

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar*. Sidiarjo: JNop.
- Anggari, A. S., Afriki, Wulan, D. R., Puspitawati, N., Khasanah, L. M., & Hendriyeti, S. (2018). *Persatuan dalam perbedaan buku tematik terpadu kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, kemendikbud.
- Bangsawan, I. R. (2019). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuwasin*. Sumatera Selatan: Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan (InSEK).
- Cahyandi, R. A. (2019). Pengembangan bahan ajar Berbasis ADDIE model . *Halaqa*, 36.
- Fairosa, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. M. (2018). Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen. *TRANSFORMASI - Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika Vol 2 No 2 Edisi bulan Desember* , 51-63.
- Hamid, M. a., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita menulis.
- Hamzah, A. (2019). Metode penelitian & pengembangan (*Research & Development*) uji produk kuantitatif dan kualitatif dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif . *Literasi Nusantara*.
- Harijanto. (2022). *Nubuat Domino*. Malang: Media Nusa Creative.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Kiprah pendidikan*, 142-143.
- Iswinarti. (2017). *permainan Tradisional : prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: universitas muhammadiyah malang.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Rawamangun Jakarta: KENCANA.
- Jayanti, Zulkardi, Putri, R. I., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi pembelajaran matematika SD berbasis E-Learning*. Palembang: Bening.

- Khairunisa, Ikhtiar, P., Utami, W. Z., & Rifaldi, M. (2022). *IPS DIKDAS Kumpulan makalah perkuliahan S1 kelas I/D program studi PGMI FTK UIN mataram.* pekalongan, jawa tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Kusriani, L., Andayani, E., Hariani, L. S., & Indawati, N. (2016). *Bahan aja mata kuliah wawasan IPS.* Malang: Media Nusa Creative.
- Mulyani, S. (2016). *Sistem informasi manajemen rumah sakit : analisis dan perancangan.* Bandung: Abdi Sistematika.
- Nikmaturofidah, F. (2022). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya. *GRAVITASI.*
- Nikmaturofidah, F., & Manasikana, O. A. (2022). Pengembangan media kartu domino pada materi suhu dan perubahannya kelas VII SMP/MTs. *NUKLEO SAINS : JURNAL PENDIDIKAN IPA.*
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran.* Tenggerang: CV Jejak.
- Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan media kartu domino untuk penguatan kemampuan faktual siswa pada mata pelajaran sejarah. *AVATARA.*
- Nursalim, M., Sujarwananto, Yuliana, I., Rifayanti, Z. E., & Jannah, N. L. (2022). *Antologi Neosain dalam pendidikan.* surabaya: CV. jakad media publishing.
- Presetiyo, H. E. (2021). *Cara mudah mengajarkan IPS di SD.* Campurdarat: Guepedia.
- Rahmad. (2016). Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar. *MUALLIMUNA*, 68.
- Rahmania, Y. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran kartu *History Card* pada mata pembelajaran sejarah kelas XI SMA. *AVATARA.*
- Ramlah. (2021). Penerapan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Pada pembelajaran IPS di SDN Jango tahun pelajaran 2020/2021. *JUPE.*
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran.* jakarta pusat: Direktorat jenderal pendidikan islam kementerian agama RI .
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyankar, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar.*

- Sanstoso, H. B. (2021). *Produk kreatif dan kewirausahaan SMK/MAK kelas XI semester 1. bidang keahlian Agribisnis dan agroteknologi. program keahlian Agribisnis ternak. kompetensi keahlian industri peternakan*. Yogyakarta: AKAPI.
- Sidarna, K. T., & Yuniarti, T. N. (2019). Pengembangan kartu domino (domino matematika trigono) sebagai media pembelajaran pada matakuliah trigonometri. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan, vol 9 no 1*, 62-75.
- Sidiq, Y. N., Fathonah, N. s., & Riza, N. (2020). *Metode klarifikasi menentukan menaikkan kenaikan level UKM Bandung timur dengan algoritma Vative bayes pada sistem JURAGAN berbasis komputer*. Bandung: Kreatif industri nusantara.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono . (2022). *Metode penelitian & pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA,CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan .* Bandung: Alfabeta.
- Switri, E., Apriyanti, & Zaimuddin. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Tata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Aqira Media.
- Wulandari, D. (2021). *Pengembangan game edukasi berbasis android*. jember: Sumanto Al Qurtuby.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Rawamangun-jakarta : KENCANA.
- Yunus, M. (2020). *BALAK 6 & JERUJI BESI*. Yogyakarta: TANGGA ILMU.
- Wiratni, Ardana & Mardana. (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*, 120-134.
- Wahid, A (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar . ISTIQRA
- Tambunan, S.A (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pembelajaran konstruksi dan Utilitas gedung dikelas *Design permodelan dan Informasi bangunan SMK Negeri 1 Percut sei tuan, JPTS*, 24.