

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta Volume 2 Nomer 1*, 2(1), 34–40.
- Andriani, S. (2016). Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 101–118.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Antoni, P., Fridayati, L., & Syarif, W. (2016). Inventarisasi Makanan Jajanan di Sekolah Dasar Kecamatan Nanggalo Padang. *Jurnal Pendidikan*, 147(March), 11–40.
- Emda, A. (2017). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Faiz Amalia, A., Roysa, M., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 643–649. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.867>
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 106–116. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Herawati, E. (2017). Belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 66–87.
- Izza. (2018). Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3, 253–259.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi

- Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>
- Lathifah, H., Azmii, & Aman, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan Islam Di Jawa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Smk Kelas X Developing. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5, 292–303.
- Novalinda, E., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil Smk Pgri 5 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 115. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6456>
- Nurfaizah, A., Rahman, A., & Ramadhani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Nurmala, D. A., Naswan, E. L. T. P., & Suharsono. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Nurmiati, N., & Gazali, Z. (2018). Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 103. <https://doi.org/10.33394/bjib.v6i2.2389>
- 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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paraseti, S., Nuswantari, D. S. H., Sukri, & Chaerudin, I. (2017). *Prakarya / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>
- Purnama, S. (2013). Elemen Warna dalam Pengembangan Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.
- Putra, E. A., Suidiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>
- Putri, V. A. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Poin Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam. *Jurnal Pendidikan, February*, 6.

- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin, M. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108–118.
- Sirupa, T. A., Wantania, J. J. E., & Suparman, E. (2016). Pengetahuan, sikap, dan perilaku remaja tentang kesehatan reproduksi. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2), 137–144. <https://doi.org/10.35790/ecl.4.2.2016.14370>
- Sudiono, D. (2016). Model Pendidikan Karakter Peserta Didik di SMP (The Development Learning Media of Quartet Cards and Model of Character Education on Secondary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 42–54.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sumarno, A. (2012). Pengembangan Media gambar dalam pembelajran IPA. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Sumarsono, M. B. & M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(03), 487–496.
- Syahrilfuddin, Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tessmer, Richey, & Sumarno. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 16.1.2015, 1–5.
- Wahid. (2018a). Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–100. <https://eprints.uny.ac.id/9291/>
- Wahid, A. (2018b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wiryokusumo. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1–5.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.