

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 615.
- Ambiyar, J. &. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Aminah, d. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *SICEDU: Science and Education Journal*, 1(2).
- Ariesta, F. W. (2021, Juli). *Implementasi Teori Belajar Kognitivisme dalam Pandangan Jean Piaget dan Jerome Bruner*. Diambil kembali dari Binus University: <https://pgsd.binus.ac.id/2021/07/08/implementasi-teori-belajar-kognitivisme-dalam-pandangan-jean-piaget-dan-jerome-bruner/>
- Asih, W. S. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis case (capture, solve and evaluation) pada materi luas permukaan dan volume kubus dan balok untuk sekolah menengah pertama tahun ajaran 2017/2018. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Azizah, N. (2020). *Pengaruh Media KArtu Domat (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan*. MEDAN: (Skripsi S1 (diterbitkan) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Baharuddin, H. &. (2019). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 27-33.
- Cici Farida, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Darsinah, N. &. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*.
- Dhea Sabella, E. R. (2022). pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 132-140.
- Fauzan. (2018). penggunaan Pedia Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA: e- Journal Pendidikan Sejarah* .

- Firman, d. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.
- Fitriyah, S. L. (2020, November April). *Pendidikan*. Diambil kembali dari 15 Kompasiana:  
<https://www.kompasiana.com/sitilaelatulfitriyah/5ea9b1aad541df544b346433/pengembangan-domino-math-sebagai-media-pembelajaran-matematika-pada-materi-bilangan-romawi-dan-operasi-hitung-campuran-bilangan-bulat-tingkat-sekolah-dasar>
- Harsono, D. N. (2018). Pengembangan permainan domat card pada materi sistem persamaan linier satu variabel. 1-13.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 45-56.
- Juwantra, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika . *Al- Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 30.
- Kamaliyah, N. (2022). *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. Jember: (Skripsi S1 (diterbitkan) Universitas Islam Negeri Kiaihaji Achmad Siddiq Jember.
- Kowiyah, A. &. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Maharani, D. (2018). Prosiding Seminar Nasional VI Hayati 2018 Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun.
- Manullang. (2019). *Konsep Dasar Matematika SD Untuk PGSD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nugroho, E. (2018). Prinsip-prinsip menyusun kuesioner. *UB Press*.
- Nuraeni, A. U. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di kelas IV B SDN Pintukisi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 5 No 1*.
- Prebrianti, A. J. (2020). Penerapan Media Kartu Domino Dalam Pendampingan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MI Nurul Huda Sumberpitu Tutur Pasuruan. *Khidmatuna: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25.

- Priantini, d. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Flatform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*.
- Rapono, M. d. (2019). Urgensi penyusunan tes hasil belajar: Upaya menemukan formulasi tes yang baik dan benar. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*.
- Restiyowati, I. &. (t.thn.). *Pengembangan E-Book Interaktif pada materi kimia semester genap kelas XI SMA. 1*. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/167>.
- Rizky, N. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Peta Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V SD*. Palembang: (Skripsi S1 (diterbitkan) Universitas PGRI Palembang).
- Rohani, I. R.-k. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 95.
- Setiawan, Y. Y. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 1-12.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, d. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *Yume: Journal Of Management*.
- Suryani, S. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Wening. (2021, Juli Minggu). *Rangkuman Materi Operasi Hitung Campuran pada Bilangan Bulat*. Diambil kembali dari Bobo.id: <https://bobo.grid.id/read/082805786/rangkuman-materi-operasi-hitung-campuran-pada-bilangan-bulat?page=all>
- Wiratni, A. M. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengn Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk siswa Kelas IV Seolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120-134.

- Wulandari A.P, d. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*.
- Wulandari, R. T., Heldayani, E., & Jayanti, &. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. *Journal On Teacher Education*, 154.
- Yasa, d. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*.