

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *Linear: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171–180.
- Ahmad, & Rahmi. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 5(1), 30–35.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Astami, A., Sitorus, M., & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis GBL Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 123–135.
- Ayumi, E., Saleh, S. F., & Wahyudi, A. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Minasa UPA. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(2), 64–73.
- Cahaya, H., Putriani, I., & Rarasati, I. P. (2024). Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di SDN Ngelegok 1 Blitar dengan Menggunakan Media Game Pecahan (MAGECAH). *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 32–44.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Endika, Y. V. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Operasi Bilangan Pecahan Bagi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(5), 571–583.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Ersi, L. Y., Awang, I. S., & Setiawan, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Metode Demonstrasi. *J-PiMat : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 2(1), 139–149. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i1.667>

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>

Fitrah, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Senilai Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan STEM. *Aksioma*, 9(1), 51–56. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v9i1.218>

Gunadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 89–100.

HN, M. F., Madlazim, M., & Supardi, Z. A. I. (2023). Application of Learning Technology in Domino Card Games on a large scale and individually to the responses of senior high school students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(1), 79–90. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i1.273>

Kartini Annisa Arifuddin. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Media Kartu Domino Pecahan Pada Peserta Didik Kelas V SDN 163 Ara Kabupaten Bulukumba*. 1–59.

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>

Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun

Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 14(1), 179–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>

Mintarsih. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan melalui Media Kartu Pecahan Metode Kooperatif pada Siswa Kelas II SDN 002 Nongsa, Batam. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 201–208. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v3i2.25>

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.

Ni'mah, cici maghfirotun, & Budiyo. (2024). *Pengembangan Media Kartu Domino Pecahan “ Kardo Pecahan ” Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar*. 12(3), 317–326.

Nurfaidah, Hizabah, N., Syarlin, S., Nasrah, Akhir, M., & Hajerah. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecehan Sedehana Melalui Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 30 Sumpang Bitu. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 66–76. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.596>

Permana, N. S. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>

Pratiwi, R. N., & Minsih. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan dengan Media Benda Konkrit pada Siswa Kelas II SDN 02 Kemiri Tahun Pelajaran 2020/2021. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 72–79.

Rahmadani, I. (2024). *Pelayanan sosial terhadap anak asuh dalam meningkatkan kesejahteraan anak di yayasan the yatim village*.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Rika Widianita, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran game Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas 5 mim PK Blimbing Gatak tahun ajaran 2022/2023. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

- Rochmiyatun, A. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Romadoni, M. F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Berbasis Tpack Terhadap High Order Thinking Skills Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Tomang 01 Jakarta Barat.*
- Santy, N. M. I. D., & Nasution, M. (2024). Efektivitas Penerapan Kurikulum Merdeka Bermain pada Taman Kanak-Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 290–299. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.529>
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Setyowati, S. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar.* 2507(February), 1–90.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif.* ALFABETA.
- Trisnani, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di SDN Kasatriyan. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional PGSD UST*, 1(1), 218–224.