

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arrahmah, N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah*. Skripsi thesis. Repository UIN Jakarta.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Azizah, N. (2020). *Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan*. Doctoral Dissertation. Repository UIN Sumatra Utara.
- Blegur, J., Rambu. M, & Wasak.P. (2019). *Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Desstya, A. (2013). *Pembelajaran Kimia Dengan Metode TGT (Teams Games Tournaments) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa*. Skripsi thesis. Repository Universitas Sebelas Maret.
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamify Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta*. Skripsi thesis. Repository Universitas Negeri Jakarta.
- Fernando, H. (2007). *Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam Permainan Domino*. Institut Teknologi Bandung.
- Gahara, B. (2019). *Integrasi Media Powerpoint Dengan Metode Card Sort Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Materi Makna Q.S. Al-Mujadilah (58): 11 Dan Q.S. Ar-Rahman (55): 33 Di Kelas VII*. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 69.
- Handayani, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA*. *Geo Educasia*, 1(12).
- Hartono. (2010). *Analisis Item Instrumen*. Bandung: Zanafa.

- Heksanti, M. Y. (2012). *Penggunaan Media Kartu Domino-Kwartet (domtet) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang*. Skripsi thesis. Repository Universitas Negeri Malang.
- Idapitasari, N. (2021). *Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma*. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 1(4), 259–265.
- Irawati, S. (2019). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya*. Skripsi thesis. Repository UIN Ar-Raniry.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- KBBI. (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Media Pembelajaran*. Online. <https://kbbi.web.id>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. In *Bintang Sutabaya*. Bintang Sutabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Maidatul, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Skripsi thesis. Repository UIN Ar-Raniry.
- Marian, F., & Medi Yansyah. (2021). *Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Nurhamidin, F. (2018). *Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil*

- Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Rahmawati, E. M., & Mukminan, M. (2018). *Pengembangang m-learning untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran Geografi. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 157.
- Riyana, Cepy, R. S. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Setiawan, A. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Susanti, D. (2016). *Penerapan Motode Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas IX G SMPN 8 Mataram Semester 1 tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Binawakarya*, 3787(3), 1–23.
- Syamsyati, D. (2018). *Seri Pengayaan Pembelajaran Geografi*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Yus, A. (2013). *Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*. 8(2), 153–158.