

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3, 163–182.
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas Iv Sd. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 115. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V7i3.435>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/Mubtadi.V4i1.6267>
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (Jiip)*, 6(12), 465–471. <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Alfina, Z. T., Sudarmin, Rusilowati, A., Subali, B., & Lestari, W. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Kartu Qr-Tet Tumbuhan Terintegrasi Augmented Reality. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 102–109.
- Alhusna, C., Setiawan, D., Yolanda, S., Suryani, S. I., Nadia, T. N., Cania, Y. A., & Mujib, A. (2020). Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 2(1), 55–70.
- Alifah, N., Rokan, M. S., Aini, R., Fauzi, R., & Asna, A. (2025). Pentingnya Memahami Ragam Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Student Research Journal*, 3(1), 154–160. <https://doi.org/10.55606/Srj-Yappi.V3i1.1711>
- Anita, F. D., Balkist, S. P., & Nurcahyono, N. A. (2022). Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 484–493.
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Journal Basicedu*, 6(4), 7456–7465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3459>
- Dahlan. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas Iii Sdn 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(2), 137–145. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Depari, S. E., Mahulae, S., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

- Kelas V Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1106. <https://doi.org/10.33578/Pjr.V6i4.8461>
- Dwirahayu, G., & Nursida. (2016). Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *Shes: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ester, G., Walewangko, V., Usuh, E. J., Sonny, J., & Lengkong, J. (2024). Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Journal Genta Mulia*, 15, 254–259. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Faujiah, S., & Nurafni. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.V8i2.2588>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.417>
- Fitriani, A. A., Ulfa, S., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Di Rumah Article History. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 303–316. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p303>
- Fitriani, I. Y., Mursidik, M. E., & Teguh. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V SD Negeri 1 Tinatar. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13.
- Gunadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. 3(1), 89–100.
- Hilda, Sismulyasih, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media Pembelajaran Sd. Cahya Ghani Recovery*.
- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 1(1), 54. www.wordpress.com
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1).
- Karlina, L., Yandari, I. A. V., & Alamsyah, T. P. (2024). Pengembangan Permainan Multiply Card Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 358–368. <https://doi.org/10.38048/jipcb.V11i2.2774>

- Khasanah, S. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Flashcards Berbasis Ar (Augmented Reality) Pada Materi Pecahan. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal*, 2(1), 1528–1535.
- Kiswanto Kenedi, A., Hendri, S., Bungsu Ladiva, H., Negeri Padang, U., & Kunci, K. (2018). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika. In *Jurnal Numeracy* (Vol. 5, Number 2).
- Lestari, A. L., Hanifa, M., & Rosita, D. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 6(1), 25–33.
- Lutfiana, O. D., Kurnia, I., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Smart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 703–710. <https://doi.org/10.31932/jpdp.V10i2.3708>
- Mailili, W. H. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA MTS Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat. In *Scolae: Journal Of Pedagogy* (Vol. 1, Number 1).
- Manasikana, O. A., & Nikmaturofidah, F. (2022). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu Dan Perubahannya. *Gravitasi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 5(02), 37–42.
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.V6i2.856>
- Nawir, M., Khaeriyah, H., & Syamsuriyawati. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 100–108.
- Nopiasari, N. (2024). Peningkatan Hasil Pembelajaran Matematika Di Kelas II SDN 1 Winduhaji Melalui Pemanfaatan Media Benda Konkret. *Jguruku: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 202–210.
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media “Katudor” (Kartu Domino Perkalian) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4 (4), 10664–10676. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i4.12374>
- Nurhayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One-Group Group Pre And Post Test. *Simposium Nasional*

- Ilmiah & Call For Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 596–601.
<https://doi.org/10.30998/Simponi.V0i0.439>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm.
- Pangabeian, S., Nurjehan, R., Siregar, N., Sari, D. P., Umara, Y., Saija, L., Pulungan, S. A., Sitanggang, P. S., Huda, N., Prastyo, H., Rahmi, P., Hutasuhut, H. S., Fahmi, A., & Djuanda, G. (2022). *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*. Media Sains Indonesia.
- Putri, W., Rizki Agustini, R., & Turrahmah, N. (2025). Peningkatan Melalui Media Audio Visual (Studi Kasus: Siswa Kelas V di MI Taman Pendidikan Islam Pada Mata Pelajaran Ips). *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(1), 163–173.
<https://jurnal.faiunwir.ac.id>
- Raudah, Kustati, M., & Gusmirawati. (2026). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Melalui Domino Card Learning Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 25–36.
<https://doi.org/10.53299/jppi.V6i1.3180>
- Razita, F. A., Pawestri, A. S., Sabilillah, E., Kenari, R. W., & Saputri, Y. (2025). Persepsi Siswa Terhadap Peran Guru Dan Lingkungan Belajar Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Kenyamanan Belajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 16(4), 51–60.
- Rochmiyatun, A. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Iv Sd Islam Al-Mumtaaz. In *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* (Vol. 1, Number 1).
- Ruslan, Z. A., & Muliana, G. (2025). *Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448.
<https://doi.org/10.31949/jcp.V8i2.2260>
- Subarinah, S. (2006). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Depdiknas.
- Sukamto. (2022). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Cv. Bildung Nusantara.
- Sumarni Sri. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sungkono, O. (2012). Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2.

- Suprijono. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Fauzan Nurhamidin. *Avatara, E-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(4).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Trikesumawati, D., Ishamy, Moh. W., & Rizqullah, Moh. R. (2025). Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <https://doi.org/10.61722/Jirs.V2i1.3749>
- Ulum, M. B. (2023). *Pengembangan Domino Pembagian (Dopem) Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas Iii Sdn 02 Landungsari*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Umami Setiawan, Y., Asih Vivi Yandari, I., Subhan Pamungkas, A., Negeri Sempu, S., & Serang-Banten, K. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar Development Of Fraction Domino Card As Mathematics Learning Media In Elementary School Class Iv* (Vol. 12, Number 01).
- Wati, D. S., Siahaan, S. M., & Wiyono, K. (2021). Efektivitas Learning Management System Chamilo Materi Gerak Harmonik Sederhana Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 11(2), 100–109. <https://doi.org/10.24929/Lensa.V11i2.166>
- Widiansyah, A., Sitasi, C., Widiansyah, :, Peranan,), Daya, S., Sebagai, P., & Penentu, F. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan Sebagai Faktor Penentu Dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Manajemen Sistem Pendidikan. Cakrawala*, 18(2), 229–234. <https://doi.org/10.31294/Jc.V18i2>
- Wilson, M., Bathia, S., Morell, L., Gochyyev, P., Koo, B. W., & Smith, R. (2023). Seeking a better balance between efficiency and interpretability: Comparing the likert response format with the Guttman response format. *Psychological methods*, 28(6), 1358.
- Zaeni, A., & Na'ima, N. A. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Dirasah*, 8(1), 22–34. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/Dirasah>