

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Yahdi, M., & Halimah, A. (2023). Pengaruh Metode Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 134–139. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi/article/view/40040>
- Amalia, I., Roesminingsih, M.V., & Yani, M.T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 8154-8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3726>
- Artama, S. *et al.* (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Sumatera Utara, Indonesia: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Bachtiar, S., & Damayanti, M. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital Dengan Metode SAS di Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4), 595–609. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60293>
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Edisi I. Serang, Indonesia: Laksita Indonesia.
- Fauzan, N. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktatual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 1-7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article>
- Febriani, R. D., & Zuhdi, U. (2024). Pengembangan Kartu dan Jenga pada Materi Huruf Kapital Siswa Kelas V UPT SD Negeri 179 Gresik. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(16), 786–795. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya, Indonesia: Penerbit Bintang Surabaya.
- Marisa, L., Raharjo, T. J., & Wardani, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi Kompetensi Sosial

- Emosional. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(1), 61–72. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i1.210>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Pagarra, H. , et al. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar, Indonesia: Badan Penerbit UNM.
- Purnamasari, A., Magdalena, I., & Rosmaningsih, A. (2019). Analisis Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Paragraf Deskriptif Siswa Kelas 4 SDN Binong II Kabupaten Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(1), 13–23. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D): Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Edisi I. Malang, Indonesia: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Tanjunganom. *Journction Research Literate*, 8(6), 1–8. <https://doi.org/10.46799/ar1.v8i6.398>
- Sari, Y., Imansyah, F., & Mulbasari, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 641–652. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59214>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development/ R&D*. Edisi II. Bandung, Indonesia: CV. ALFABETA.
- Sukarelawan, Moh., Indrianto, T. K., & Musvita, S. (2024). *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Siswa dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Edisi I. Yogyakarta, Indonesia: Surya Cahaya.
- Tamba, R., & Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(2), 205–216. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wirda, Y., et al. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* . Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrived from https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf