

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Lutfiati, D. (2021). Validasi Media Prototipe Pembuatan Aksesoris Dari Dasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Ibu Pkk Desa Janti Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. *E-Journal*, 23-29.
- Amrizal, Akmal, A., Sumadi, & Prihatin, P. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal Desain Kriya, Kriya Tradisional & Aset Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Antika, I. K., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. (2023). Media Kartu Domino Modifikasi Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 30-41.
- Dewimarni, S., Rizalina, & Zefriyenni. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android Dengan Teknik Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 329-337.
- Hapsari, L. Z., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 254-263.
- Juliansyah, N., Herlinda, & Theodora, B. D. (2021). Perancangan Aplikasi Edukasi Menghitung Luas Dan Keliling Bangun Datar Berbasis Android. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (Semnas Ristek)*, 397-403.
- Karso, H. (2014). *Pembelajaran Matematika Di Sd*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lestari, K. I., Dewi, K. N., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong . *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 275-282.
- Magdalena, D., & 4g, P. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran Sd*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Manullang, F. R. (2019). *Konsep Dasar Matematika Sd Untuk Pgsd*. Kencana.

- Martono. (2018). Perancangan Alat Proses Tekuk. *Jurnal Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang*
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 88-101.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, 142-149.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Ohly, M., Manopo, C. T., & Parinsi, M. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X Tkj Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5.
- Pradana, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas Sd Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Judha_Pgsd: Jurnal Dharma Pgsd*, 1.
- Prasasti, D., Awalina, F. M., & Hasana, U. U. (2020). Permasalahan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 3 Semester 1. *Manazhim: Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 2, 45-53.
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2019). Development Of Domino Card As Math Learning Media To Train Students' Conceptual Understanding. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 91-100.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 132-140.

- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 01.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Sekolah Dasar*, 327-349.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.
- Wiratni, N., Ardana, I., & Mardana, I. (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.
- Yuliani, D., & Altaftazani, D. H. (2022). Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Elementary Education*,, 340-348.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Konseling. *Quanta, V*, 111-118.