

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
(2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Ali, A. & Abdurrahman, M. (2007). *Analisis Korelasi Regresi dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: C V. Putaka Setia.
- Alim, A. (2009). *Permainan Mini Tennis untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar*. JPJI. Vol 6. No.2. Tersedia pada <https://media.neliti.com/media/publications/331356-analisis-perkembangan-fisik-motorik-sisw-204349ba.pdf>. Diakses pada 17 Maret 2021.
- Aprilia, M. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Bagian-Bagian Tubuh Katak Berbasis Metode Montessori. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Universitas Sanata Dharma.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembnagkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Agama RI. 2006. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: Alfabet.
- Baihaqi, M.R. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.5, No. 2. Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7353>. Diakses pada 17 Maret 2021.
- Candiasa, I M. (2011). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Pers.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Erfriani, N.P.D., Parmiti, D.P., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Model IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Pelajaran IPA Kelas VII Semester Genap Di SMPN 1 Negara. *E –Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2), 1-11. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/viewFile/7612/5189>. Diakses 17 Maret 2021.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Gough, J. (2015). Stimulation Mathematical Thinking Through Domino Games Diversions. *Eric Journal Institute Of Education Sciences*. 71(2), 21-23. Tersedia pada <https://eric.ed.gov/?id=EJ1093129>. Diakses 17 Maret 2021.
- Haryanti, A. S. (2018). Penggunaan Media Gambar dan Media Radio pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Belaraja-Tangerang. *Jurnal Kredo*. Vol. 1. No.2. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/324892733>. Diakses 17 Maret 2021.
- Ibdal, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. *Jurnal Intelektualita*. 3(1), 27-38. Tersedia pada <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>. Diakses 17 Maret 2021.
- Koyan, I W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Pers.
- (2012). *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kualitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusnadi, (2017). Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “Dare To Be Different”. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 4(1), 132-144. Tersedia pada <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp/article/view/391>. Diakses 17 Maret 2021.
- Kustandi, C. & Sujipto B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. 5(1), 1–24. Tersedia pada <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/107>. Diakses 17 Maret 2021.
- Masturah, E. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(2), 212-221. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>. Diakses 17 Maret 2021.

- Melina, V. (2017). Pengembangan Donat Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa IV SDN Purwoyoso01. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru*, No.1, (hal51-57). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2933>. Diakses 17 Maret 2021.
- Mubin, H. (2018). Analisis Kompetensi Guru Dalam Merencanakan dan Melaksanakan Pembelajaran Kimia Bernasis Kurikulum 2013 Studi Kasus di Kelas X SMA Negeri Pontianak. *Jurnal Ilmiah VII*. 6. No.2. Tersedia pada <http://openjournal.unmuhpnk.ac.id/index.php/ar-r/article/view/1223>. Diakses 17 Maret 2021.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol.29, No. 1. Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/12645>. Diakses 17 Maret 2021.
- Muryaningsih, S. & Irianto, S. (2015). *Math Games Domino Effect On The Results Of The Learning Math Fractions In Class IV SD Negeri 1 Kalikabo*. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. Vol.7,No.2.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nugraheni, N. (2017). Implikasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Medives: Jurnal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol.1,No.2.
- Nurfitriyanti, M. & Lestari, W. (2016). Pengembangan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol. 01, No.02.
- Permendiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Prasetya, B. N & Hakim, L. (2017). *Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan*. *Jurnal Pendidikan*. Vol.5, No.04. Tersedia pada

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17992/16398>
Diakses pada 17 Maret 2021.

- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Divapress.
- Priyono & Titik S. (2010). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspitasari, M. P. N. (2017). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Kelas IV B SDN Caturtunggal 4 Yogyakarta. *Thesis*. (Tidak diterbitkan). Universitas Sanata Dharma.
- Rakhma, A. (2010). Pengembangan Media Kartu Permainan Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pecahan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri Menuran 02 Bakti Sukoharjo. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret.
- Ramayulis. (2018). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Kelas II SD Negeri 127 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*. Vol.2, No.2.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta. Indeks.
- Sanjaya, H. W. (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- _____. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Sari, D.K. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol.1, No.5. Tersedia pada <https://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/ejmp/article/view/107>. Diakses 17 Maret 2021.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama.
- Setiawan, Y, U. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dikelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 12(1), 1-12. Tersedia pada <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/2706/1930>. Diakses 17 Maret 2021.

- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas: Multimedia pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, *et al.* (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarma, I K. & Oka I G. P. A. (2008) *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sudarma, I K. (2015). *Desain Oesan: Kajian Analisis Desain Visual (Teks dan Image)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarmika, K. B. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(1), 20-29. Tersedia pda <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20259>. Diakses 17 Maret 2021.
- Sudatha, I G. W. & Tegeh, I M. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sudradjat, H. (2005). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Bandung: Cipta Cekas Grafika.
- Suherman E. (2008). Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.5, No.2. Tersedia pada <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/62>. Diakses pada 17 Maret 2021.
- Sukardi, (2003). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Gnp.
- Tegeh, I M. & Karina M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I M. (2010). *Media Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I M. *et. al.* (2013). *Seminar Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

_____ (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahyono, B & Nurachmandani, S. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

