakukan apersepsi 4. Guru mengajak peserta didik ice breaking 5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari 6. Guru memberi pertanyaan pemantik <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa pengaruh gaya magnet terhadap benda? 2) Apa saja sifat gaya magnet? 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 8.	
Kegiatan inti (50 menit)	
<i>Menyajikan Informasi</i>	
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi gaya magnet dan sifatnya. 2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru. 3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru.	
<i>Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok</i>	
1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 siswa. 2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya. 3. Peserta didik diberi kartu domino terkait gaya magnet untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.	

4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan mana yang sifat gaya magnet dan mana yang bukan sifat gaya magnet yang telah mereka pilih pada kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu mencocokkan mana sifat gaya magnet dan mana yang bukan sifat gaya magnet dan nantinya dituliskan sesuai perintah pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.
2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi pada kartu domino yang mereka mainkan dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 4) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 5) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 6) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya yaitu tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis.
4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

Pertemuan ke 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran
2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran
3. Guru melakukan apersepsi
4. Guru mengajak peserta didik ice breaking
5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari
6. Guru memberi pertanyaan pemantik
 - 4) Apa saja tipe gaya yang dihasilkan gaya magnet?
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti (50 menit)

Menyajikan Informasi

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis.
2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru.
3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru.

Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 siswa.
2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya.
3. Peserta didik diberi kartu domino terkait tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.
4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis sesuai yang mereka pilih pada kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu terkait tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis yang ada pada kartu dan nantinya akan mereka tuliskan pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan hasil mencocokkan kartu domino tipe gaya yang dihasilkan benda magnetis pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.
2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi terkait kartu domino dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 1) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 2) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 3) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya terkait penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari dan manfaatnya.

4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

Pertemuan ke 3

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengondisikan kelas sebelum pembelajaran
2. Guru membimbing berdoa sebelum pembelajaran
3. Guru melakukan apersepsi
4. Guru mengajak peserta didik ice breaking
5. Guru melakukan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari
6. Guru memberi pertanyaan pemantik
 - 1) Apa saja contoh penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari?
7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Kegiatan inti (50 menit)

Menyajikan Informasi

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait materi penerapan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait penjelasan oleh guru.
3. Peserta didik diberi pertanyaan terkait penjelasan materi oleh guru.

Mengorganisasi Ke Dalam Kelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 siswa.
2. Peserta didik bergabung bersama kelompoknya.
3. Peserta didik diberi kartu domino terkait penerapan gaya magnet untuk nantinya dimainkan bersama kelompoknya.
4. Peserta didik juga diberi LKPD untuk menuliskan mana yang mana benda yang menggunakan penerapan gaya magnet dan mana manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari sesuai yang mereka yang mereka pilih pada kartu domino.
5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait aturan dalam permainan kartu domino yang sudah dibagikan oleh guru yaitu terkait menuliskan mana yang mana benda yang menggunakan penerapan gaya magnet dan mana manfaat gaya magnet yang ada pada kartu dan nantinya akan mereka tuliskan pada LKPD.

Membimbing Kelompok Belajar

1. Peserta didik memainkan kartu domino gaya disekitar kita dan menuliskan hasil mencocokkan kartu domino penerapan dan manfaat gaya magnet pada LKPD bersama kelompoknya sesuai arahan oleh guru.
2. Peserta didik berdiskusi dengan bimbingan dari guru.
3. Peserta didik dengan kelompok yang paling cepat dan tepat jawaban adalah pemenangnya.

Evaluasi

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi terkait kartu domino dan LKPD yang sudah mereka isi.
2. Guru mengoreksi hasil diskusi peserta didik.

Penghargaan

1. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik.
2. Guru memotivasi kelompok lainnya

Kegiatan Penutup(10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan refleksi pada peserta didik terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - 1) Apa yang kalian pelajari pada pembelajaran kali ini.
 - 2) Adakah yang belum kalian pahami?
 - 3) Bagaimana perasaan kalian pada saat proses pembelajaran ini?
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya terkait gaya pegas.
4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdallah dan salam penutup.

E. ASSESMENT PENILAIAN

Assesmen Formatif: Assesmen Formatid adalah penilaian yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung khususnya saat kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi.

Bentuk instrument: Lembar Observasi Aktivitas Siswa.

Berikan tanda nilai 1-4 pada bagian aktivitas yang dilakukan siswa

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Yang Diamati			
		1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Dst25					
<p>Keterangan:</p> <p>Jenis kegiatan yang diamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan penjelasan guru 2. Bertanya dan menjawab pertanyaan 3. Bekerjasama dalam diskusi menggunakan media 4. Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran <p>Tingkat keberhasilan:</p> <p>4: Sangat Baik</p> <p>3: Baik</p> <p>2: Cukup</p> <p>1: Kurang</p> <p>Assesmen Sumatif: Tes Tertulis</p>					
<p>F. REFLEKSI</p> <p>3. Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah tujuan pembelajaran tercapai? 2) Jika iya, hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran? 3) Jika tidak hal apa yang menyebabkannya? 4) Apa solusi yang dapat dilakukan? 5) Bagaimana tingkat kepuasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran? <p>4. Refleksi Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa kamu senang mengikuti pembelajaran ini? 2) Jika iya mengapa dan bagian apa kamu menyukainya? 3) Jika tidak mengapa dan bagian apa kamu tidak menyukainya? 4) Apa hasil belajarmu sudah seperti yang kamu inginkan? 					
<p>G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p> <p>Pengayaan Peserta didik dengan nilai mencapai rata-rata dan diatas rata-rata dapat mengikuti kegiatan pengayaan.</p> <p>Remedial Peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata dapat mengikuti kegiatan remedial.</p>					
LAMPIRAN					
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(Terlampir)					
B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK(Terlampir)					
C. GLOSARIUM					

Gaya: Adalah pengaruh yang dapat menyebabkan perubahan pada suatu benda, seperti perubahan bentuk, kecepatan, atau arah geraknya.
Gerak : Adalah perubahan posisi dari satu tempat ketempat lainnya.
Gesek : Adalah gaya yang timbul akibat kedua permukaan benda bersentuhan dan saling menghambat gerakan.
Otot: Adalah jaringan lunak pada tubuh yang dapat berkontraksi untuk menghasilkan gerakan pada tubuh

D. DAFTAR PUSTAKA

Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD Pada Kurikulum Merdeka. Edited by Rintho R. Rerung. 1st ed. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2023.

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pengetahuan Alam Dan Sosial(IPAS). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset. dan Teknologi RI 2022, 2022

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Untuk SD Kelas IV. Edited by Mely Rizki Suryanita. 2nd ed. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023

Observer



Tumilah, S.Pd
NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 23 Oktober 2025
Praktikan,



Kiki Amelia
NPM. 2201032013



Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 1 Trisnomulyo

Sumardi, S.Pd
NIP. 196706021988032004

Lampiran 4

Lembar Kerja Peserta Didik

SIKLUS I

KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR	KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR
GAYA GESEK DAN OTOT			GAYA GESEK DAN OTOT		
1	Sebutkan pengaruh dari gaya yang ada pada gambar kartu domino yang kalian sudah cocokan!		1	Sebutkan penerapan dan manfaat gaya gesek yang sudah kalian cocokan!	
KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR			
GAYA GESEK DAN OTOT					
1	Sebutkan sifat dari gaya gesek dan gaya otot yang sudah kalian cocokan!				

SIKLUS II

KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR		KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR	
		GAYA MAGNET				GAYA MAGNET	
1		Sebutkan mana sifat dan mana yang bukan sifat gaya magnet yang sudah kalian cocokan!		1		Sebutkan tipe gaya magnet dan contoh penerapannya sesuai dengan yang sudah kalian cocokan!	

KELOMPOK : KELAS : ANGGOTA :		GAYA DI SEKITAR	
		GAYA MAGNET	
1		Sebutkan benda dengan penerapan gaya magnet dan manfaat penerapan gaya magnet sesuai dengan yang sudah kalian cocokan!	

Lampiran 5

**MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS I
PERTEMUAN I**



PERTEMUAN 2

<p>Dihasilkan oleh otot</p> <hr/> <p>Sifat gaya Gesek</p>	<p>Menghambat Gerakan</p> <hr/> <p>Sifat Gaya Otot</p>	<p>Tegantung pada posisi tubuh</p> <hr/> <p>Sifat gaya Gesek</p>	<p>Mengauskan Permukaan</p> <hr/> <p>Sifat Gaya Otot</p>
<p>Dihasilkan Oleh Sistem Syaraf</p> <hr/> <p>Sifat gaya Gesek</p>	<p>Sifat Gaya Otot</p> <hr/> <p>Mengauskan Permukaan Benda</p>	<p>Sifat gaya Gesek</p> <hr/> <p>Otot Dapat melemah</p>	<p>Sifat Gaya Otot</p> <hr/> <p>Menghasilkan Panas</p>
<p>Sifat gaya Gesek</p> <hr/> <p>Darah Sebagai Sumber energi</p>	<p>Sifat Gaya Otot</p> <hr/> <p>Dapar diatasi dengan pelumas</p>		

PERTEMUAN 3

<p>Ban Mobil (Gesekan antara Ban dan jalan)</p> <hr/> <p>Manfaat gaya Gesek</p>	<p>Mengurangi resiko kecelakaan</p> <hr/> <p>Penerapan Gaya gesek sehari-hari</p>	<p>Gesekan Kaki dan Tanah</p> <hr/> <p>Manfaat gaya Gesek</p>	<p>Meningkatkan Keselamatan</p> <hr/> <p>Penerapan Gaya gesek sehari-hari</p>
<p>Gesekan Antara Sepatu Olahraga</p> <hr/> <p>Manfaat gaya Gesek</p>	<p>Penerapan Gaya gesek sehari-hari</p> <hr/> <p>Membantu Pekerjaan jadi Lebih Mudah</p>	<p>Manfaat gaya Gesek</p> <hr/> <p>Gesekan Antara Biola dan Alat Gesek</p>	<p>Penerapan Gaya gesek sehari-hari</p> <hr/> <p>Membantu menghentikan benda bergerak</p>
<p>Manfaat gaya Gesek</p> <hr/> <p>Membuat kita nyaman berjalan tanpa Jatuh</p>	<p>Penerapan Gaya gesek sehari-hari</p> <hr/> <p>Gesekan saat Mendorong Meja</p>		

**MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS II
PERTEMUAN 1**

<p>Menghasilkan Cahaya</p> <hr/> <p>Sifat Gaya Magnet</p>	<p>Menghasilkan Medan Magnet</p> <hr/> <p>Bukan Sifat Gaya Magnet</p>	<p>Mengubah Warna</p> <hr/> <p>Sifat Gaya Magnet</p>	<p>Memiliki Kutub</p> <hr/> <p>Bukan Sifat Gaya Magnet</p>
<p>Menghasilkan Rasa</p> <hr/> <p>Sifat Gaya Magnet</p>	<p>Bukan Sifat Gaya Magnet</p> <hr/> <p>Kutub Yang Sama Tolak-Menolak</p>	<p>Sifat Gaya Magnet</p> <hr/> <p>Mengubah Suhu</p>	<p>Bukan Sifat Gaya Magnet</p> <hr/> <p>Kutub Yang Beda Tarik-Menarik</p>
<p>Sifat Gaya Magnet</p> <hr/> <p>Menghasilkan Bau</p>	<p>Bukan Sifat Gaya Magnet</p> <hr/> <p>Mengangkat Logam</p>		

PERTEMUAN 2

 <p>Gaya tolak menolak Magnet</p>	 <p>Gaya Tarik Menarik Magnet</p>	 <p>Gaya tolak menolak Magnet</p>	 <p>Gaya Tarik Menarik Magnet</p>
<p>Gaya tolak menolak Magnet</p> <p>Paku dan magnet</p>	<p>Gaya Tarik Menarik Magnet</p> <p>Besi yang di magnetisasi dan magnet</p>	<p>Gaya tolak menolak Magnet</p> <p>Besi dan magnet</p>	<p>Gaya Tarik Menarik Magnet</p> <p>paku yang di magnetisasi dan magnet</p>

PERTEMUAN 3

 <p>Manfaat gaya Magnet</p>	<p>Menutup pintu kulkas dengan kuat</p> <p>Penerapan Gaya magnet pada benda sehari hari</p>	 <p>Manfaat gaya Magnet</p>	<p>Menutup pintu dengan erat pada kunci pintu magnetik</p> <p>Penerapan Gaya magnet pada benda sehari hari</p>
 <p>Manfaat gaya Magnet</p>	<p>Penerapan Gaya magnet pada benda sehari hari</p> <p>Membuka baut tanpa khawatir baut jatuh pada obeng magnetik</p>	<p>Manfaat gaya Magnet</p> 	<p>Penerapan Gaya magnet pada benda sehari hari</p> <p>Memindahkan Benda-benda besi</p>
<p>Manfaat gaya Magnet</p> 	<p>Penerapan Gaya magnet pada benda sehari hari</p> <p>memudahkan jalannya kereta magnetik tanpa penggunaan roda</p>		

Lampiran 6

Lembar Bacaan Guru dan Peserta Didik

Topik A: Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Pertanyaan Esensial

1. Apa pengaruh gaya otot terhadap benda?
2. Apa pengaruh gaya gesek terhadap benda?
3. Apa yang memengaruhi gaya gesek?
4. Apa manfaat gaya pada kehidupan sehari-hari?



Sumber: pixabay.com/kuiterphoto

Tahukah kalian, ada banyak cara untuk memindahkan suatu benda dari satu tempat ke tempat yang lain. Yuk, kita bantu Aga dan Dara mencari cara memindahkan kontainer mereka!

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek



Lakukan Bersama

Kira-kira cara apa yang bisa dilakukan untuk membantu Aga dan Dara? Kalian bisa memberikan ide untuk membantu kepada Aga dan Dara dengan melakukan kegiatan berikut.



Belajar Lebih Lanjut



Sumber: freepik.com/lineinchpunch

Kalian pernah melihat sepatu bola? Paku-paku pada bagian sol sepatu bola bertujuan untuk memperbesar gaya gesek antara sepatu dan rumput sehingga para pemain bola tidak mudah terpeleset.



Pemberian oli atau pelumas pada roda pagar adalah cara untuk memperkecil gaya gesek sehingga pagar lebih mudah didorong.

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan **gaya otot**. **Gaya otot** adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.



Sumber: freepik.com/Frimfilms

Saat kontainer diberikan gaya dorong atau tarik, maka akan terjadi gesekan antara kontainer dan permukaan lantai. Hal ini menyebabkan terjadinya **gaya gesek**. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong.

1. Apakah ada aktivitas yang tidak memakai gaya?

2. Jika ada, aktivitas apakah itu?

A.2 Sifat Gaya Gesek



Mari Mencoba

Tahukah kalian jika gaya gesek bisa memengaruhi kecepatan gerak benda? Yuk, kita lakukan eksperimen ini.



Apa yang Sudah Aku Pelajari?

1. Gaya adalah dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda bebas.
2. Gaya membantu kita memindahkan benda. Gaya bisa membuat benda diam menjadi bergerak.
3. Saat kalian mendorong, menarik, atau mengangkat benda, kalian menggunakan gaya otot.
4. Jika kedua benda bergesekan maka akan terjadi gaya gesek. Gaya gesek adalah gaya yang berlawanan arah dengan arah gerak benda.
5. Gaya gesek dipengaruhi oleh:
 - a. kasar atau licinnya permukaan;
 - b. besar atau kecilnya luas permukaan;
 - c. berat atau ringan suatu benda. Benda yang lebih berat akan memperbesar gaya gesek walaupun bentuk atau ukurannya luas.

Topik B: Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

Pertanyaan Esensial

1. Apa pengaruh gaya magnet terhadap benda?
2. Apa manfaat gaya magnet pada kehidupan sehari-hari?

Bab 3 | Gaya di Sekitar Kita

73

Magnet banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tahukah kalian bahwa tutup lemari es juga menggunakan magnet?



Gambar 3.2 Tutup lemari es dan kompas memiliki magnet.
Sumber: freepik.com/mayakruchankova; freepik.com/freepik



Bumi kita juga merupakan magnet loh. Wah, bayangkan, berarti magnet yang sangat besar sekali ya. Kekuatan magnet paling besar ada di kutub utara dan kutub selatannya Bumi. Oleh karena itu jarum magnet pada kompas akan selalu tertarik ke arah kutub Bumi kita.

Kompas terbuat dari magnet berbentuk jarum. Ujung magnet ini akan selalu mengarah ke selatan dan utara. Makanya alat ini dipakai untuk penunjuk arah.



Gambar 3.3 Magnet besar untuk mengangkat besi.
Sumber: freepik.com/lineimages



Gambar 3.4 Kereta cepat menggunakan magnet sebagai penggerakannya.
Sumber: freepik.com/jcamp

Selain itu ada model tas atau dompet yang menggunakan magnet sebagai kancing loh.

Bahkan ada magnet yang kekuatannya sangat besar dan dipakai untuk mengangkat besi-besi besar. Alat ini bisa dipakai untuk memilah rongsakan besi dari sampah yang lain. Bisa juga dipakai di tempat-tempat pengolahan besi..

Magnet juga dipakai untuk menggerakkan kereta super cepat bernama kereta maglev. Kereta ini banyak dipakai di Jepang dan Eropa. Semoga suatu saat Indonesia bisa juga ya memiliki kereta ini.



Apa yang Sudah Aku Pelajari?

1. Magnet memiliki dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan.
2. Sifat magnet memiliki sifat sebagai berikut.
 - a. Jika kedua kutub yang sama didekatkan, maka akan terjadi gaya tolak-menolak. Kedua kutub ini akan saling mendorong menjauh.
 - b. Jika kedua kutub yang berbeda didekatkan, maka akan terjadi gaya tarik-menarik. Kedua kutub akan saling menarik mendekat.
 - c. Magnet akan menarik benda yang terbuat dari besi.
3. Magnet dipakai untuk kompas, penyusun benda-benda elektronik, dan pembuatan kereta super cepat.

Lampiran 7

Soal *Pretest* dan *Posttest* SIKLUS I

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa itu gaya?
2. Apa yang memengaruhi gerak benda?
3. Apa saja yang memengaruhi gaya gesek pada suatu benda?
4. Menurut kalian apa yang terjadi pada benda yang bergerak jika tidak ada gaya gesek?
5. Adakah benda dan kegiatan di sekitar kalian yang memanfaatkan gaya gesek? Sebutkan dan jelaskan manfaatnya!

Jawaban:

1. Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak(Skor10)
2. Besar kecilnya dorongan atau besar kecilnya gaya.(Skor 10)
3. Permukaan kasar, besarnya tekanan, dan kecepatan gaya(Skor 20)
4. Jika benda bergerak tidak ada gaya gesek maka benda akan bergerak terus menerus bahkan terjatuh(Skor 30)
5. Rem mobil bermanfaat menghentikan mobil, gesekan pada biola menghasilkan suara, berjalan dan berlari gaya gesek pada kaki dan tanah supaya tidak jatuh, dan lain sebagainya bervariasi asal sesuai dengan konteks gaya gesek. (Skor 30)

Soal *Pretest* dan *Posttest* SIKLUS II

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa hal menarik yang kalian pelajari pada topik ini?
2. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tarik menarik?
3. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tolak-menolak?
4. Apa saja benda yang dapat ditarik oleh magnet?
5. Apa membuat mainan dari magnet seperti pada gambar berikut:



Prediksi gerakan kearah mana mobil mainan akan bergerak. Sertakan dengan alasan yang dapat memperkuat prediksimu!

Jawaban:

1. Jawaban bervariasi terkait gaya magnet, tipe gaya, dan sifatnya serta penerapannya (Skor 20)
2. Gaya magnet dapat menghasilkan gaya tarik menarik apabila dua kutub yang didekatkan berbeda. (Skor 10)
3. Gaya magnet dapat menghasilkan gaya tolak menolak jika kedua kutub yang berdekatan sama. (Skor 10)
4. Benda berbahan besi dan nikel (paku, jarum, besi baja, dll). (Skor 30)
5. Dilihat dari gambar ada dua sisi magnet yang sama maka dari itu mobil akan bergerak mundur. (Skor 30)

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS I

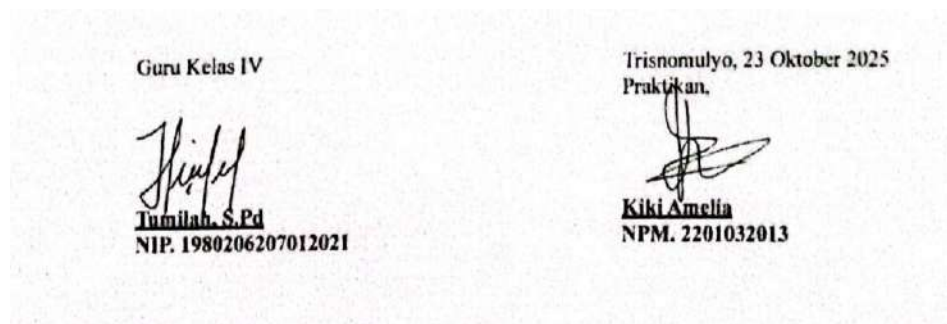
NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam.	3	3	4
	b. Guru mengajak siswa berdoa kemudian guru melakukan absensi kehadiran	3	3	3
	c. Melakukan apersepsi	2	2	3
	d. Penyampaian tujuan dan motivasi	2	3	3
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru menjelaskan materi	3	3	4
	b. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok	3	3	3
	c. Guru menjelaskan cara bermain kartu domino IPAS	3	3	3
	d. Guru membimbing jalannya permainan kartu domino	2	3	3
	e. Guru menentukan kelompok pemenang dari permainan kartu domino	3	3	3
	f. Guru menentukan setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi	2	3	3
	g. Guru menyimak dan mengoreksi terkait presentasi dari kelompok yang maju	3	3	3
	h. Guru membagikan LKPD	3	3	3
	i. Guru menjelaskan terkait tugas yang ada pada LKPD	3	3	3
	j. Guru mengulas dan menanggapi terkait hasil LKPD siswa	2	2	3
3.	Kegiatan Penutup			
	a. Memberikan umpan balik	2	2	2
	b. Menyimpulkan pembelajaran	2	2	3
	c. Menutup kegiatan pembelajaran	3	3	3
Jumlah Skor		44	46	52
Persentase %		65%	68%	76%

Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$



Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus 1 Pertemuan 1

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	3	2	3	3
2	A.W.P	1	1	1	1
3	A.D.P	3	2	3	3
4	A.K.A	3	3	3	3
5	A.A	1	1	1	2
6	A.N.K	1	1	1	2
7	A.S.A	2	2	2	3
8	C.F.A	2	3	3	3
9	Q.A	3	3	2	2
10	D.R.R	2	3	3	2
11	F.R	2	2	3	2
12	H.I	2	2	2	2
13	H.T	3	3	3	3
14	H.A.G	3	2	4	3
15	I.Z.A	3	3	3	3
16	M.M.A	1	1	2	1
17	M.T.S	3	2	2	3
18	M.Z.A	3	3	2	1
19	N.I	4	3	4	3
20	N.T.A	2	2	3	3
21	R.I	3	2	2	3
22	O.R.W	3	3	2	3
23	A.H	2	2	3	3
24	F.K.	3	3	3	2
25	M.I.A.F	2	3	3	2
Jumlah		60	57	63	60
Persentase (%)		60%	57%	63%	60%

Jenis kegiatan yang diamati:

1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran


Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV


Tutullah, S.Pd
 NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 16 Oktober 2025
 Praktikan,


Kiki Amelia
 NPM. 2201032013

Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	3	2	4	3
2	A.W.P	1	1	2	1
3	A.D.P	2	3	3	3
4	A.K.A	3	3	3	3
5	A.A	2	1	1	2
6	A.N.K	1	1	2	2
7	A.S.A	2	2	3	3
8	C.F.A	2	3	3	3
9	Q.A	3	3	2	3
10	D.R.R	2	3	3	3
11	E.R	3	2	3	2
12	H.I	2	3	3	3
13	H.T	3	2	3	3
14	H.A.G	3	2	4	3
15	L.Z.A	3	3	3	3
16	M.M.A	2	1	2	1
17	M.T.S	3	2	2	2
18	M.Z.A	2	3	2	2
19	N.I	4	2	4	3
20	N.T.A	2	3	3	2
21	R.I	3	3	3	3
22	O.R.W	3	3	3	3
23	A.H	3	3	2	3
24	F.K.	3	3	3	3
25	M.I.A.F	3	3	3	2
Jumlah		64	60	69	64
Persentase (%)		64%	60%	69%	64%

Jenis kegiatan yang diamati:

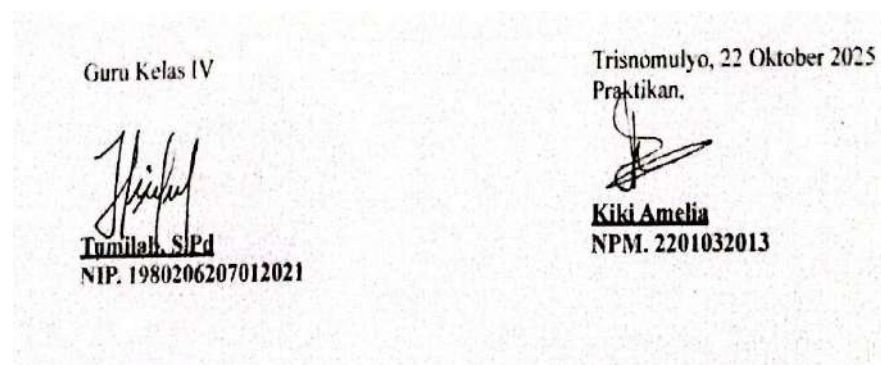
1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran

Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$



Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus I Pertemuan 3

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	3	3	4	4
2	A.W.P	2	1	2	1
3	A.D.P	3	3	3	3
4	A.K.A	2	3	3	3
5	A.A	2	1	2	2
6	A.N.K	2	1	2	2
7	A.S.A	3	2	3	3
8	C.F.A	3	3	3	3
9	Q.A	4	3	2	3
10	D.R.R	3	3	3	3
11	F.R	2	2	3	2
12	H.I	3	3	3	3
13	H.T	3	3	3	3
14	H.A.G	3	3	4	3
15	I.Z.A	3	3	4	3
16	M.M.A	2	1	2	2
17	M.T.S	3	3	3	3
18	M.Z.A	3	3	3	3
19	N.I	4	3	3	3
20	N.T.A	2	3	3	2
21	R.I	3	3	3	3
22	O.R.W	3	3	3	3
23	A.H	3	3	2	3
24	F.K.	3	3	2	3
25	M.I.A.F	3	3	3	3
Jumlah		70	65	71	68
Persentase (%)		70%	65%	71%	68%

Jenis kegiatan yang diamati:

1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran

Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV



Tutudah, S.Pd
NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 23 Oktober 2025
Praktikan.



Kiki Amelia
NPM. 2201032013

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama	Nilai dan Kriteria Ketuntasan Siklus I					
		<i>Pretest</i>	T	TT	<i>Posttest</i>	T	TT
1	A.A.M	80	✓		100	✓	
2	A.W.P	30		✓	50		✓
3	A.D.P	75	✓		80	✓	
4	A.K.A	60		✓	70	✓	
5	A.A	40		✓	50		✓
6	A.N.K	40		✓	55		✓
7	A.S.A	70	✓		70	✓	
8	C.F.A	65		✓	75	✓	
9	Q.A	75	✓		80	✓	
10	D.R.R	60		✓	65		✓
11	F.R	60		✓	70	✓	
12	H.I	75	✓		85	✓	
13	H.T	75	✓		90	✓	
14	H.A.G	70	✓		100	✓	
15	I.Z.A	75	✓		90	✓	
16	M.M.A	40		✓	55		✓
17	M.T.S	55		✓	70	✓	
18	M.Z.A	45		✓	50		✓
19	N.I	70	✓		80	✓	
20	N.T.A	75	✓		80	✓	
21	R.I	65		✓	75	✓	
22	O.R.W	60		✓	65		✓
23	A.H	75	✓		85	✓	
24	F.K.	60		✓	65		✓
25	M.I.A.F	60		✓	70	✓	
Jumlah		1555			1825		
Rata-rata		62			73		
Nilai Tertinggi		80			100		
Nilai Terendah		30			50		
Jumlah Tuntas		11			17		
Jumlah Tidak Tuntas		14			8		
Presentase Ketuntasan		44%			68%		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS II

NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	e. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam.	4	4	4
	f. Guru mengajak siswa berdoa kemudian guru melakukan absensi kehadiran	3	3	84
	g. Melakukan apersepsi	3	3	3
	h. Penyampaian tujuan dan motivasi	4	4	4
2.	Kegiatan Inti			
	k. Guru menjelaskan materi	3	3	3
	l. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok	4	4	4
	m. Guru menjelaskan cara bermain kartu domino IPAS	3	3	3
	n. Guru membimbing jalannya permainan kartu domino	4	4	4
	o. Guru menentukan kelompok pemenang dari permainan kartu domino	3	3	4
	p. Guru menentukan setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi	3	3	3
	q. Guru menyimak dan mengoreksi terkait presentasi dari kelompok yang maju	4	4	4
	r. Guru membagikan LKPD	3	3	3
	s. Guru menjelaskan terkait tugas yang ada pada LKPD	2	3	3
	t. Guru mengulas dan menanggapi terkait hasil LKPD siswa	3	3	3
3.	Kegiatan Penutup			
	d. Memberikan umpan balik	3	3	3
	e. Menyimpulkan pembelajaran	2	3	3
	f. Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4
Jumlah Skor		55	57	59
Persentase %		81%	84%	87%


Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV


Tumflah, S.Pd
 NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 5 November 2025
 Praktikan,


Kiki Amelia
 NPM. 2201032013

Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	4	3	4	3
2	A.W.P	2	2	3	2
3	A.D.P	3	3	3	3
4	A.K.A	2	3	3	2
5	A.A	3	2	3	2
6	A.N.K	2	2	3	2
7	A.S.A	3	3	4	3
8	C.F.A	4	3	3	3
9	Q.A	3	3	3	3
10	D.R.R	3	3	3	3
11	F.R	2	3	3	3
12	H.I	3	3	3	3
13	H.T	3	3	3	3
14	H.A.G	4	3	3	2
15	I.Z.A	3	3	3	3
16	M.M.A	2	1	2	2
17	M.T.S	3	3	2	3
18	M.Z.A	2	3	3	3
19	N.I	4	3	3	3
20	N.T.A	2	3	3	3
21	R.I	3	3	3	3
22	O.R.W	3	2	3	3
23	A.H	3	3	3	3
24	F.K.	3	3	3	3
25	M.I.A.F	3	2	3	3
Jumlah		72	68	75	69
Persentase (%)		92%	68%	75%	69%

Jenis kegiatan yang diamati:

1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran

Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV



Trisnomulyo, S.Pd
NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 29 Oktober 2025
Praktikan,



Kiki Amelia
NPM. 2201032013

Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	4	3	4	4
2	A.W.P	3	2	3	2
3	A.D.P	3	2	3	3
4	A.K.A	3	3	3	2
5	A.A	3	2	3	3
6	A.N.K	3	2	3	3
7	A.S.A	3	3	4	3
8	C.F.A	4	3	3	3
9	Q.A	3	3	3	3
10	D.R.R	3	3	2	3
11	F.R	2	3	3	3
12	H.I	3	3	3	3
13	H.T	3	3	4	3
14	H.A.G	4	3	3	3
15	L.Z.A	3	3	3	3
16	M.M.A	3	2	2	2
17	M.T.S	3	3	3	3
18	M.Z.A	3	4	4	3
19	N.I	4	3	3	3
20	N.T.A	3	3	3	3
21	R.I	3	3	3	3
22	O.R.W	3	3	3	3
23	A.H	3	3	3	3
24	F.K.	3	3	3	3
25	M.I.A.F	3	2	3	3
Jumlah		78	70	77	71
Persentase (%)		78%	70%	77%	71%

Jenis kegiatan yang diamati:

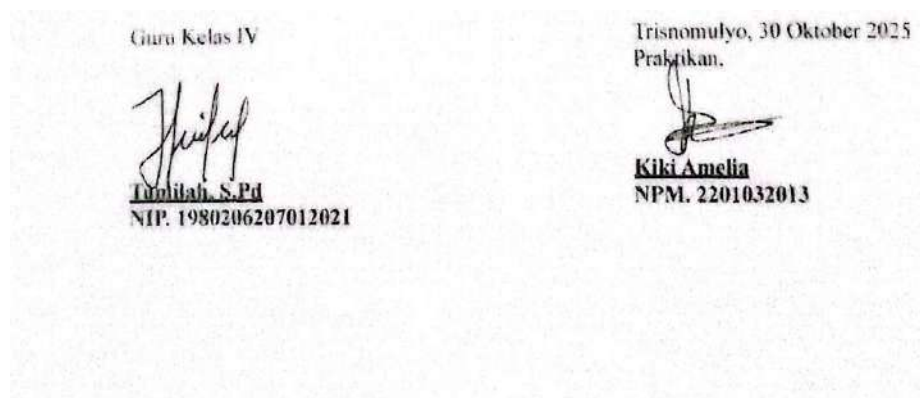
1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran

Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$



Lembar Observasi Aktivitas Belajar
Siswa Menggunakan Media Kartu Domino IPAS
Siklus II Pertemuan 3

No	Nama	Jenis Aktivitas Yang diamati			
		1	2	3	4
1	A.A.M	4	4	4	4
2	A.W.P	3	2	3	3
3	A.D.P	3	3	3	3
4	A.K.A	3	3	3	3
5	A.A	3	2	3	3
6	A.N.K	3	2	3	2
7	A.S.A	3	4	3	3
8	C.F.A	4	3	3	3
9	Q.A	3	3	4	4
10	D.R.R	3	3	3	3
11	F.R	3	3	2	3
12	H.I	4	3	3	3
13	H.T	3	3	4	3
14	H.A.G	4	3	3	3
15	I.Z.A	3	2	3	3
16	M.M.A	3	2	3	2
17	M.T.S	3	3	3	3
18	M.Z.A	3	4	4	3
19	N.I	4	3	3	3
20	N.T.A	3	3	3	3
21	R.I	3	3	4	3
22	O.R.W	3	3	3	3
23	A.H	3	3	3	3
24	F.K.	3	3	3	3
25	M.I.A.F	4	3	3	3
Jumlah		81	73	79	75
Persentase (%)		81%	73%	79%	75%

Jenis kegiatan yang diamati:

1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2. Siswa melakukan tanya jawab
3. Siswa bekerja sama dalam diskusi menggunakan media
4. Siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran


Kriteria Penilaian:

No	Interval	Kategori Penilaian
1	76%-100%	4=Baik
2	56%-75%	3=Cukup Baik
3	40%-55%	2=Kurang
4	<40%	1=Tidak Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV


Tumuluh, S.Pd
 NIP. 1980206207012021

Trisnomulyo, 5 November 2025
 Praktikan,


Kiki Amelia
 NPM. 2201032013

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama	Nilai dan Kriteria Ketuntasan Siklus II					
		<i>Pretest</i>	T	TT	<i>Posttest</i>	T	TT
1	A.A.M	75	✓		100	✓	
2	A.W.P	20		✓	55		✓
3	A.D.P	70	✓		80	✓	
4	A.K.A	70	✓		85	✓	
5	A.A	30		✓	55		✓
6	A.N.K	40		✓	55		✓
7	A.S.A	70	✓		85	✓	
8	C.F.A	75	✓		85	✓	
9	Q.A	80	✓		90	✓	
10	D.R.R	65		✓	80	✓	
11	F.R	60		✓	85	✓	
12	H.I	70	✓		85	✓	
13	H.T	65		✓	90	✓	
14	H.A.G	75	✓		100	✓	
15	I.Z.A	65		✓	75	✓	
16	M.M.A	40		✓	55		✓
17	M.T.S	70	✓		95	✓	
18	M.Z.A	55		✓	65		✓
19	N.I	75	✓		90	✓	
20	N.T.A	80	✓		100	✓	
21	R.I	65	✓		80	✓	
22	O.R.W	60	✓		80	✓	
23	A.H	65		✓	85	✓	
24	F.K.	60		✓	70	✓	
25	M.I.A.F	65		✓	85	✓	
Jumlah		1565			2010		
Rata-rata		63			80		
Nilai Tertinggi		80			100		
Nilai Terendah		20			55		
Jumlah Tuntas		13			20		
Jumlah Tidak Tuntas		12			5		
Presentase Ketuntasan		52%			80%		

Lampiran 9

Soal Pretest SIKLUS I

Nama : Callista Farzana ayu nipdya

Kelas : 12

Hari/Tanggal : 16-10-2025

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6,5

1. Apa itu gaya?
2. Apa yang memengaruhi gerak benda?
3. Apa saja yang memengaruhi gaya gesek pada suatu benda?
4. Menurut kalian apa yang terjadi pada benda yang bergerak jika tidak ada gaya gesek?
5. Adakah benda dan kegiatan di sekitar kalian yang memanfaatkan gaya gesek?
Sebutkan dan jelaskan manfaatnya!

1. gaya adalah tarikan atau dorongan 60

2. Besarnya dorongan 10

3. susah berhenti 20

4. 1. mengasah pisau / 15
2. menyapu
3. mengepel 2

Soal Posttest SIKLUS I

Nama : Camista Farzana ayu nindya

Kelas : IX

Hari/Tanggal : 23-10-2025

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

75

1. Apa itu gaya?
2. Apa yang memengaruhi gerak benda?
3. Apa saja yang memengaruhi gaya gesek pada suatu benda?
4. Menurut kalian apa yang terjadi pada benda yang bergerak jika tidak ada gaya gesek?
5. Adakah benda dan kegiatan di sekitar kalian yang memanfaatkan gaya gesek? Sebutkan dan jelaskan manfaatnya!

1. Gaya adalah tarikan atau dorongan yg mempengaruhi gerak benda

2. Besarnya gaya

3. Permukaan kasar & licin

4. Benda susah Berhenti & bergerak

5. 1. menggantung kertas 1.15

2. menyikat korek 2

3. berjalan

Soal Pretest SIKLUS II

Nama : HANAN AULIA DQMI

Kelas : Kelas IV

Hari/Tanggal : 29-10-2025/Rabu

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa hal menarik yang kalian pelajari pada topik ini?
2. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tarik menarik?
3. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tolak-menolak?
4. Apa saja benda yang dapat ditarik oleh magnet?
5. Apa membuat mainan dari magnet seperti pada gambar berikut:



Prediksi gerakan kearah mana mobil mainan akan bergerak. Sertakan dengan alasan yang dapat memperkuat prediksiimu!

Jawaban

75

1. Gaya magnet dan sifatnya

2.

3. Kutub yang berdekatan sama

4. Besi, jarum, Penjepit besi

5. Mobil mundur $\frac{1}{2}$

Soal Posttest SIKLUS II

Nama : HANAN aulia gani

Kelas : kelas IV

Hari/Tanggal : Rabu, 5-11-25

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa hal menarik yang kalian pelajari pada topik ini?
2. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tarik menarik?
3. Bagaimana magnet dapat menghasilkan gaya tolak-menolak?
4. Apa saja benda yang dapat ditarik oleh magnet?
5. Apa membuat mainan dari magnet seperti pada gambar berikut:



Prediksi gerakan kearah mana mobil mainan akan bergerak. Sertakan dengan alasan yang dapat memperkuat prediksimu!

Jawab:

- ☒ Kenapa: Magnet dan sifatnya
☒ kutub yang berdekatan beda
☒ kutub yang berdekatan sama
☒ Besi, alum, Paku
☒ Mobil akan mundur karena kutub magnet sama

W

Lampiran 10

**DATA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
TRISNOMULYO**

No	Nama	Nilai Survey	T	TT	SIKLUS I			SIKLUS II		
					Nilai <i>Posttest</i>	T	TT	Nilai <i>Posttest</i>	T	TT
1	A.A.M	90	✓		100	✓		100	✓	
2	A.W.P	40		✓	50		✓	55		✓
3	A.D.P	65		✓	80	✓		80	✓	
4	A.K.A	65		✓	70	✓		85	✓	
5	A.A	50		✓	50		✓	55		✓
6	A.N.K	55		✓	55		✓	55		✓
7	A.S.A	60		✓	70	✓		85	✓	
8	C.F.A	70	✓		75	✓		85	✓	
9	Q.A	85	✓		80	✓		90	✓	
10	D.R.R	65		✓	65		✓	80	✓	
11	F.R	70	✓		70	✓		85	✓	
12	H.I	65		✓	85	✓		85	✓	
13	H.T	65		✓	90	✓		90	✓	
14	H.A.G	80	✓		100	✓		100	✓	
15	I.Z.A	65		✓	90	✓		75	✓	
16	M.M.A	55		✓	55		✓	55		✓
17	M.T.S	60		✓	70	✓		95	✓	
18	M.Z.A	50		✓	50		✓	65		✓
19	N.I	65		✓	80	✓		90	✓	
20	N.T.A	60		✓	80	✓		100	✓	
21	R.I	60	✓		75	✓		80	✓	
22	O.R.W	65	✓		65		✓	80	✓	
23	A.H	70		✓	85	✓		85	✓	
24	F.K.	60	✓		65		✓	70	✓	
25	M.I.A.F	50	✓		70	✓		85	✓	
Jumlah		1585	9	16	1825	17	8	2010	20	5
Rata-Rata		63,4			73			80,4		
Nilai Tertinggi		90			100			100		
Nilai Terendah		40			50			55		
Persentase Tuntas			36%	64%		68%	32%		80%	20%

Lampiran 11

Hasil Wawancara Tidak Terstruktur Dengan Guru Kelas Setelah Akhir Penelitian

Peneliti : “Bu, bagaimana tanggapan ibu terkait hasil penelitian ini menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPAS ini?”

Guru Kelas IV : “Menarik sih mba media ini, jujur aja ini ibu belum pernah buat buat media seperti ini seperti yang ibu bilang dulu saat mba prsurvey, ternyata pake media pembelajaran ini siswanya jadi aktif ga bosan juga”

Peneliti : “Lalu apakah ibu merasa puas dengan hasil belajar siswa yang didapatkan pada penelitian ini bu?”

Guru Kelas IV : “Tentunya puas mba, apalagi banyak yang tuntas pada mata pelajaran IPAS ini jadi ibu juga ikut senang”

Peneliti : “Kira-kira ibu tertarik tidak bu untuk selanjutnya dapat memakai media pembelajaran seperti kartu domino ini”

Guru Kelas IV : “Tertarik mba sebenarnya, tapi ibu ga bisa buatnya, nanti kalau ibu mau bikin boleh lah ya nanya-nanya sama mbanya?”

Peneliti : “Boleh bu boleh banget malah”.

Lampiran 12

OUTLINE

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
DI SDN 1 TRISNOMULYO**

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
NOTA DINAS	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
ABSTRAK	
ORISINALITAS PENELITIAN	
HALAMAN MOTTO	
PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Identifikasi Masalah	
C. Batasan Masalah	
D. Rumusan Masalah	
E. Tujuan Penelitian	
F. Manfaat Penelitian	
G. Penelitian Relevan	
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Belajar	

- B. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- C. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar
- D. Media Pembelajaran
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran
 - 2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran
 - 3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran
 - 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran
- E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 - 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 - 2. Tujuan Pembelajaran IPAS
 - 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita
- F. Media Pembelajaran Kartu Domino
 - 1. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino
 - 2. Langkah-Langkah Penerapan Media Permainan Kartu Domino
 - 3. Kelebihan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino
 - 4. Kelemahan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Lokasi penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Pengumpulan Data
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Kondisi Awal
 - 2. Siklus I
 - 3. Siklus II
 - 4. Peningkatan Hasil Belajar
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan


B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



Rades Rahdian Aziz
NIP.19881013023211028

Metro, 14 Oktober 2025
Peneliti



Kiki Amelia
NPM. 2201032013

Lampiran 13

PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Pengantar

1. Dokumentasi ditunjukkan kepada operator sekolah SDN 1 Trisnomulyo dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang sejarah, letak, sarana, prasarana, dan jumlah guru serta siswa di SDN 1 Trisnomulyo.
2. Informasi yang diperoleh dari operator SDN 1 Trisnomulyo berguna bagi peneliti untuk dapat memperoleh data tentang sejarah berdirinya, letak, sarana, prasarana, dan jumlah guru serta siswa SDN 1 Trisnomulyo

B. Dokumentasi

No	Dokumentasi yang diperlukan	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1	Dokumentasi sejarah singkat SDN 1 Trisnomulyo		
2	Dokumentasi jumlah siswa dan guru SDN 1 Trisnomulyo		
3	Dokumentasi sarana dan prasarana di SDN 1 Trisnomulyo		
4	Data geografis SDN 1 Trisnomulyo		
5	Dokumentasi kegiatan belajar mengajar		

Pembimbing



Randes Rahdian Aziz
NIP.19881013023211028


Metro, 14 Oktober 2025

Peneliti



Kiki Amelia
NPM. 2201032013

Lampiran 14




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Kiki Amelia
 NPM : 2201032013

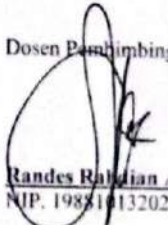
Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 14 Okt 2028	X Pambing APD R ACC APD	



Mengesahkan
Ketua Program Studi PGMI
Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
 NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing



Randes Rahadian Aziz, M.Pd.
 NIP. 198810132023211028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Kiki Amelia
NPM : 2201032013

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26/4 2025	* Perbaikan dari tugas * Tambahkan Bab kerangka teori * Tambah Bab kerangka.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Randes Randian Aziz, M.Pd.
NIP. 19831013202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Kiki Amelia
NPM : 2201032013

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jumat 5/12 2025	1. Menentukan hasil wawancara tentang struktur dari organ khusus terhadap hasil penelitian 2. Tambahan deskripsi secara runtut	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dra Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Randes Randian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Kiki Amelia
NPM : 2201032013

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 10/12 2025	Aen Bah 1-V	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Ranges Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028

Lampiran 15



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0148/In.28/J/TL.01/08/2025
Lampiran :-
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 1
TRISNOMULYO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA SD NEGERI 1 TRISNOMULYO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: KIKI AMELIA
NPM	: 2201032013
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO

untuk melakukan prasurvey di SD NEGERI 1 TRISNOMULYO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SD NEGERI 1 TRISNOMULYO untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Agustus 2025
Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd
NIP 19940304 201801 2 002

Lampiran 16



PEMERINTAHAN KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

SD NEGERI 01 TRISNOMULYO

KECAMATAN BATANGHARI NUBAN

NPSN : 10806365 NSS : 101120414474 NIS : 100180

Jl. Raya SMPN 2 Batanghari Nuban kec. Batanghari nuban Kab. Lampung Timur

Nomor : 420/076/0409/2025 25 September 2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Mengadakan Prasurvey**

Kepada : Sdr. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Jurai Siwo Lampung
 Yth. Di -
 METRO

Assalamu'alaikum wr.wb.

Menanggapi surat saudara nomor : B-0148/In.28/J/TL.01/08/2025 tertanggal 29 Agustus 2025 tentang izin Prasurvey Mahasiswa :

Nama : KIKI AMELIA
 N P M : 2201032013
 Program Studi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah

Maka dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk mengadakan penelitian Prasurvey dalam penyusunan skripsi di SD Negeri 1 Trisnomulyo Kec. Batanghari Nuban Kab. Lampung Timur yang berjudul :

" PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO "

Sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dari Fakultas Tarbiyah UIN Jurai Siwo Metro Lampung.

Wassalamu'alaikum wr.wb.Trisnomulyo, 25 September 2025
Kepala SDN 1 Trisnomulyo,SUTARSIS, PI
NIP. 196706021988012004

Lampiran 17



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0738/In.28/D.1/TL.00/10/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 1
TRISNOMULYO
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0737/In.28/D.1/TL.01/10/2025, tanggal 16 Oktober 2025 atas nama saudara:

Nama : **KIKI AMELIA**
NPM : 2201032013
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD NEGERI 1 TRISNOMULYO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 1 TRISNOMULYO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Oktober 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 18



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
UPTD SD NEGERI 01 TRISNOMULYO

KECAMATAN BATANGHARI NUBAN
 NPSN : 10806365 NSS : 101120414474 NIS : 100180
Jl. Raya SMPN 03 Batanghari Nuban, Kec. Batanghari Nuban Lampung Timur

SURAT IZIN RESEARCH/ PENELITIAN

Nomor : 420/ 79 /0409/2025

Menunjuk surat nomor B-0738/In.28/D.1/TL.00/10/2025 tanggal 16 Oktober 2025 perihal permohonan izin penelitian bagi Mahasiswa Universitas Jura Siwo Metro Lampung bersama ini kami memberikan izin research di SD Negeri 1 Trisnomulyo Kecamatan Batanghari Nuban UNTUK KEPERLUAN Penyusunan Skripsi kepada peneliti di bawah ini :

Nama Pemohon : KIKI AMELIA
 Nomor Pokok Mahasiswa : 2201032013
 Jurusan/Prog.Studi : S1 / PGMI
 Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 1 Trisnomulyo".

Demikian surat izin ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Trisnomulyo, 23 Oktober 2025



Lampiran 19



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296. www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0737/In.28/D.1/TL.01/10/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : KIKI AMELIA
NPM : 2201032013
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 1 TRISNOMULYO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 16 Oktober 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat
Suparso S.Pd
Nip. 196906021988022004

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 20



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0704/In.28.1/J/TL.00/10/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Randes Rahdian Aziz (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: KIKI AMELIA
NPM	: 2201032013
Semester	: 7 (Tujuh)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 1 TRISNOMULYO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

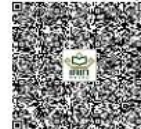
1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 Oktober 2025


Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd

Lampiran 21

Bukti Lulus Uji Plagiasi Turnitin


Page 1 of 206 · Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3440552856


Turnitin ID

SKRIPSI KIKI AMELIA_2201032013.docx

 Kelas Matematika Des 003
 Kelas Mat Des 2
 Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID	trn:oid::1:3440552856	199 Pages
Submission Date	Dec 10, 2025, 8:24 PM GMT+7	22,282 Words
Download Date	Dec 10, 2025, 10:30 PM GMT+7	138,910 Characters
File Name	SKRIPSI_KIKI_AMELIA_2201032013.docx	
File Size	20.9 MB	






Melembatkan 11 Desember 2025

Rahmat Aji Wibowo


Page 1 of 206 · Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3440552856

Top Sources

17%  Internet sources
 4%  Publications
 9%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.metrouniv.ac.id	9%
2	Student papers	IAIN Metro Lampung	2%
3	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
4	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%
5	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
6	Internet	docplayer.info	<1%
7	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
8	Internet	repository.unigal.ac.id	<1%
9	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
10	Student papers	Sriwijaya University	<1%
11	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%




18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 4%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)



Lampiran 22

DOKUMENTASI



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Kiki Amelia, Lahir pada tanggal 26 juni 2002, merupakan anak pertama dari bapak Estadi dan Alm. Ibu Kasini. Penulis dibesarkan di desa Trisnomulyo, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur. Penulis menempuh menyelesaikan pendidikan pertama di TK Aisyiyah Busthanul Athfal pada tahun 2008, SD Negeri 2 Cempaka Nuban 2008-2015, SMP

Negeri 3 Batanghari Nuban 2015-2018, SMK Negeri 1 Pekalongan 2018-2021, dan pada tahun 2022 sampai sekarang menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jurai Siwo Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Faklutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Menjadi mahasiswa PGMI merupakan harapan penulis dari awal memutuskan untuk menjadi mahasiswi di UIN JUSILA dengan harapan mampu menyelesaikan masa studi dengan lancar, lulus tepat waktu, dan membahagiakan orang tua serta dapat bermanfaat bagi lingkungan.