

DAFTAR RUJUKAN

- Abqari, F. T., Bambang Irawan, E., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1190–1199. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 2(1), 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Amallia, Nurul, E. U. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, Vol. 3(No. 2). <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Andri, Wibowo, D. C., & Agia, Y. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 25 Rajang Begantung Ii. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 231–241. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.869>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 123–134. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1900>
- Ardie, R., & Muttaqin, A. (2018). *Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (The Increasing Jigsaw Cooperative Learning to the Interest and Learning Results of Primary School)*. 5(November), 102–111.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Rineka Cipta*.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>
- Azis, Z., Panggabean, S., & Sumardi, H. (2021). Efektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pahae Jae. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/jmes.v2i1.6751>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*.

https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover

- Darmalaksana, W. (2020). Cara Menulis Proposal Penelitian. In *Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30545/>
- Desi, A. dkk. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd. *Didaktika Dwija Indria, Vol. 6*(No. 8).
- Dudung, A. (2018). Penilaian Psikomotor. In *KARIMA. KARIMA*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57953310/Psikomotor-academia-libre.pdf?1544326829=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENILAIAN_PSIKOMOTOR.pdf&Expires=1673563335&Signature=Sq4P1UTVD~qV3IR1zZnecqzqGcHulo24owxW5kfOFSNszDEvHNnaGP3Q7fQIov
- Dusalan. (2020). Pembelajaran Matematika Model Pakem Dengan Bantuan Alat Peraga Materi Bangun Datar Di Sd. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 2*(2), 102–114. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v2i2.388>
- Ekarista, K. H. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V MI Al Hikmah Sendangguwo Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Ernawati, R., Saputri, L. D., & Permatasari, R. (2022). Implementasi Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VII SMPN 06 Satu Atap Belimbing. *Jurnal Pendidikan Matematika, 2*(2), 15–19.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4*(3), 526–532.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 4*(2), 32–44.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. 1–17.
- Firdayanti, M. (2020). Analisis Kesulitan dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies, Vol. 3*(No. 1), Page 88-96.

- Fredik Melkias, B., & Sinaga, S. (2021). Pembelajaran pendidikan agama kristen berbasis student centered learning di sekolah. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 120–126.
- Gumala, Y. (2018). Penggunaan Model Experiential Learning Berbantuan Media Kit Of Science For Kids Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Ajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Sekolah. In *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Gunawan. (2016). Pengantar Statistik Inferensial. In *PT. Raja Grafindo Persada*.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Handayani, N. (2016). Pelaksanaan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 2(April), 157–169.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim: Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 2, 105–117.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta : PT. Luxima Metro.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. In Andriyanto (Ed.), *Penerbit Lakeisha* (1st ed.). <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Ikalor, A., Jamaluddin, & Rasmi, D. A. C. (2019). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- İnce, E. Y. (2018). Educational Games in Higher Education. *Simulation and Gaming*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.71017>
- Iriawan, S. B. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis konsepsi pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Juliansyah, R. A. (2019). *Pengaruh Media Domino Matematika (Domat) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Sdn*. 1–115.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(1). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>
- Kemdikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Riset, dan Teknologi, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 1–72.
- Kenedi, A. K., & Helsa, Y. (2018). Literasi Matematis Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 167.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran AUD*. Medan : Perdana Publishin.
- Maharbid, D. A. (2019). Pengembangan Prototipe Mobile Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Dan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–9.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Sport Science And Education Journal Indonesia Pengembangan Model Latihan Keterampilan. *Sport Science and Education Jurnal*, 1(1), 31–37.
- Munawaroh, H. dkk. (2016). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Disertai Permainan Domino Fisika (Domfis) Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 1–9.
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah*, 3(1), 114–131. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/view/1330>
- Muyassar, M. R., & Harahap, E. (2020). Pembelajaran Aritmatika Menggunakan Aplikasi Wolfram Alpha Arithmetic Learning Using Wolfram Alpha Application. *Jurnal Matematika*, 19(2), 25–32.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nisa, P. F. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas III UPT SD Negeri 117 Gresik. *Al Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, V(2), 223–238.
- Novikasari, I. (2017). Uji Validitas Instrumen. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, 1(1), 530–535. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/1075/799>

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oswita, A. A. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Operasi Hitung Pembagian Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. In *Penerbit Deepublish* (1st ed.).
- Ramadanti, E. C. (2020). *Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam pembelajaran IPA*. 4(1), 1053–1062.
- Ravis, M., Muhammad, G., & Arman, M. (2019). Perbandingan Performansi Single Web Server Dan Multi Web Server Dengan Metode Paired Sample T Test. *Jurnal SISFOKOM*, 08(September), 116–123.
- Reza, M. (2022). *Pengaruh media card board game terhadap hasil belajar ips siswa sd inpres bertingkat butung kota makassar*. Universitas Bosowa.
- Rofflin, E., Liberty, I. andriyani, & Pariyana. (2021). Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran. In *PT. Nasya Expanding Management*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ISYrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=sampel+yaitu+sebagai+bagian+dari+populasi+yang+terkena+dampak+oleh+kondisi+atau+karakteristik+yang+diteliti&ots=ojANAav26-&sig=rW0KyPfybZXxabVaFL1uvp5syM&redir_esc=y#v=onepage&q&
- Rohani, I., Cahyadi, F., & Saputro, B. A. (2021). Kesulitan Siswa Dalam Menggunakan Konsep Pada Operasi Hitung Perkalian Saat Pembelajaran Daring Masa Pandemi COVID-19 Kelas II SD Negeri Dadapayam 03. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(1), 63–70.
- Sahman. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Alat Peraga Domino Pada Siswa Kelas V SDN Berani Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1).

- Saputra, I. P. A. A., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.29794>
- Sari, M. E., Hasanah, N., Purba, O. N., Napitupulu, R. A. M., Kelen, W. M. D. E., Tampubolon, M., Purwasi, L. A., Sitopu, J. W., Muhammad, A. C., & Stephane, I. (2022). Matematika Dasar. In *PT. Global Eksekutif Teknologi*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tXqaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP3&dq=Matematika+biasanya+didefinisikan+sebagai+cabang+ilmu+yang+mempelajari+pola+struktur,+perubahan,+dan+ruang&ots=CyfLBIQxVn&sig=zHD8oBgTav_WbiorBrjk8a8WRC0&redir_esc=y#v=onepage&q&f
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p62-75>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suherman, S., Komarudin, K., Rosyid, A., Aryanita, S., Asriyanto, D., Aradika Putra, T., & Anggoro, T. (2018). Improving Trigonometry Concept Through STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Learning. *SSRN Electronic Journal, January*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3248139>
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *VICRATINA : Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 10(2), 22–23. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana*

Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya,
15(1), 46–57.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>

Suliyanto. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 6(2), 1–39.
<https://doi.org/10.20961/jmme.v6i2.10058>

Sunariah, & Rijal, R. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Jurnal Primary*, 09(01), 93–108.
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/419/364>

Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika* (p. 151). Alfabeta.

Susanti, F. A. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas II Sekolah Dasar*.

Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>

Wahyuni, W. S. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Operasi Hitung Perkalian Bersusun Dan Bilangan Cacah Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Widiarto, M., Hajiriah, T. L., & Armiani, S. (2019). Pengembangan LKS Berbasis Permainan Kartu Domino Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(1), 26–34.

Zaenal Arifin. (2017). Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>