

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R .2016. Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, Vol.4. <https://jurnal.ar-rani ry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866/1387>
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. 2021. Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol.5, hlm. 2370–2376.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alwi, S. 2017. Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Itqan*, 82, [.https://ejournal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107](https://ejournal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107)
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. 2017. Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, Vol.6. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/1015>
- Aprinawati, I. 2017. Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*, Volume 9, hlm. 123–134. <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi/article/view/1900>
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* R. Damayanti, Ed.; Edisi Kedu. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 31, 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Azizah, N. 2020. *Pengaruh Media Kartu Domat Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan*. <http://repository.uinsu.ac.id/>

- Bujuri, D. A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, IX1, 37–50. <https://www.ejournal.almaata.ac.id/index.php/Literasi/article/view/720>
- Dahlan. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 8. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/5964>
- Desstya, A., Novitasari, I. I., Razak, A. F., & Sudrajat, K. S. 2017. Refleksi Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4. <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/2745>
- Dewi, N. L. P. A. G. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No.2 Kapal Semester 1 TahunAjaran2020/2021*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 PilarPeningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Dolong, J. 2016. *Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran*. V, 293–300. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3484>
- Fardillah Zarani Putri, Zetra Hainul, dan M. 2021. Pengembangan Media Kartu Domino Materi Pecahan untuk Belajar Mandiri Siswa Kelas IV di Masa New Normal. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, Vol. 4. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/1079>
- Fitriani, S. N., & Yusmayani, B. Z. 2020. Relevansi Bahan Ajar dengan Standar Isi Kurikulum MI/SD Kelas V Tema I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2. <https://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/386>
- Gitamayu, S., Husniati, & Khair, B. N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, Vol.16. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/2539>
- Herwanto, D. 2019. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Permainan Kartu Domino pada Siswa Kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 19. <http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/370>

- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. 2021. Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan DORAMA pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 22, 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.115>
- Jannah, M., & Wiryanto. 2022. Pengembangan Media Kartu Domino Hitung Matematika-Kode Quick Response KOMIKA-QR pada Materi Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44210>
- Junia, U. A., & Rachmadyanti, P. 2018. Pengembangan Media Mimbar Domino Bergambar Materi Keragaman Sosiah, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23599/0>
- Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran PAUDDIKDASMEN di Masa Pandemi Covid-19,2021. <https://covid19.go.id/p/masyarakat-umum/panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-untuk-pauddikdasmen-di-masa-pandemi-covid-19-untuk-persiapan-pembelajaran-tatap-muka-ptm-terbatas>
- 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*, Vol .02, hlm. 99–119.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kumala, F. N. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Cetakan Pertama*. Malang: Ediiide Infografika.
- Larasati, R. A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa Dorawa untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD BrawijayaSmart School Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16650/>
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran . *Jurnal Pemikiran Islam*, 371, 27–33. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Marfu, I., & Julaeha, S. 2020. Pengaruh Permainan Domino Matematika pada Siswa

- SD Negeri Kelurahan Jati Mekar Kota Bekasi. *Jurnal Sinasis*, 11, 438–441. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4051>
- Marian, F., & Yansyah, M. 2021. Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol.6. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/8173>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. 2020. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, Volume 29, hlm. 88–101.
- Muslim, D. F. 2019. *Pengembangan Media KADOBUDI Kartu Domino Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyo so 02 Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/33598/>
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. 2020. Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 62, 179–194. <http://jurnal.stkippersad.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/856>
- Nazar. 2019. Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal IAIN Langsa*. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/view/1191>
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. 2016. Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol. 1. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1192>
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8I, 19–35. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706>
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, Vol.2. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/dwjaloka/article/view/1165>
- Oktaviani, N. M., & Wulandari, I. 2019. Implementasi Standar Isi dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 3. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/7892>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vo.03. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945>

- Payadnyana, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Deepu blish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 103 2014. <https://pgsd.uad.ac.id/wp-content/uploads/1ampiran-permendikbud-no-103-tahun-2014.pdf>
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. 2017. Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3April, 337–348. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/53/50>
- Rahaju, & Hartono, S. R. 2016. Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Kartu Domino Pintar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 1. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1244>
- Rangkuti, A.A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rendana, F. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*.
- Rohmah, L. N. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Kartu Domino Angka Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 5 Kertosono pada Materi Bilangan Pecahan*. [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/12.1.01.05.0176.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.05.0176.pdf)
- Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. 2020. Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction using a Game Based Learning Method]. *Journal of Holistic Mathematics Education*, 32, 146–163. <http://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/2332>
- S, I. R. K.-K., & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, VIII, 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Sa'diyah, A., Triyono, & Susiani, T. S. 2017. Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Kartu Domino dalam Peningkatan Pembelajaran Penjumlahan Pecahan. *Jurnal Kalam Cendekia*, Vol. 5. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/10104>

- Sahman. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Alat Peraga Domino pada Siswa Kelas V SDN Berani. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan, Vol 3*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/635>
- Sari, Y. Y. 2019. *Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3583/>
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. 2020. Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar, Vol.12*.
- Setyawarno, D. 2016. *Panduan Statistik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sulthon. 2016. Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah MI. *Elementary, 41*. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1969>
- Suwasi'ah. 2019. Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pecahan Senilai Melalui Media Permainan Kartu Domino. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika, Vol. 2*. <http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika/article/view/585>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika, 2*, 12–26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>
- Tegeh, dkk. 2015. Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian *Analyze Implement Evaluate Design Develop*. Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 208-216. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/download/1145/1008%20>
- Tursinawati.2018. Pemahaman Konsep IPA pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial, 7(1)*. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v7i1.5112>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, [2003.http://uk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf](http://uk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf)

- Wardani, D. D. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://repository.usd.ac.id/11138/>
- Wiratni, Ardana, I. M., & Mardana, P. 2021. Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol.11. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_tp/article/view/630](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/630)
- Yushofah, N., & Subrata, H. 2021. Pengembangan Media Permainan Dawa Domino Aksara Jawa untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, hlm. 2393–2403. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40451>
- Yusuf, B. B. 2018. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, Vol.1. [https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnal\\_kpk/article/view/25082](https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnal_kpk/article/view/25082)

