

DAFTAR RUJUKAN

- Abrar, M. T., dan Feriska Listrianti. 2025. Flash Card; Belajar Sambil Bermain dalam Mempermudah Mengenal Kata di Madrasah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23174>.
- Adawiyah, A. R., dan Kowiyah Kowiyah. 2021. Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>.
- Adila, W. C., dkk. 2023. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Video dengan Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(11), 5224-5231.
- Agung, A.A.G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., dan Jampel, I.N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., dkk. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aiman, dkk. 2020. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v1i1.195>.
- Ainularifin, Nuril., dan Istiyati Mahmudah. 2023. Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 107-117. <https://doi.org/10.47498/ihitrafiah.v3i02.2336>.
- Amalia, dkk. (2020). Analisis Tingkat Penerimaan E-Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Siswa SMK. *SMATIKA JURNAL*, 10(2), 41-47. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.450>.
- Anggraena, dkk. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jagakarsa: BSKAP Kemendikbusristek.
- Arsini, K. R., dan Maria Goreti Rini Kristiantari. 2022. Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173-184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.
- Astawan, I. G., dan Ni Made Sri Utami. 2020. Meta-Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 416-427. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/27030>.

- Astri, N. K. D., dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 575-585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>.
- Basri, H., dkk. 2021. Investigasi Kemampuan Numerasi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 72-79. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/1318>.
- Bayrak, R., dan Gurses, A. 2020. Teaching of the Subject of Solids Through Problem-Based Learning Approach. *World Journal of Education*, 10(3), 47. <https://doi.org/10.5430/wje.v10n3p47>.
- Berliana, dkk 2012. Belajar Pembelajaran dalam Pelatihan Olahraga. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Bloom, B. S. 2020. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain*. David McKay.
- Daitin, Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, R., dkk. 2021. Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9600–9609. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2532>.
- Dony, P. M. T., dkk. 2022. Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>.
- Efendi, S. 2021. Penggunaan Media Grafis Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 24 Koto Malintang. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(7), 688–697. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i7.155>.
- Fahmi, A. I., dkk. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Kartu Angka di Kelas B RA Aisyah Kecamatan Telukjambe Barat. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(2), 133–142. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/127>.
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological testing: History, principles, dan applications seventh edition*. London Pearson Education.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Isnania, Holida, dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39-46.
- Juniarso, Trimam. 2019. Keefektifan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Proses Sains. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 19(3).

- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia. 2022. Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum. Jakarta: Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315Fix%20Salinan%20JDIH_Kepmen%20Perubahan%2056%20Pemulihan%20Pembelajaran.pdf.
- Latuheru, J. D. 1998. Media Pembelajaran: dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Maharani, S. A., dan Zaka Hadikusuma Ramadan. 2023. Development of Flash Card Media for Early Reading Student. JPPIPA: Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(10), 8446–8455. <https://8446-8455.https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5491doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5491>.
- Murdaningrum, N. S., dan Danang Setyadi. 2023. Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 271-280. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2574>.
- Nasrul, Muh, Iqbal., dkk. 2022. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Metode Pembelajaran Indoor dan Outdoor terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 6(1), 43-52. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/1995>.
- Nayazik, Akhmad., dkk. 2019. Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(2), 160–171. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2436>.
- Normanastiti, N, dan Arip Febrianto. 2024. Pengembangan Media “KATUDOR” (Kartu Domino Perkalian untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(2), 14478-14486. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.2071>.
- Novita, Lydia, dan Makrina Tindangen. 2022. Identifikasi Kesiapan Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Biologi Berbasis Praktikum. Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman, 3, 127-132. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v3.1720>.
- Pakpahan, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Paridah, Paridah., dkk. 2020. Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Media Kartu Huruf Usia 5-6 Tahun. Journal of Education Research, 1(3), 213–217. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.24>.
- Parmiti, Desak, Putu., dkk. 2020. Efektivitas Hasil Belajar Matematika melalui Model CTL Berbasis Masalah Terbuka Siswa Kelas IV SD. Jurnal Ilmiah

- Sekolah Dasar, 4(2), 248-256. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/25558>.
- Parmiti, D. P., dkk. 2020. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16-31. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Parmiti, D. P., dkk. 2020. Hasil Belajar Matematika melalui Model CTL Berbasis Masalah Terbuka di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 248-256. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25558>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud36-2018K13SMA-MALengkap.pdf>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. <https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Puspasari, R., dan Suryaningsih. 2019. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Jurnal of Maldives*, 3(1), 137-152.
- Putri, A. N. A. Z. A., dkk. 2023. Pengembangan Kartu Detik (Domino Matematika) Materi Penjumlahan di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14478–14486. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.2071>.
- Rahayu, F. R. W., dan Junita Dwi Wardhani. 2023. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 688-698. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/375>
- Rahmawati, E. D., dkk. 2021. Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Anak melalui Media Kartu Huruf di Kelompok B TK Pertiwi Nglaban Kab. Nganjuk Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 133-144. <https://www.ejournaljp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/196>.
- Rofah, A. N., dan Ima Mulyawati. 2022. Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Literasi Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556–7562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3583>.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sa'diyah., dan Riza Yonisa Kurniawan. 2024. Literature Study: Development of Domino Game Based Learning Evaluation. *JEKPEND: Journal of Economics and Education*, 7(2), 75-81. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v7i2.64875>.

- Setiawan, H. R., dkk. 2021. Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. https://ejournal.unib.ac.id/kumparan_fisika/article/view/16236.
- Sidarta, K. T., dan Tri Nova Hasti Yunianta. 2019. Pengembangan Kartu Domino (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>.
- Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>.
- Sudarma, I.K., dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suranata, K., dkk. 2023. Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model Picture and Picture pada Muatan Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 265-275. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63959>.
- Tegeh, I. M. dan I Made Kirna. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 15-16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tenny, dkk. 2021. *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar Berbagai Mata Pelajaran*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Tim GTK DIKDAS. 2021. *Modul Belajar Mandiri*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/PGSD/Matematika/Modul%20Bahan%20Belajar%20_MATEMATIKA_2021.pdf
- Trisani, Novy. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana melalui Media Kartu Pecahan di SDN Kasatriyan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas RI.
- Wiarta, I. W., dkk. 2024. Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Gugus V Dr. Soetomo. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.77136>.

- Wiarta, I. W., dkk. 2021. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Permainan Edukasi Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 38-47. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i1.35521>.
- Widyasari, R., dkk. 2023. Analisis Media Pembelajaran Kartu Huruf untuk Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 di SD Negeri Kestalan No 05 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17752–17757. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9178>.
- Wiweka, N. A., dkk. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa melalui Multimedia Flashcard Bilingual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 95-103. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32074>.
- Wiyasa, I. K. N., dkk. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Couple Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.76682>.
- Wulandari, G. A., dan Ambara, D. P. 2021. Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenai dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211-219. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Yana, N. E., dan Sakholid Nasution. 2024. Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta (IMS). *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.29210/1202424519>.
- Yulista dan Bagus Ardi Saputro. 2023. Desain Bahan Ajar Operasi Hitung untuk Meminimalisir Kesulitan Siswa SD dalam Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan dengan Cara Bersusun Pendek dan Bersusun Panjang. *Potlot Publisher*, 72–89. <https://terbitan.potlot.id/index.php/buku/article/view/12>.