

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, F. I., Bektiningsih, K., & Samadhy, U. (2019). Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPS. *Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 11.
- Faishol, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna*, 36.
- Faradilla.T, N., Saleh, S., Arhas, H., & Nasaruddin, H. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Office : Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 87.
- Farida, C., Destiniar, & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plus Minus : Jurnal Pendidikan Matematika*, 59.
- Furqon, I. K. (2018). Teori Konsumsi Dalam Islam. *Jurnal Hukum dan Ekonomi Syari'ah*, 3.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 130.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13.
- Haryono, N. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 3.
- Hastati, S. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Dikdas Matappa*, 134.
- Imania, K. A., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal PETIK*, 126.
- Isnanto, D. (2016). Pengembangan Lks Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 3.016.
- Junia, U. A., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 353.

- Kartini, & Sujarwo. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia* , 201.
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas Iv Mi Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 102-103.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal Of Computer And Information Technology*, 70.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lutfi, M. (2019). Konsumsi Dalam Perspektif Ilmu Ekonomi Islam. *Syarie*, 97.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 31.
- Marmaini. (2021). *Pembelajaran IPA SD*. Palembang: NoerFikri.
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat : Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 172.
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara*, 2.
- Prasetya, N. B., & Hakim, L. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 2.
- Rahmawati, I., Yadi, A. F., & Rusdiono. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dosean Pada Materi ASEAN. *Kajian Islam Modern*, 16-24.
- Ramadia, G., Komariah, & Arifin, M. H. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 278.

- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rochmiyatun, A. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Iv Sd Islam Almumtaaz. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 74.
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *JRPD : Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 136-138.
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonon) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 68.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 58-59.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-105.
- Widiyaningtyas, T., & Widiatmoko, A. (2014). Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kimia. *Tekno*, 49.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Wulandari, A. P., Salshabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3929.
- 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*, 149.