

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
KARTU DOMINO BERGAMBAR PADA MATERI
PERKALIAN DAN PENJUMLAHAN KELAS
III DI SDN 29 SP 1 MANIS RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**DISUSUN OLEH
MARSELINA LENI
NIM: 2112062052**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Marselina Leni
NIM : 2112062052
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino
Bergambar Materi Perkalian dan Penjumlahan
Kelas III Di SDN 29 SP 1 Manis Raya.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang, 7 Juli 2025

Pembimbing I



Agusta Kurniati, M.Pd
NUPTK.9137766667230333

Pembimbing II



Olenggus Jiran Does, M.Pd
NUPTK.6435764665130223

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK.458874465200010

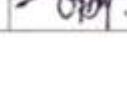
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Bergambar Pada Materi Perkalian Dan Penjumlahan Kelas III Di SDN 29 SP 1 Manis Raya. “ yang disusun oleh :

Nama : Marselina Leni
NIM : 2112062052
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Skripsi, STKIP Persada Kahtulistiwa pada hari Senin, tanggal 11 Juli 2025.

TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Benediktus Ege, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Agusta Kurnati,M.Pd	Sekretaris Penguji	
3	Thomas Joni Verawanto Aristo,M.Pd	Anggota Penguji I	
4	Olenggius Jiran Does, M.Pd	Anggota Penguji II	

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin,SP.,M.Si.
NUPTK.4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING I

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Marselina Leni
NIM : 2112062052
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	8 Januari 2025	Konsultasi Judul Proposal Skripsi	
2	15 Januari 2025	Konsultasi bimbingan BAB I	
3	19 Februari 2025	Konsultasi bimbingan BAB II	
4	11 Maret 2025	Konsultasi bimbingan BAB III	
5	13 Maret 2025	ACC Proposal Skripsi	
6	4 Juni 2025	Konsultasi Bimbingan BAB IV	
7	13 Juni 2025	Konsultasi Bimbingan BAB V	
8	18 Juni 2025	Konsultasi Bimbingan Daftar Urutan lampiran	
9	7 Juli 2025	ACC Skripsi	

Sintang, 7 Juli 2025

Pembimbing I

Agusta Kurniati, M.Pd.

NUPTK.9137766667230333



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Marselina Leni

NIM : 2112062052

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	14 Januari 2025	Konsultasi Judul Proposal Skripsi	
2	15 Januari 2025	Konsultasi bimbingan BAB I	
3	19 Februari 2025	Konsultasi bimbingan BAB II	
4	10 Maret 2025	Konsultasi bimbingan BAB III	
5	13 Maret 2025	ACC Proposal Skripsi	
6	10 Juni 2025	Konsultasi Bimbingan BAB IV	
7	13 Juni 2025	Konsultasi Bimbingan BAB V	
8	7 Juli 2025	ACC Skripsi	

Sintang, 7 Juli 2025

Pembimbing II

Olenggius Jiran Dares, M.Pd.

NUPTK.6435764665130223

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya , Skripsi ini adalah asli dan sebelumnya belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelas sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di sekolah tinggi /perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 11 Juli 2025



Marselina Leni
NIM. 211206205

MOTTO

“ Lebih Baik Tetap Melangkah Sambil Menangis Dari Pada Tidak Sama Sekali”

“ (*Mazmur 126 : 5 dan 6*) “

Meski langkah mu terasa begitu berat ingat lah selalu orang-orang yang menaruh harapan pada mu . harapan yang mereka inginkan untuk masa depan mu dan harapan yang ingin kamu gapai untuk membanggakan mereka yang selalu menopang setiap langkah mu.

Saat dunia memberimu seribu beban untuk menyerah maka temukan satu alasan untuk terus melangkah.

“ *Remember God Is Always With You* “

PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan Rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yesus, Meskipun saya tidak pernah melihat wujud Yesus dalam kehidupan saya, Namun saya yakin Yesus selalu bersama saya , melindungi saya, menjaga saya dan selalu memberkati setiap Langkah saya. Semua yang terjadi sampai detik ini adalah karna berkat dari Yesus.
2. Kedua Orang Tua, Bapak Heronimus Margue dan Ibu Magdalena Anita, yang telah berjuang ,merawat , menyemangati , mendoakan, membimbing serta menuntun saya dalam setiap langkah untuk menjadika saya sosok anak yang kuat, berbakti dan Bertanggung jawab dalam hidup.
3. Adik-adik ku Kalsida Helen dan Alvonsius Salvio, yang sudah menjadi penyemangat saya untuk bisa menjadi motivasi untuk mereka dalam meraih pendidikan yang lebih baik, serta kesuksesan.
4. Kedua Dosen Pembimbing , Ibu Agusta Kurniati , M.Pd. Dan Bapak Olenggius Jiran Does, M.Pd. yang telah banyak membimbing saya selama proses penyusunan skripsi serta selalu memotivasi saya untuk selalu semangat dalam proses penyusunan skripsi.
5. Teman-teman Kelas E12 PGSD , teman-teman seperjuangan lainnya, terimakasih telah menjadi bagian dari setiap proses perjuangan selama masa menuntut ilmu di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

6. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Heriyanto. Terima kasih telah menjadi bagian dalam setiap proses perjalanan saya menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu , menemani , mendukung , serta menghibur saya dalam kesedihan , mendengarkan keluh kesah dan selalu meyakinkan saya untuk terus semangat dan untuk tidak menyerah hingga penyusunan skripsi terselesaikan.
7. Kepada anak kecil imut dan lucu Yuka Chan yang selalu menghibur penulis selama ini menjadi tontonan pertama yang selalu ingin penulis tonton. Terimakasih untuk semua konten yang mengemaskan itu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan pencipta semesta dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Bergambar pada Materi Perkalian dan Penjumlahan kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya dapat diselesaikan.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah syarat kelulusan akademik dalam meraih gelar sarjana S.Pd pada program strata satu.

Peneliti dengan hati yang tulus, mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu kepada yang terhormat:

1. Agusta Kurniati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga , pikiran, untuk membimbing serta memberikan masukan saran dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Olenngius Jiran Does, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan saran serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Drs. Y. A. T. Lukman Riberu, M.Si. Selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa yang memberikan kemudahan peneliti selama menjalani perkuliahan.

4. Didin Safruddin, SP, M.Si. Selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang selama ini sudah memberikan saran dan masukan serta kemudahan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
5. Eliana Yunitha Seran, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah banyak memberikan arahan serta kelancaran selama proses penyusunan skripsi.
6. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah banyak membantu mengarahkan selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah membekali peneliti dengan berbagai ragam pengetahuan yang bermanfaat untuk penulisan skripsi.
8. Tentik, S.Pd. Selaku kepala sekolah SD Negeri 29 SP 1 Manis Raya yang telah membantu serta memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Valentina Ika Murtiyana, M.Pd. Selaku kepala sekolah SD Negeri 14 Manis Raya yang Telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian.
10. Misbahudin, S.Pd.I. Selaku Wali kelas III (Tiga) yang telah banyak membantu peneliti dan memberikan banyak informasi yang peneliti butuhkan dalam proses penelitian.
11. Kintan, S.Pd. selaku wali kelas III (Tiga) yang sudah membantu peneliti dalam mendapatkan informasi selama proses penelitian.

12. Kedua Orang Tua yang telah memberikan doa , semangat serta dukungan berupa materi maupun moral selama penulisan proposal skripsi.

13. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dalam mencapai gelar.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti dengan tangan terbuka mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga Skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi para pembaca sekalian.

Sintang, 11 Juli 2025

Peneliti

Marselina Leni

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Kajian Teoritik.....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk.....	47
D. Desain Uji coba	51
E. Subjek Uji Coba	52

F. Jenis Data	53
G. Instrumen Pengumpulan Data	54
H. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Persiapan Penelitian.....	60
2. Profil Sekolah	62
B. Proses Pengembangan Media.....	65
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	65
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	68
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	72
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	81
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	93
C. Pembahasan.....	94
1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Bergambar pada Siswa Kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya	94
2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Bergambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	96
3. Validitas Media Pembelajaran Kartu Domino Bergambar	98
4. Respon Siswa Kelas III Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Bergambar	99
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	101
A. Kesimpulan Hasil Produk	101
B. Keterbatasan Hasil Produk	102
C. Implikasi Hasil Produk.....	103
D. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1. Angket Validasi Ahli	54
3. 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	55
3. 3. Tes Hasil Belajar	56
4. 1 Persiapan Penelitian	61
4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	74
4. 3 Hasil Validasi Ahli Media	76
4. 4 Sebelum Revisi Materi Pada Kartu Domino	78
4. 5 Setelah Revisi Materi Pada Kartu Domino	79
4. 6 Hasil Validasi Angket Respon Guru.....	80
4. 7 N-gain Score Kecil.....	84
4. 8 N-gain Score Skala Besar.....	87
4. 9 Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Kartu Domino SD Negeri 29 SP 1 Manis Raya.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Gambar kartu domino	30
2. 2 kerangka berpikir	40
4. 1 Kartu Domino 1.....	70
4. 2 Kartu Domino 2.....	70
4. 3 Kartu Domino Perkalian	71
4. 4 Kartu Domino Penjumlahan.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Silabus	116
Modul Ajar SDN 29 SP 1 Manis Raya	117
Modul Ajar SDN 14 Manis Raya	120
Angket Respon Guru	123
Validasi Ahli Materi	124
Validasi Ahli Media	127
Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	130
Lembar Validasi Angket	132
Lembar Validasi Aktivitas Siswa	134
Lembar Wawancara Guru	136
Lembar Observasi Aktivitas Siswa	139
Soal Pretest	140
Lembar Kunci Jawaban	143
Hasil Pretest SDN 29 SP 1 Manis Raya	144
Hasil Pretest SDN 14 Manis Raya	149
Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	154
Tes Hasil Belajar Kelas III SDN 29 SP 1 Manis Raya	156
Tes Hasil Belajar Kelas III SDN 14 Manis Raya	171
Uji Skala Kecil Pretest SDN 29 SP 1 Manis Raya	186
Uji Skala Kecil Posttest SDN 29 SP 1 Manis Raya	186
Uji Skala Kecil Pretest SDN 14 Manis Raya	186
Uji Skala Kecil Posttest	187
Uji Skala Besar Pretest SDN 29 SP 1 Manis Raya	187
Uji Skala Besar Pretest SDN 14 Manis Raya	188
Uji Skala Besar Posttest SDN 29 SP 1 Manis Raya	190
Uji Skala Besar Posttest SDN 14 Manis Raya	191
Angket Respon Siswa	193
Surat Penelitian	203
Rekapitulasi Data Uji Coba Skala Kecil SDN 29 SP 1 Manis Raya	207
Rekapitulasi Data Uji Skala Besar SDN 29 SP 1 Manis Raya	208
Rekapitulasi Data Uji Skala Kecil SDN 14 Manis Raya	210
Rekapitulasi Data Uji Skala Besar SDN 14 Manis Raya	211
Dokumentasi Penelitian di SDN 29 SP 1 Manis Raya	214
Dokumentasi Penelitian di SDN 14 Manis Raya	220

ABSTRAK

Marselina Leni. 2025, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Bergambar Pada Materi Perkalian Dan Penjumlahan Kelas III di SDN 29 Sp 1 Manis Raya. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Agusta Kurniati, M.Pd., Pembimbing II. Olenggius Jiran Does, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Domino Bergambar, Perkalian, Penjumlahan, Sekolah Dasar

Anak-anak sekolah dasar cenderung menyukai media visual dan kegiatan belajar berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino bergambar sebagai alat bantu pembelajaran operasi perkalian dan penjumlahan bagi siswa kelas III, mengetahui efektivitas, validitas, serta respons siswa terhadap penggunaannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa kelas III SDN 29 SP 1 Manis Raya. Analisis data meliputi uji validitas serta efektivitas hasil belajar menggunakan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid (skor ahli materi 85,7 dan ahli media 92), efektif meningkatkan hasil belajar siswa (nilai rata-rata meningkat dari 59,17 menjadi 84,16 pada uji coba skala kecil, dan dari 47,42 menjadi 83,33 pada skala besar), serta mendapat respons sangat positif dari siswa dan guru (skor kelayakan 90). Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa kartu domino bergambar merupakan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis. Adapun implikasinya yaitu media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran matematika yang inovatif; guru diharapkan dapat berperan aktif sebagai fasilitator selama proses bermain dan belajar; serta media serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan desain dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

ABSTRACT

Marselina Leni. 2025. Development of Illustrated Domino Card Learning Media on Multiplication and Addition Material for Third Grade Students at SDN 29 SP 1 Manis Raya. Thesis, Primary School Teacher Education Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Agusta Kurniati, M.Pd., Advisor II: Olenggius Jiran Does, M.Pd.

Keywords: Learning Media; Illustrated Domino Cards; Multiplication; Addition; Elementary School

Elementary school students tend to enjoy visual media and play-based learning activities. Therefore, there is a need for instructional media that is engaging, enjoyable, and aligned with students' characteristics. This study aims to develop a picture-based domino card as a learning tool for teaching multiplication and addition to third-grade students, as well as to examine its effectiveness, validity, and student responses. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The research subjects consisted of 33 third-grade students at SDN 29 SP 1 Manis Raya. Data analysis included validity testing and learning effectiveness using the N-Gain formula. The results showed that the developed media was valid (material expert score: 85.7; media expert score: 92), effective in improving student learning outcomes (average scores increased from 59.17 to 84.16 in the small-scale trial, and from 47.42 to 83.33 in the large-scale trial), and received highly positive responses from both students and teachers (feasibility score: 90). The study concludes that the picture-based domino card is a valid, effective, and practical instructional medium. The implications are that this media can serve as an innovative alternative for teaching mathematics; teachers are expected to play an active role as facilitators during the learning-through-play process; and similar media can be further developed with designs and materials tailored to student needs to enhance the quality of learning in elementary schools.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Agustina, P. (2017). Persepsi guru biologi SMA tentang media pembelajaran materi kingdom animalia. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 14(1), 318–321.
- Aisyah Sartika, N. (2018). *Pengaruh Pelatihan Berbasis Teori Vygotsky Terhadap Kompetensi Guru Sebagai Pembimbing Di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. jakarta: Rajawali Pers.
- Asikin, N. (2018). Media pembelajaran berbasis web pada mata kuliah biologi sel: kajian dari aspek validitas. *Pedagogi Hayati*, 2(1), 33–37.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif*. 6.
- Astawavia, N. (2019). *Penjumlahan Pada Siswa Autis Kelas Viii Smp/Slb Di Slb-C Ypp/Slb Makassar Slb-C Ypp/Slb Makassar Penulis Pembimbing I Pembimbing II: Nur Astawavia Pembimbing I: syamsuddin_unm@yahoo.co.id , dan Pembimbing II: asykuramal@gmail.com ABSTRAK*. 0–13.
- Dewi, A. A. (2015). *Pengaruh metode permainan (card games) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*.
- Dewi, F. S. P. (2022). *Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Menurut Teori Jean Piaget (Telaah Buku Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)*. Uin Raden Intan Lampung.
- Dr. Chairul Anwar, M. P. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. RCISOD.
- Dwi, A. (2019). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Indonesia. https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/?utm_source
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve

- student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 22099.
- Fadeeva, O., Nikulin, A., & Vinogradsky, V. (2018). Informal economy of rural households: restructuring of family networks and strategies. In *The social impact of informal economies in Eastern Europe* (pp. 255–276). Routledge.
- Fahrurrozi, F., & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Fajriyah, E. (2018a). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19589>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Guntur, R. (2017). *Analisis uji validitas dan reliabilitas tes buatan guru Bahasa Makassar kelas VIII SMPN 2 Binamu Kabupaten Jeneponto*. FBS.
- H. Mailili, W. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mts Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 84–91.
<https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.15>
- Hestuaji, Y. (2013). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012. *Journal FKIP UNS, Vol.3.,No 1*, 3.
- Ilyas, M., Tahir, T., Arisah, N., Rahmadani, D. S., & Sri, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Ekonomi*. 1(2), 43–51.
- Indrajit, R. E., Wibawa, B., & Suparman, A. (2021). University 4.0 in developing countries: A case of Indonesia. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)*, 13(3), 33–59.
- Irawati, S. (2019). *Pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Irfannuddin, Eka Febri Zulissetiana, Budi Santoso, Susilawati, M. A. (2021). *DOMINO*. 1–30.
- Isran Rasyid Karo-Karo, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 1–6.

https://www.google.com/search?q=Manfaat+Media+Pembelajaran&Oq=Manfaat&Gs_Lcrp=Egzjahjvbwuqdagbeaayqxiabbikbtigcaaqrreg5mgwiar aagemygaqyiguydagceaayqxiabbikbtimcamqabhdgiaegiofmgwibbaagemy gaqyiguydagfeaayqxiabbikbtimcayqabhdgiaegiofmgwibxfgd3saqgzaxaj bqn

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawan, C. (2020). Menumbuhkan rasa senang berhitung dengan metode jarimatika pada peserta didik TK. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(2), 1–6.
- Mailani, E., Manjani, N., Wulandari, D., & Hadi, R. T. (2024). *Analisis Kualitas Fasilitas Ruang Kelas dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 2(2).
- Meifiani, N. I., & Susanto, H. P. (2017). THE POWER OF JARIMATIKA (Melatih Kreativitas Berhitung Cepat untuk Anak Sekolah Dasar). *Journal of Social Empowerment*, 2(2), 238–244.
- Miftahuddin, M., & Arofah, F. (2020a). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4525>
- Miftahuddin, M., & Arofah, F. (2020b). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1).
- Muhammad Yasin, Fathimah Kelrey, M. Abdul Ghony, M. Syaiful, Perdy Karuru, Anna Pertiwi, Ayuliamita Abadi, Welly Ardiansyah, Theresyam Kabanga', N. A. (2023). *Media pembelajaran inovatif: menerapkan media pembelajaran kreatif untuk menyongsong pendidikan di era society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=UWHIEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Nadila, Singodiwongso, S., & Vioresa, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Alat Peraga Montessori. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 21*, 687–692.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Khairul Anwar, M. S. I., Muhammad Ashoer, S. E., Nuramini, A., Irlina Dewi, M. H., Abrory, M., Pebriana, P. H., Jafar Basalamah, S. E., & Sumianto, M. P. (2021). *Metodologi Penelitian*;

Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa. CV. Dotplus Publisher.

- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). *Pengembangan Media “ KATUDOR ” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro.* 4, 10664–10676.
- Novitasari, R. E. (2025). Pengembangan Media Permainan Domino Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 3 Sdn Putukrejo 01. *Repository.Uniramalang.Ac.Id.*
- Nurazizah, A., Maulana, P., & Kusnandar, N. (2022). Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Perkalian. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April*, 1(1), 50–57.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 247–256.
- Ollerton, M. (2010). Panduan guru mengajar matematika. *Jakarta: Erlangga.*
- Pratiwi, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Hitung Perkalian Kelas III SD Negeri 17 Rantau Bayur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 89–101.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putra, S., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Think Talk Write (TTW) Pada Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 318–327.
- Rahayu, S. R., Supriyanto, D. H., & Susanto, S. (2022). Pengaruh Teknik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas Iv Sdn Jogorogo 1 Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi. *Jurnal Holistika*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.41-48>
- Rahma, A. M., Taqwa, M. R. A., & Pramono, N. A. (2020). Development of physics learning media with poe model-based corrective feedback for senior high school. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 86–96.
- Rahmayani, S. R., & Effendi, K. N. S. (2019). Kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada materi himpunan. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 10–18.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV Sd/M. *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016) , h. 81, 3, 178.

[http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/Skripsi Fitri Rendana.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/Skripsi%20Fitri%20Rendana.Pdf)

- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD PRESS.
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di masjid Al Muhajirin Banyuajuh dalam mengerjakan soal matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26–30.
- Saguni, F. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Kanwa Publisher*.
[https://www.google.com/search?q=Slavin+\(2006\)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+dapat+meningkatkan+daya+ingat%2C+pemecahan+masalah%2C+serta+kreativitas+siswa&oq=Slavin+\(2006\)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+an+](https://www.google.com/search?q=Slavin+(2006)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+dapat+meningkatkan+daya+ingat%2C+pemecahan+masalah%2C+serta+kreativitas+siswa&oq=Slavin+(2006)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+an+)
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Santa Ira Yustina Mersa, Suandi Sidauruk, & Maya Erliza Anggraeni. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Laju Reaksi (Systematic Review). *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 215–225.
<https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.228>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons.
- Sugianti, Y. hari yanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 205.
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan sampai Angka 20 dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik 1. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 11–22.
- Widiyastuti, E., & Utami, S. (2017). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kombinatorik Matematis Siswa. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 3(1).
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widhyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafi, N., & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96.
- Yelita Sari, Y. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Dengan Bantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 40 Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu.
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Agustina, P. (2017). Persepsi guru biologi SMA tentang media pembelajaran materi kingdom animalia. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 14(1), 318–321.
- Aisyah Sartika, N. (2018). *Pengaruh Pelatihan Berbasis Teori Vygotsky Terhadap Kompetensi Guru Sebagai Pembimbing Di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi kedua. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. jakarta: Rajawali Pers.
- Asikin, N. (2018). Media pembelajaran berbasis web pada mata kuliah biologi sel: kajian dari aspek validitas. *Pedagogi Hayati*, 2(1), 33–37.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif*. 6.
- Astawavia, N. (2019). *Penjumlahan Pada Siswa Autis Kelas Viii Smp/Slb Di Slb-C Ypplb Makassar Slb-C Ypplb Makassar Penulis Pembimbing I Pembimbing II: Nur Astawavia Pembimbing I:*

syamsuddin_unm@yahoo.co.id , dan Pembimbing II :
asykuramal@gmail.com ABSTRAK. 0–13.

- Dewi, A. A. (2015). *Pengaruh metode permainan (card games) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa*.
- Dewi, F. S. P. (2022). *Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Menurut Teori Jean Piaget (Telaah Buku Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)*. Uin Raden Intan Lampung.
- Dr. Chairul Anwar, M. P. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. RCISOD.
- Dwi, A. (2019). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Indonesia. https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/?utm_source
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 22099.
- Fadeeva, O., Nikulin, A., & Vinogradsky, V. (2018). Informal economy of rural households: restructuring of family networks and strategies. In *The social impact of informal economies in Eastern Europe* (pp. 255–276). Routledge.
- Fahrurrozi, F., & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Fajriyah, E. (2018a). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19589>
- Fajriyah, E. (2018b). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Guntur, R. (2017). *Analisis uji validitas dan reliabilitas tes buatan guru Bahasa Makassar kelas VIII SMPN 2 Binamu Kabupaten Jeneponto*. FBS.
- H. Mailili, W. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mts Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 84–91.

<https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.15>

- Hestuaji, Y. (2013). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012. *Journal FKIP UNS*, Vol.3.,No 1, 3.
- Ilyas, M., Tahir, T., Arisah, N., Rahmadani, D. S., & Sri, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Ekonomi*. 1(2), 43–51.
- Indrajit, R. E., Wibawa, B., & Suparman, A. (2021). University 4.0 in developing countries: A case of Indonesia. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)*, 13(3), 33–59.
- Irawati, S. (2019). *Pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Irfannuddin, Eka Febri Zulissetiana, Budi Santoso, Susilawati, M. A. (2021). *DOMINO*. 1–30.
- Isran Rasyid Karo-Karo, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 1–6.
https://www.google.com/search?q=manfaat+media+pembelajaran&oq=manfaat&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqDAGBEAAYQxiABBiKBTIGCAAQRRg5MgwIARAAGEMYgAQYigUyDAGCEAAYQxiABBiKBTIMCAMQA BhDGIAEGIoFMgwIBBAAGEMYgAQYigUyDAGFEAAYQxiABBiKB TIMCAYQABhDGIAEGIoFMgYIBxBFGD3SAQgzNzAxajBqN
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawan, C. (2020). Menumbuhkan rasa senang berhitung dengan metode jarimatika pada peserta didik TK. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(2), 1–6.
- Mailani, E., Manjani, N., Wulandari, D., & Hadi, R. T. (2024). *Analisis Kualitas Fasilitas Ruang Kelas dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 2(2).
- Meifiani, N. I., & Susanto, H. P. (2017). The Power Of Jarimatika (Melatih Kreativitas Berhitung Cepat untuk Anak Sekolah Dasar). *Journal of Social Empowerment*, 2(2), 238–244.
- Miftahuddin, M., & Arofah, F. (2020a). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4525>
- Miftahuddin, M., & Arofah, F. (2020b). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1).

- Muhammad Yasin, Fathimah Kelrey, M. Abdul Ghony, M. Syaiful, Perdy Karuru, Anna Pertiwi, Ayuliamita Abadi, Welly Ardiansyah, Theresyam Kabanga', N. A. (2023). *Media pembelajaran inovatif: menerapkan media pembelajaran kreatif untuk menyongsong pendidikan di era society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=UWHIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Nadila, Singodiwongso, S., & Vioreza, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Alat Peraga Montessori. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 21*, 687–692.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Khairul Anwar, M. S. I., Muhammad Ashoer, S. E., Nuramini, A., Irlina Dewi, M. H., Abrory, M., Pebriana, P. H., Jafar Basalamah, S. E., & Sumianto, M. P. (2021). *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. CV. Dotplus Publisher.
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). *Pengembangan Media “ KATUDOR ” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro*. 4, 10664–10676.
- Novitasari, R. E. (2025). Pengembangan Media Permainan Domino Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 3 Sdn Putukrejo 01. *Repository.Uniramalang.Ac.Id*.
- Nurazizah, A., Maulana, P., & Kusnandar, N. (2022). Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Perkalian. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 50–57.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 247–256.
- Ollerton, M. (2010). Panduan guru mengajar matematika. *Jakarta: Erlangga*.
- Pratiwi, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Hitung Perkalian Kelas III SD Negeri 17 Rantau Bayur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 89–101.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putra, S., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan Video

- Pembelajaran Berbasis Think Talk Write (TTW) Pada Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 318–327.
- Rahayu, S. R., Supriyanto, D. H., & Susanto, S. (2022). Pengaruh Teknik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas Iv Sdn Jogorogo 1 Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi. *Jurnal Holistika*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.41-48>
- Rahma, A. M., Taqwa, M. R. A., & Pramono, N. A. (2020). Development of physics learning media with poe model-based corrective feedback for senior high school. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 86–96.
- Rahmayani, S. R., & Effendi, K. N. S. (2019). Kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada materi himpunan. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 10–18.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV Sd/M. *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016) , h. 81, 3, 178. <http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIPSI FITRI RENDANA.pdf>
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD PRESS.
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di masjid Al Muhajirin Banyuajuh dalam mengerjakan soal matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26–30.
- Saguni, F. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Kanwa Publisher*. [https://www.google.com/search?q=Slavin+\(2006\)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+dapat+meningkatkan+daya+ingat%2C+pemecahan+masalah%2C+serta+kreativitas+siswa&oq=Slavin+\(2006\)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+](https://www.google.com/search?q=Slavin+(2006)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+dapat+meningkatkan+daya+ingat%2C+pemecahan+masalah%2C+serta+kreativitas+siswa&oq=Slavin+(2006)+menyatakan+bahwa+penggunaan+permainan+dalam+pembelajaran+)
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Santa Ira Yustina Mersa, Suandi Sidauruk, & Maya Erliza Anggraeni. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Laju Reaksi (Systematic Review). *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 215–225. <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.228>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & sons.
- Sugianti, Y. hari yanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic &

Research Institute.

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 205. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan sampai Angka 20 dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik 1. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 11–22.
- Widiyastuti, E., & Utami, S. (2017). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kombinatorik Matematis Siswa. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 3(1).
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafiq, N., & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96.
- Yelita Sari, Y. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Dengan Bantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 40 Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu.