

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede Agung. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Karo-Karo, Rasyid Isran dan Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*. Volume 7, Nomor 1, (hlm 91-96).
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Koyan, I Wayan. 2007. *Assesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kustiawan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Maemunawati, Siti. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran*. Banten: 3M Media Karya Serang.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabetha.
- Murtikah, Dwi dan Djuniadi. 2016. Pengembangan Aplikasi Percakapan Bhs Inggris Dasar Berbentuk Visual Novel menggunakan Unity 3D. *Jurnal Digit*, Vol 6, No.1, (hlm 1-10)
- Novitasari, Fitria dan Nur Ika Sari Rakhmawati. (2020). Pengembangan Domino Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*. Volume 9, Nomor 2, (hlm 1-15).
- Panjaitan, Juliandri Dedy dan Indriani. (2020). Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*. Volume 3, Nomor 2, (hlm 17-25).
- Parwati, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rohmah, Naili. 2016. Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*. Volume 1, Nomor 2, (hlm 72-77).

- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sahman. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Alat Peraga Domino Pada Siswa Kelas V SDN Berani Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Volume 3, Nomor 1, (hlm 170-174).
- Simpiani, Luh dkk. (2013). Penerapan Metode Bermain Kartu Domino Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1, Nomor 1, (hlm 1-10).
- Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi, 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sumini. (2019). Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai. *Jurnal PAJAR*. Volume 3, Nomor 1, (hlm 182-188).
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wandini Rora Rizky dan Sinaga Maya Rani. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*. Volume 6, Nomor 1, (hlm 1-12).
- Widodo. 2017. *Metodelogi Penelitian Populer dan Praktis*. Jakarta : Rajawali Pers
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*. Volume 2, Nomor 8, (hlm 1024-1029).
- Zughoiriyah, Binti dkk. (2015). Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal. Volume 3, Nomor 1, (hlm 1-10).