# DAFTAR PUSTAKA

Alannazir Wahyullah, 2016 “Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki”, *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2.

Anwar Chairul, 2017, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Konteporer*, Yogyakarta ,IRCiSoD.

Arsyad Azhar, 2011, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta, PT.Raja Grafindo Persada.

Asyhari Ardian dan Helda Silvia, 2015,”Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Tematik Terpadu”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni,* Vol.5, No.1.

Azam Much, 2015 *Akrab dengan Dunia IPA untuk Kelas IV SD/MI,* Jakarta ,PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Daniati, dkk. (2020). “27 Cara Asyik Belajar Matematika”. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.

Dwi Larasati Lucky, Sri Poedjiastoeti,2016, “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Unsur bagi Siswa SMALB Tunarungu”. *Journal of Chemical Education*, Vol.5, No. 1.

Dwika Fira Yulanda, Nurjannah

Fitriyahningsih Rahayu, Rochmawati, 2014, “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat JurnalPenyesuaian”.*Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.2, No.2

Filza Yulina Ade Sohibun, 2017, “Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive”*, *Jurnal Tadris* , Vol. 2, No. 2 .

Hestuaji, dkk , 2013,”Pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan”. *Journal Didaktika Dwija Indria,3(1)*

Hidayat, dkk: 2021

Irmawati Siti, 2015, ”Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together(NHT) berbasis kartu domino terhadap pemahaman konsep hitung campuran” Jurnal Didaktika Dwija Indria(Solo),Vol. 3, No.4.

Irwandani dan Siti Juariah, 2016, ”Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni,* Vol.5, No.1

Maratul Khasanah Puji, 2014, “ Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD”, *journal FKIP UNS,* Vol 4, No 2.

Mardati Asih dan Muhammad Nur Wangid, 2015, ” pengembangan media permainan kartu bergambar dengan teknik *Make a Match* untuk kelas 1 SD, *Jurnal Prima Edukasia”* Vol.3, No.2.

Nuralita Lingga Dewi Riske, 2015, “Pengaruh Metode Make a Match Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia seperti Kebhiekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab Kediri Tahun Ajaran 2015” *Jurnal Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2, No.2.

Nurfitriyanti, dkk. 2016. Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (*Jurnal Kajian Pendidikan Matematika),* 1(2),247-256.

Putu Desak, 2013, ”Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan siswa”, *Jurnal Pendidikan* Dasar, Vol.3 No.1.

Pt Diva Luh, 2013, “Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu

Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”, *e-Jurnal Undiksha,*Vol 1, No 1.

Panjaitan, Dedy .Juliandri (2016) Penerapan Permainan Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Kultural.* Volume 17 Nomor 1:6104

Panjaitan, Dedy.Juliandri (2018, April).Permainan Domino Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.* *In The 8th International Conference on Lesson* Study *(ICLS).*

Rusman (2014: 254)

Sukmawarti & Hidayat: 2020)

Shawmi Ayu Nur, 2016, “Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah(MI) dalam Kurikulum 2013, ”, *Jurnal Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar,* Vol.3, No. 1

Sugiarti (2017: 111)

Samatowa Usman*,* 2016, *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*,Jakarta PT Indeks.

Sanjaya Wina, 2015, Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi, Jakarta, Kencana.

Simpiani Luh dan Nyoman Jampel, 2013, ”Penerapan Metode Bermain Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari2 Singaraja”, *E-Jurnal Undiksha*, Vol.1, No.1.

Sugiyono,2015, *Metode Penelitian Pengembangan R&D,* Bandung , Alfabeta.

Sujiono Anas, 2013, *pengantar evaluasi pendidikan,* Yogyakarta, PT Grafindo Persada.

Sulastri Ni Made, 2013,”Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan KemampuanMengenak Lambang Bilangan”.*e-journal PGSD UniversitasPendidikan Ganesha,*Vol.3.,No 1

Suprihatin Siti, 2015, ” Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.3 No. 1 .

Syaifuddin Mohammad , 2017,“Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”, *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2.

Riduwan, 2014, *Dasar-dasar Statistika,* Bandung, Alfabeta.

Tursinawati, 2016, “Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran Percobaan pada Pembelajaran Tematik di SDN Kota Banda Aceh*”, Jurnal Pesona Dasar*, Vol.2, No.4.