

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD INPRES MINASA UPA

Received:
04/05/2024

¹Evi Ayumi. S, ²Sitti Fithriani Saleh, ³Andi Ardhila Wahyudi
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Accepted:
22/05/2024

eviyumi12@gmail.com¹
fithriani.saleh@unismuh.ac.id²

Published:
01/06/2024

andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id³

Abstract

This research aims to determine the effect of using Domino Card Game Media on the Mathematics Fraction Learning Outcomes of Class III Students. This research is quantitative research with a quasi experimental design research type, with two class groups, namely the experimental class and the control class. The data in this research were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. The results show that there is an influence of the use of domino card games on the learning outcomes of mathematics fractions for class III students at SD Inpres Minasa Upa. This is shown by the average posttest score in the control class which only reached 89.42 while in the experimental class it reached 91.57. Based on the results of the independent sample t-test hypothesis test, the sig. (2-tailed) equal variance assumed obtained 0.007 which shows that $0.007 < 0.05$ or in other words H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of the use of domino card games on the results of learning mathematics fractions for class III students.

Keywords: Results Of Learning Mathematical Fractions, Domino Card Game Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan dua kelas kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yang hanya mencapai 89,42 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 91,57. Berdasarkan hasil uji hipotesis Independent Sampel T-Test, nilai sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0,007 yang menunjukkan bahwa $0,007 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III.

Kata kunci: Hasil Belajar Pecahan Matematika, Media Permainan Kartu Domino.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses upaya untuk meningkatkan nilai peradaban individu atau masyarakat dari keadaan tertentu ke keadaan yang lebih baik (Anggraini, 2018). Oleh karena itu, maju atau mundurnya suatu negara ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Sederhana apapun peradaban suatu masyarakat, proses pendidikan tetap berjalan. Dapat dikatakan bahwa pendidikan telah ada sepanjang peradaban manusia, salah satunya adalah pendidikan matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peranan penting dalam pendidikan, karena matematika terkait erat dengan keseharian hidup manusia. Akan tetapi, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika menerapkan matematika. Menurut Saleh, dkk (2020), salah satu faktor penyebab siswa sekolah dasar sulit memahami matematika, karena tahap berpikir siswa masih berada pada tahap operasional konkret sementara matematika bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru perlu merancang dengan baik penyajian materi matematika agar dapat dipahami siswa sekolah dasar, misalnya dengan menggunakan benda konkret di sekitar siswa (Saleh, Dkk, 2020).

Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang akan di ajarkan guru kepada peserta didik. Sudah selayaknyalah seorang guru harus mengetahui dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan materi pecahan (Tanjung, 2018).

Rendahnya prestasi belajar matematika siswa ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi oleh siswa. Faktor internal (dari dalam diri) siswa meliputi niat, motivasi, semangat, dan lain sebagainya. Sementara faktor eksternal (dari luar diri) siswa meliputi lingkungan bermain, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, dan sebagainya (Hadaming, 2023).

Objek pembelajaran matematika bersifat abstrak dan tidak didukung oleh pendekatan pembelajaran matematika yang tepat. Hal ini sesuai dengan situasi di SD Inpres Minasa Upa. Hasil observasi awal pada tanggal 26 Agustus 2023 yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian bahwa peneliti mendapatkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian dan dalam proses pembelajaran matematika yaitu guru memberikan materi dengan metode ceramah, dan guru seringkali menggunakan buku pelajaran matematika dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai alat bantu dan sarana belajar daripada menggunakan media dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh melalui ilustrasi yang ada di buku mata pelajaran kemudian langsung memberikan soal latihan.

Partisipasi siswa pada proses pembelajaran masih rendah, siswa kurang aktif dan sulit untuk diajak saling berdiskusi, dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Misalnya ketika guru mengajukan suatu masalah atau pertanyaan, siswa hanya terdiam saja dan hanya sebagian siswa yang mau menjawab atau merespon. Siswa lebih memilih bermain dari pada belajar, di kelas tidak memperhatikan guru, sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan, berdasarkan pencapaian nilai matematika pada ulangan harian terdapat 17 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yaitu 40% dari jumlah siswa keseluruhan.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Dikalangan masyarakat kartu domino digunakan sebagai permainan yang tidak bermanfaat seperti berjudi.

Padahal kartu domino dapat digunakan menjadi lebih bermanfaat yaitu sebagai media pembelajaran yang isinya tentang materi pembelajaran disekolah. Menurut Arsyad (dalam Nengsih, 2014) media kartu domino tergolong dalam jenis media hasil teknologi cetak.

Kartu domino merupakan permainan yang disukai dikalangan siswa-siswa, remaja dan dewasa. Permainan kartu domino merupakan permainan yang dimainkan dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain dengan nilai angka yang sama, permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang atau lebih, kartu domino ini memiliki 28 kartu, dimana setiap kartu memiliki 2 bagian yang berisi titik 0-6 (Istyasiwi, 2021). Menurut Hari Fernando (dalam Prasetya, 2017) kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai 6.

Media kartu domino diadopsi dari permainan kartu domino pada umumnya. Perbedaannya yaitu terdapat soal-soal yang ada didalam kartu domino. Permainan kartu domino melatih siswa untuk menganalisis kartu-kartu tersebut agar siswa dapat memainkannya dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan dikeluarkan. Menurut Hestuaji dkk (dalam Rahman, 2019) permainan kartu domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa, Alamat BTN Minasa Upa Blok D6 Kota Makassar. Waktu pelaksanaan penelitian, yaitu bulan february 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Populasi penelitian ini adalah siswa SD Inpres Minasa Upa Upa sebanyak 425 siswa dengan laki-laki 201 siswa dan perempuan 224 siswa yang terbagi atas 18 kelas. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas III B yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol. Sedangkan kelas III C yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes hasil belajar dan lembar observasi. Pada lembar tes untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi pecahan dilakukan tes tulis berupa essay sebanyak 5 soal yang akan diberikan ke siswa kelas III yang berjumlah 42 siswa. Sedangkan pada lembar observasi berisi kumpulan informasi mengenai terlaksanakannya kegiatan proses dalam pembelajaran guru dan siswa dengan menggunakan media permainan kartu domino pecahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes (pretest dan posttest) dan observasi. Teknik analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif dimana prosedur ini masih menggunakan bantuan program SPSS seperti mean, median, modus, data angka tertinggi dan terendah,

serta rentangan (Suwartono, 2014) dan analisis inferensial ada prosedur uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS 25.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian analisis deskriptif dan inferensial dapat dirincikan pada penjelasan berikut ini:

1. Data Perbandingan Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut ini tabel perhitungan statistik nilai pretest dan posttest menggunakan SPSS 25 pada materi pecahan yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Perhitungan Statistik Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	80,14	90,57	72,52	89,42
Median	82	89,33	77,85	88
Modus	100	85	100	100
Simpangan Baku	15,57	7,37	24,43	8,57
Minimum	55	75	25	75
Maksimum	100	100	100	100

Berdasarkan tabel 1. dilihat dari perhitungan akhir posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai minimum pada kelas eksperimen diperoleh nilai 75 sedangkan kelas kontrol jugsan memperoleh nilai minimum 75. Rata-rata kelas eksperimen memperoleh 90,57 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 89,42. Nilai tengah pada kelas eksperimen 89,33 sedangkan pada kelas kontrol 88. Nilai simpangan baku pada kelas eksperimen 7,37 sedangkan pada kelas kontrol 8,57.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses statistik yang digunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data pretest dan posttest dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jenis uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS Statistic versi 25 dengan jumlah sampel masing-masing kelas sebanyak 25 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Apabila $\text{sig.} > 0,05$ maka data normal
- b. Apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak normal

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Tests of Normality

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	,145	21	,200*	,921
	PostTest Eksperimen	,161	21	,163	,903
	PreTest Kontrol	,177	21	,083	,897
	PostTest Kontrol	,177	21	,085	,892

Dari tabel 2. Menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ dan sig. pada posttest yaitu $0,163 > 0,05$. Sedangkan nilai sig. dari pretest kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas kontrol yaitu $0,083 > 0,05$ dan sig. pada posttest yaitu $0,085 > 0,05$.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelas data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu 0,05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (Homogen). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,634	1	40	,431
	Based on Median	,563	1	40	,457
	Based on Median and with adjusted df	,563	1	38,182	,457
	Based on trimmed mean	,599	1	40	,444

Berdasarkan tabel 3. hasil uji homogenitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari *Based On Mean* yaitu data memiliki 40 varian yang sama. Kemudian nilai signifikansi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,431 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

4. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistik digunakan uji Independent Sampel T-Test. Pada uji hipotesis ini, di ambil satu yang kemudian dianalisis apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel tersebut. Setelah melakukan uji normalitas dan tes hasil belajar kelas yang diajar melalui media permainan kartu domino pecahan dan kelas Kontrol dapat diketahui bahwa hasil penyebaran data berdistribusi normal sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik yaitu uji T. Uji T (Independent Sample T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji T (Independent Sampel T Test)
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	40	,007	-10,429
	Equal variances not assumed	29,090	,008	-10,429

Berdasarkan tabel 4. data yang digunakan dari hasil uji di atas adalah *Equal Variance Assumed* dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,007. Kriteria uji Independent Sampel T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,007 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent Sampel T-Test berbantuan SPSS Statistik versi 25, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0,007 yang menunjukkan bahwa $0,007 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh media permainan kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa.

Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Funky Marian dan Medi Yansyah (2021) dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media permainan kartu domino terdapat pengaruh yang signifikan dengan nilai rata-rata kemampuan belajar kelas eksperimen adalah 85,07. Begitu juga hasil pengujian dengan menggunakan Uji Independent Sample T-Test didapat nilai Sig. (2-Tailed) $0,00 < 0,05$. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan permainan kartu domino dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut hasil penelitian Mellyta Hanung Pratiwi (2018) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad didukung Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe STAD didukung dengan media kartu domino terhadap hasil belajar menjumlahkan pecahan pada siswa kelas IV SDN Ngadirejo Kota Kediri dibuktikan dengan hasil uji t didapat $t\text{-hitung} (4,997) \geq t\text{-tabel } 5\% (2,021)$ dengan db 50. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan permainan kartu domino dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian eksperimen mengenai Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III

Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa. Dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotes yakni uji Independent Sampel T-Test dengan bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0,007 yang menunjukkan bahwa $0,007 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Adapun saran dari peneliti untuk penelitian berikutnya adalah mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, untuk para peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas untuk konsep Matematika serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.

Referensi

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. 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), 115-120.
- Aghni, R. I. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.
- Amir. MT. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Anggraini, R. 2018. "Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP." RIRIN ANGGRAINI, 2018: 1.
- Cholifah, T. N. 2020. *Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*, 6(02), 179-194.
- Dwirahayu, G., & Nursida. 2017. *Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI*. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol. 5, No.2, 117-138.
- Ernawati, E., & Ilhamuddin, I. 2020. *Deskripsi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pokok Bahasan Induksi Matematika*. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2).
- Fairoso, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. M. 2018. *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen*. Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2(2), 51-63.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 321-334.
- Hadaming, H., & Wahyudi, A. A. 2023. *Media Permainan Kartu domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar*. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 2(2), 15-22.
- Irham & Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. 2021. *Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2), 254-263.

- Marian, F., & Yansyah, M. 2021. *Pengaruh penerapan permainan domino terhadap hasil belajar matematika siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6(1), 14-23.
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- 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.
- Nengsih, R. F. 2014. *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian*. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 2(2).
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. 2019. *Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 90-100.
- Pngtree. Rabu May 2021. <https://id.pngtree.com/free-png-vectors/kartu-domino> (diakses April Selasa, 2024).
- Prasetya, N. B. 2017. *Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan*. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 5(1).
- Pratiwi, M. H. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Didukung Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia, 2(06), 4.
- Putri, F. Z., Putra, Z. H., & Munjiatun, M. 2021. *Pengembangan media kartu domino materi pecahan untuk belajar mandiri siswa kelas IV SDN 147 Pekanbaru di masa new normal*. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(1), 113-126.
- Rahaju, & Hartono, S. R. 2017. *Pembelajaran Matematika Berbasis Permaian Monopoli Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 2, 130-139.
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. 2019. *Development of Domino Card as Math Learning Media to train students' Conceptual understanding*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 9(2).
- Rahmatin, R., & Khabibah. S. 2016. *Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat*. MATHEdunesa, 5(1).
- 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.
- Rosyid, A. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri di Masjid Al muhajirin Banyuwajuh dalam Mengerjakan Soal Matematika*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol. 3, no. 2, 26- 30.
- Saleh, S. F., Purwanto, P., Sudirman, S., & Hidayanto, E. 2020. *Pre-Service Elementary School Teachers' Awareness of Posing Mathematical Pseudo-Problems*. TEM Journal, 9(3).
- 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), 1-12.
- Sidowati, P. R. 2017. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pecahan Matematika (Kuartet) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UnIversitas Negeri Yogyakarta.

- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi (Rev. ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 80.
- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. 2018. *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas IV SD Negeri 200407 Hutapadang*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1).