

**ANALISIS HASIL BELAJAR OPERASI BILANGAN BULAT DENGAN MEDIA
KARTU DOMINO PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Yunda Ayuningtias¹, Asep Sahrul Gunawan²

^{1,2}PGSD Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Mutiara

¹ayuningtiasyunda@gmail.com, ²asepsahrulgunawan.asg@gmail.com

ABSTRACT

The low achievement of elementary school students in mathematics, particularly in integer operations, remains a common problem in the learning process. Students often experience difficulties in understanding abstract mathematical concepts, resulting in low learning motivation, limited classroom participation, and unsatisfactory learning outcomes. Therefore, an appropriate learning medium is needed to help students understand integer operations in a more concrete and engaging way. This study aims to analyze the use of domino card media in improving learning outcomes on integer operations among elementary school students based on previously published studies. The research employed a Systematic Literature Review (SLR) method. Data were collected through a review of relevant articles published in accredited national journals and scientific proceedings. The selected articles were analyzed and synthesized to obtain comprehensive information regarding the effectiveness of domino card media in mathematics learning. The findings indicate that domino card media is effective in teaching integer operations at the elementary school level. The use of this learning medium increases students' learning motivation, classroom participation, conceptual understanding, and computational skills. In addition, the learning process becomes more interactive and enjoyable, enabling students to better understand mathematical concepts. Based on the synthesis of the reviewed studies, domino card media has significant potential to improve mathematics learning outcomes, particularly in integer operations among elementary school students.

Keywords: domino card media, integer operations, mathematics.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan bulat di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan. Kesulitan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menyebabkan rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi aktif, dan belum optimalnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep operasi bilangan bulat secara lebih konkret dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar operasi bilangan bulat pada siswa sekolah dasar berdasarkan berbagai penelitian yang telah dipublikasikan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Data diperoleh melalui

penelusuran artikel ilmiah yang relevan pada jurnal nasional terakreditasi dan prosiding ilmiah. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian dianalisis dan disintesis untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika. Hasil kajian menunjukkan bahwa media kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran operasi bilangan bulat di sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, kemampuan memahami konsep, serta keterampilan berhitung. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian, media kartu domino terbukti berpotensi meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi operasi bilangan bulat.

Kata kunci: kartu domino, operasi bilangan bulat, matematika.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang Pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) (Nurfitriyanti & Lestari, 2016). Matematika sebagai suatu disiplin ilmu yang secara jelas mengandalkan proses berpikir dipandang sangat baik untuk diajarkan pada anak didik. Di dalamnya terkandung berbagai aspek yang secara substansial menuntun siswa untuk berpikir logis menurut pola dan aturan yang telah tersusun secara baku. Sehingga seringkali tujuan utama dari mengajarkan matematika tidak lain untuk membiasakan agar anak didik mampu berpikir logis, kritis, dan sistematis (Nurfitriyanti & Lestari, 2016). Kemampuan berpikir matematis sudah selayaknya dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir matematis merupakan kunci

utama dalam belajar matematika (Nurhikmayati et al., 2017).

Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah Depdiknas (dalam (permana,Jeni & Dkk., 2015). Rendahnya kemampuan abstraksi matematis ini menjadi salah satu masalah dalam dunia pendidikan matematika, karena penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan abstraksi yang tinggi untuk dapat menyelesaikan setiap persoalan matematika yang bersifat abstrak (Nurhikmayati et al., 2017). Untuk memahami konsep abstrak peserta didik memerlukan benda-benda konkret (nyata) sebagai perantara atau

visualisasinya (Nurfitriyanti & Lestari, 2016).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan (Apriliani & Maksum, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa untuk menyalurkan pesan yang lebih nyata, menarik dan interaktif. Media kartu domino sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Lestari et al., 2025).

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Irwan & Kamarudin, 2021) menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung siswa melalui pembelajaran yang berbasis permainan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa media kartu domino memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa serta sangat layak digunakan untuk media pembelajaran (Ajizah et al., 2023). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut cenderung bersifat parsial dan fokus pada materi spesifik, sehingga diperlukan sintesis komprehensif melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memetakan tren efektivitas, mengidentifikasi faktor-faktor determinan keberhasilan, serta memberikan panduan berbasis bukti (*evidence-based*) yang dapat diadaptasi oleh praktisi pendidikan di berbagai jenjang sekolah dasar.

Sebagai hasilnya, penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) ini dilakukan untuk mengevaluasi tren dan temuan dari berbagai penelitian mengenai efektivitas pemanfaatan media kartu domino dalam pembelajaran operasi bilangan bulat di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan metode SLR, studi ini bertujuan untuk mengenali keberhasilan, tantangan dalam implementasi media kartu domino oleh guru, serta kekurangan penelitian yang ada, sehingga dapat merumuskan rekomendasi strategi pembelajaran yang lebih efisien di masa yang akan datang. Fokus riset ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis pada literatur pendidikan dasar dan kontribusi praktis sebagai panduan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). SLR merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan secara sistematis dan terstruktur berdasarkan pertanyaan

penelitian yang telah dirumuskan. Metode ini tidak melakukan pengumpulan data langsung di lapangan, tetapi memanfaatkan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah.

Metode SLR dipilih karena tidak melakukan eksperimen langsung ke sekolah untuk menganalisis kecenderungan hasil penelitian, kendala, dan factor-faktor keberhasilan penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran operasi bilangan bulat. Melalui SLR, penelitian ini dapat menyajikan Gambaran yang lebih keomprehensif dan berbasis bukti (*evidence-based*) mengenai bagaimana media kartu domino diimplementasikan, hambatan apa saja yang muncul, serta factor-faktor apa yang berkontribusi terhadap keberhasilan penggunaannya.

Sumber data dalam penelitian ini Adalah dokumen tertulis berupa artikel ilmiah yang membahas penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut diperoleh dari berbagai basis data dan portal jurnal, seperti Google Scholar dan jurnal nasional terindeks SINTA yang relevan dengan topik

penelitian. Demikian data yang dianalisis dalam penelitian ini bukan berupa data langsung dari peserta didik, melainkan data sekunder yang berasal dari hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Korpus dalam penelitian ini mencakup publikasi ilmiah yang memenuhi kriteria sebagai berikut: membahas media kartu domino sebagai salah satu media pembelajaran, berhubungan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar, menyajikan informasi tentang hasil belajar atau dampak pembelajaran, serta dipublikasikan dalam kurun waktu tertentu sesuai kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Korpus ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengidentifikasi dan mensintesis kendala yang dihadapi guru serta factor-faktor keberhasilan penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran operasi bilangan bulat.

Kriteria ini digunakan untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis benar-benar relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Kriteria inklusi pada penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Artikel membahas media kartu domino sebagai media pembelajaran matematika.
2. Subjek penelitian dalam artikel Adalah siswa sekolah dasar.
3. Artikel dipublikasi dalam jurnal ilmiah atau prosiding nasional terakreditasi.
4. Tahun publikasi artikel berada dalam rentang 2015-2025.
5. Artikel tersedia dalam bentuk teks lengkap.
6. Artikel menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.

Kriteria eksklusi merupakan syarat-syarat sebuah artikel tidak dapat dimasukkan ke dalam korpus artikel penelitian ini. Kriteria eksklusi pada penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Artikel yang menggunakan media permainan lain selain kartu domino sebagai fokus utama (misalnya kartu UNO, monopoli, dsb) tanpa membahas secara spesifik media kartu domino.
2. Artikel dengan subjek penelitian bukan siswa sekolah dasar.
3. Artikel yang merupakan duplikasi dari artikel lain yang sudah ada dalam korpus.

4. Artikel yang tidak dapat diakses secara penuh.

5. Artikel yang dipublikasikan di luar rentang tahun yang ditetapkan (2015-2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses pencarian dan seleksi artikel ilmiah yang relevan dengan topik penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran operasi bilangan bulat di sekolah dasar. Pencarian artikel dilakukan berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan, kemudian artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap seleksi dilakukan secara bertahap, mulai dari indentifikasi artikel, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, penelaahan teks penuh, hingga penetapan artikel akhir yang layak dianalisis.

Secara umum, artikel-artikel tersebut membahas penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan berbagai materi. Media ini dinilai menarik karena berbentuk permainan sehingga dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Karakteristik artikel terpilih, berdasarkan hasil analisis sesuai kriteria inklusi, diperoleh 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 1. Artikel yang Memenuhi Kriteria Inklusi

Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama
(Saleh et al., 2024)s	Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III Sd Inpres Minasa Upa	Media kartu domino pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa.
(Monika et al., 2025)	Penerapan Kado Baru (Kartu Domino) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vib Sdn Pakis V Surabaya	Nilai rata-rata naik (70,34-82,14) adanya peningkatan nilai dalam penerapan Kartu domino.

Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama
(Adawiyah & Kowiyah, 2021)	Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar	Media kartu domino membantu siswa dalam menghafal operasi perkalian dengan mudah.
(Nurfitriyanti & Lestari, 2016)	Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika	Adanya peningkatan nilai sebelum menggunakan alat peraga dan sesudah menggunakan alat peraga (kartu domino)
(Ajizah et al., 2023)	Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar	Media kartu domino layak untuk digunakan dalam pembelajaran dilihat dari hasil pre test dan post test.

Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama	Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama
(Dahlan, 2018)	Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba	Pembelajaran matematika pada operasi hitung melalui media domino meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, siswa merasa senang dan lebih percaya diri dan aktif dalam pembelajaran.		pada Siswa Kelas V SD	
(Lestari et al., 2025)	Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar	Dengan adanya media kartu domino terbukti di dalam kelas suasana kelas menjadi lebih dinamis tidak membosankan dan membantu siswa dalam memahami konsep dasar matematika.	(Agriani & Ain, 2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Budaya Melayu Riau pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Kelas IV di SDN 141 Pekanbaru	Media kartu domino sangat valid dan layak untuk digunakan di lihat dari adanya peningkatan nilai yang signifikan.
(Herwanto, 2019)	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Permainan Kartu Domino	Adanya peningkatan nilai 66,49-89,46 , yang menjadi bukti tercapainya hasil belajar.	(Shahroni et al., 2024)	Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2	Kartu domino penjumlahan meningkatkan hasil pretest awalnya 44,21 meningkat jadi 78,05 dan bertambahnya siswa yang memahami materi melalui kartu dominjum.

Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama
	Dapurno Wirosari	
(Maula et al., 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa	Dilakukannya perbandingan media pembelajaran, dengan menggunakan Media Kartu Domino lebih aktif, tidak mudah bosan dan lebih mudah mengerti materi. Sedangkan menggunakan Media Papan Kartu Pecahan siswa tidak aktif terlibat dan tidak meningkat pada hasil belajar.
(Pratama & Alyani, 2024)	Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Kemampuan Hots Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar	Penggunaan media kartu domino berdampak signifikan terhadap kemampuan HOTS siswa.
(Antika et al., 2023)	Media Kartu Domino Modifikasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran	Media kartu domino layak dikembangkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD.

Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Utama
	aran Matemati ka Kelas III Sekolah Dasar	
(Nasution, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran matematika berupa kartu domino sangat bermanfaat untuk mendukung siswa dalam menguasai materi perkalian, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
(Amna et al., 2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Domat (Domino Matematika) Dalam Meningkatkan Pemahaman Simbol Matematika Siswa Kelas 2 Di Sekolah Dasar	Media kartu domino berpengaruh positif dan meningkatkan minat belajar siswa secara aktif.

Hasil kajian literatur
menunjukkan bahwa penggunaan

media kartu domino dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian yang dianalisis adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media kartu domino pada berbagai materi matematika, seperti operasi bilangan bulat, perkalian, dan pembagian. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media kartu domino juga diketahui dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Kajian yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media kartu domino membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

Media adalah alat bantu yang digunakan agar mempermudah pesan tersampaikan dengan optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Lestari et al., 2025). Media pembelajaran kartu domino

merupakan alat yang dapat digunakan belajar sambil bermain (Agriani & Ain, 2024). Media kartu domino berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran operasi bilangan bulat, kartu domino berperan sebagai alat bantu visual dan interaktif yang memudahkan siswa mengenali hubungan antarbilangan serta melakukan latihan berhitung secara aktif. Menurut (Saleh et al., 2024) 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. Desain yang menarik dan menggunakan metode permainan dalam menerapkannya, siswa akan lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran (Ajizah et al., 2023).

Media kartu domino membantu siswa dalam memahami beberapa materi (Shahroni et al., 2024) menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan, kartu domino sangat berpengaruh sehingga siswa bisa

menyerap materi secara baik. Perkembangan keterampilan, siswa lebih berani menyampaikan pemahaman mereka, terlibatnya siswa dalam media kartu domino membuat siswa aktif dan merasa pembelajaran operasi penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian menyenangkan (Dahlan, 2018).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran operasi bilangan bulat pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan siswa, serta pemahaman konsep matematika. Kartu domino mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui aktivitas pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media kartu domino juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Saran

Peneliti menyampaikan saran dengan berharap:

1. Guru bisa memanfaatkan media kartu domino sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif dan menarik di sekolah dasar.
2. Selain itu, peneliti lain dapat menguji efektivitas media kartu domino melalui penelitian eksperimen pada jenjang kelas atau materi matematika yang berbeda.
3. Peneliti juga memberi rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan variasi desain kartu domino yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & 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.v5o4.1195>
- Agriani, R. D., & 'Ain, S. Q. (2024). Pengembangan media pembelajaran kartu domino

- berbasis budaya Melayu Riau pada mata pelajaran matematika materi pecahan untuk kelas IV di SDN 141 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46812–46829.
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12), 10680–10686.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Amna, A., Hardiansyah, F., & Armadi, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran Domat (Domino Matematika) dalam meningkatkan pemahaman simbol matematika siswa kelas 2 di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 576–584.
- Antika, I. K. M., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2023). Media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual pada muatan pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1), 30–41.
<https://doi.org/10.23887/iji.v4i1.50936>
- Dahlan. (2018). Penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan keterampilan operasi hitung pada siswa kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(2), 137–145.
<https://doi.org/10.26858/jpp.v8i2.5964>
- Herwanto, D. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika dengan permainan kartu domino pada siswa kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 59–65.
<https://doi.org/10.24036/fip.100.v19i1.370>
- Lestari, D. A., Hanifa, M., & Rosita, D. (2025). Pengembangan media kartu domino untuk mengenalkan konsep dasar matematika siswa kelas II sekolah dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 25–33.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa (Studi quasi eksperimen pada materi pecahan mata pelajaran matematika di kelas V SDN 1 Awirangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99.
<https://doi.org/10.33222/jupernas.v8i2.3168>
- Monika, K. A. L., Azizah, S., & Fitriyah, E. (2025). Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIB SDN Pakis V Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 233–242.
- Muflihati, Z. (2025). *Pengembangan permainan edukatif media matematika kartu domino pada materi penjumlahan kelas 2 SD Negeri 05 Nanggalo Tarusan* [Executive summary skripsi]. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta.
- Nasution, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu domino pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar. *Al YAZIDIY: Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan*, 5(1), 118–123.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016).

Penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 247–256.

<http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1192>

Pratama, R. A. S. S., & Alyani, F. (2024). Pengaruh media kartu domino terhadap kemampuan HOTS pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 481–489.

S, E. A., 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. *JREP: Jurnal Riset dan Evaluasi Pendidikan*, 1(2), 64–73.

Shahroni, W., Prasetya, S. A., & Kartinah. (2024). Keefektifan media kartu Domjum (Domino Penjumlahan) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno Wirosari. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 295–304.
<https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.18495>