

## ABSTRAK

Jumaroh, Ika. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Sinonim Antonim(Donim) Pendekatan Game Based Learning (GBL) dalam Materi Kosakata di Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing, (1) Dr. H. Sutardi,S.S, M. Pd, (2), Dr. Hj. Irmayani, S.S, M.Pd.

kata kunci: Media Pembelajaran, Kartu Domino, Sinonim-Antonim, *Game Based Learning*, Kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Domino Sinonim Antonim (DONIM) dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada materi kosakata siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis meliputi kajian kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan identifikasi kebutuhan media. Tahap desain mencakup perancangan kartu domino berisi kosakata sinonim-antonim dan penyusunan aturan permainan berbasis GBL. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe yang divalidasi oleh ahli materi dan media. Implementasi dilakukan pada siswa kelas V SDN Model Terpadu Bojonegoro untuk mengukur kepraktisan, keefektifan, dan respons siswa. Evaluasi melibatkan revisi produk berdasarkan masukan ahli dan hasil uji coba.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran DONIM valid secara isi dan desain, praktis digunakan dalam pembelajaran, serta efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Respon siswa terhadap penggunaan media sangat positif dan pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolahdasar.