

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 322-334.
- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(2), 339-353.
- Aliana, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985-996.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 114-122.
- Dwi Rahmadani, P. (2023). *Pengaruh Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Operasi Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Negeri 110 Bengkulu Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.

- Fajriyah, S. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Pendekatan Induktif Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 101-110.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Fernando, A. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fitrianingrum, I., & Tamam, A. (2023, November). Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) di Kelas IV Upt SDN 147 Gresik. In *Prosiding National Conference For Ummah* (Vol. 2, No. 2, pp. 351-356).
- Ginting, R. D. B. (2024). *Pengaruh media papan pintar terhadap hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SD negeri percontohan kabanjahe TA 2023-2024* (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Hakim, L., Luthfiyah, S. A. A., & Setiabudi, D. I. (2021). Strategi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Sebagai Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(2), 9-14.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternative metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu social). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD.
- Hamidah, Nur dan Ain, Siti Quratul. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di SDN 09 Maredan. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 321-322.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kasanah, R. U. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.

- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(1), 99-119.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA*, 2(2), 241-265.
- Malau, J. G., Simbolon, E., & Sitorus, M. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PAK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4407-4422.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. Educenter: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022, February). Model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 50-54).
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media “KATUDOR”(Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10664-10676.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 222-232.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.

- Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi. *ADIBA: Journal Of Education*, 4(1), 44-56.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- Paggara, Hamzah, dkk. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM. Gunungsari
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.
- Pattiasina, Petrus Jacob et al. 2024. *Pedagogi Progresif Menuju Pembelajaran Efektif*. 1st ed. ed. Irmayanti. Jawa Barat: CV. AINA MEDIA BASWARA. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2005. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses.
- Putri, V. A. D. (2021). *Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Riza, A. (2024). PENERAPAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS KONSTRUKTIVISME MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT SELAMA KEGIATAN BELAJAR. *Jurnal Kualitas pendidikan*, 2(2), 213-219.
- 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.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Rugani, S. N. (2023). *Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).

- Sahnun, S. (2022). Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Teknik Diskusi dalam Bimbingan Klasikal di Kelas IX-2 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2017/2018. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1).
- Savriani, E. (2020). *Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model).
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 1(1), 33-40.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22-28.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24-29.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. Kalam Cendekia: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1).
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Master Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Widiyanto, Joko. 2012. SPSS For Windows. Surakarta: Badan Penerbit –FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Widiyatun, F., Sumarni, R. A., & Kumala, S. A. (2020, July). Pengembangan dan Validasi Kartu Domino Besan (Besaran dan Satuan). In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Wijaya, T. (2018). *Manajemen Kualitas Jasa*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks.
- Wandira, P. A., Julianto, J., & Utari, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) di SDN Sidomojo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3406-3419.
- Wijaya Kesumawati, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Cacah Pada Perkalian Dan Pembagian Di Kelas IV SD Negeri 89 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- Yuliatwati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.
- Yantoro, Y. & Kurniawan, A. R. (2020). Implementasi Pak Buya (Pembelajaran Aktif dan Budaya Baca) Mewujudkan Excellence School di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar* 4, 133.