

DAFTAR RUJUKAN

- Achru, Andi. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*. Vol.3. No.2
- Alannasir, Wahyullah. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*. Vol.2. No.2
- Akbar, Sa'adun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ayu, Lisa. 2009. Landasan Teori Minat Belajar. *Minat Belajar*. Vol.2. No.1
- Chuan Ching, Shung Hui dan Gregory. 2012. *A Case Study On The Potentials of Card Games Assisted. International Journal of Reseach Studies in Educational Technology*. Vol.1.No.1
- Darmawan, Ricky. 2015. Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo. *Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Vol.2 No.1
- Dahlan. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue, *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol.8. No.2
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya, Edisi Disempurnakan*. Jakarta: Lentera Abadi
- De Freitas, Sara dan Martin Oliver. 2006. *How Can Exploratory Learning With Games and Simulations Within The Curriculum Be Most Effectively Evaluated, Jurnal Computers and Education London*, No.46

- Eko Sujianto, Agus. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Fitriyah Ningsih, Rahayu dan Rochmawati. 2014. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol.2.No.2
- Gunadi, Farid. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. *Jurnal Matematika*. Vol. 3. No. 1
- Ginnis, Paul. 2016. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks
- Ghazali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23.0*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Haryanto. 2004. *Sains Jilid 6 untuk Kelas VI*. Jakarta: Erlangga
- Hestuaji, Yogi. 2013. Pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan. *Journal FKIP UNS*. Vol.3.No 1
- Ibrahim, Rosalina dkk. 2011. *Student Perceptions Of Using Educational Games To Learn Introductory Programming*. *Journal Computer and Informations Science*. Vol.4. No.1
- Ilyasa Aghni, Rizqi. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol.16. No.1
- Irmawati, Susi. 2015. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together(NHT) berbasis kartu domino terhadap pemahaman konsep hitung campuran” *Jurnal Didaktika Dwija Indria(Solo)*. Vol. 3. No.4
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Ivar Eikaas, Tor dkk. 2005. *Game-based Learning Dynamic Simulations Supporting Technical Education and Training*, *International Journal of Research Studies in Educational Technology*. Vol. 1. No.1
- Juliandri Panjaitan, Dedy dan Indriani. 2020. Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma, *Jurnal Math Education Nusantara*. Vol.3, No.2

- Lingga Dewi, Riske Nuralita dan Alfi Laila. 2015. 'Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Ajaran 2015', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.2. No.2
- Maunah, Binti. 2009. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Offset
- Mardiah.2019. Tujuan Pendidikan Dalam AL-Qur'an', *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.4. No.1
- Mar Atul Khasanah, Puji. 2014. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD', *Journal FKIP UNS*. Vol.4.No.2
- Made Sulastri, Ni. 2015. Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenak Lambang Bilangan".*e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*.Vol.3.No 1
- Mega Putra Ratya. 2022. Khofifah Minta Guru Dorong Minat Baca Siswa Berbasis Digital, diakses dari detik.com
- Muthoharoh, Atikah and Tety Nur Cholifah. 2020. Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. Vol.6. No.2
- M. Odenweller, Cyinthia. Dkk. 1998. *Educational card games for understanding Gastrointensinal fisiologi*, *Jurnal Advances in Physiology Education*,Vol.2. No.1
- Nasional Departemen Pendidikan, 'Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', in *Jakarta: Depdiknas*, 2003, XXXIII, 79192564
- Nurmadiyah. 2016. Media Pendidikan *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. Vol.5, No.1
- Nur Afifah, Ulfah. 2021. Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Semnasbama*, Vol.5.No.1
- Nurhamidin, Fauzan. 2019. Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.6. No.4

- Nur Shawmi, Ayu. 2016. Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.3.No.2
- Nurfitriyani, Maya dan Witri Lestari. 2016. Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*.Vol. 1.No. 2
- Putu, Desak. 2013. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*. Vol. 3
- _____ dan Anom Janawati. 2013. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.3 No.1
- Purnama, Sigit. 2016. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab. *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.4. No.1
- Prastowo, Andi. 2011.*Landasan Teori Minat Belajar*. Vol.2. No.1
- Pt Diva Wulan, Luh. Dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.12.No.5
- Rahaju dan Semin Rudi Hartono. 2017. Pembelajaran Operasi Pecahan Dengan Kartu Domino Pintar. *JIPMat*. Vol.1.No.2
- Rositawaty dan Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Robiah Adawiyah, Auliya dan Kowiyah. 2021. Pengembangan Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Basicedu*, Vol. 5. No. 4
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta

- Rusi, Ibnur. 2019. Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Mempertimbangkan Jenis Kelamin. *JBTI: Jurnal Bisnis Teori Dan Implementasi*, Vol.10.No.1
- R Borg. Meredith Damin Gall. 1983. *Walter Educational Research: An Introduction*.New York & London: Longman
- Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:Kaukaba Dipantara
- _____. 2009. *Media Pembelajaran* .Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana, 2013
- Siti Suprihatin. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.3. No.1
- _____. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, metode dan prosedur*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.Jakarta : Indeks
- Sisdiknas. 2003. UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. *UU RI No,20 Tahun 2003*
- Simpiani, Luh dan Nyoman Jampel. 2013. Penerapan Metode Bermain Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja. *E-Jurnal Undiksha*, Vol.1. No.1
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Perkembangannya*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- _____. 2016. Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*. Vol. 2.No.1
- Sukiya, Kadek dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3. No.1

- Suzana, Andriani. 2017. Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas X. *Jurnal MathGram*. Vol. 2. No.1
- Sungkono Madayani, Nany. 2016. Improving The Student Vocabulary Mastery Through Modified Domino Card At Elementary School. *Jurnal Lingua Scientia*. Vol. 8. No.1
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2014. *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta: Kencana
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2. No.2
- Tantra Sidarta, Kristian dan Tri Nova Hasti Yunianta. 2019. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 9. No.1
- Tim Penyusun, *Pedoman Tesis*. 2020. *Disertasi dan Makalah Pascasarjana IAIN Tulungagung Tahun Akademik 2020*. Tulungagung: Pascasarjana IAIN Tulungagung
- Tsabbit Abqari, Firman dkk. 2018. Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Kelas IV, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 3.No.9
- Umami Setiawan, Yasa dkk. 2020. Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*. Vol.12. No.1

- Vun, Leongwan. Dkk. 2013. *Educations D-N-A card game for the understanding of DNA and Biotechnology. International Journal of Education and Research*, Vol.1. No.6
- Wahyono, Budi dan Setyo Nurachmandani. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Putra Nugraha
- Wiratni dkk. 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*. Vol.11. No.2
- Wiriatmaja, Rochiati. 2012. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press
- Zaking, Saifan. 2022. FGSI Sebut Minat Belajar Peserta Didik Menurun 20 Persen saat PJJ Fase 2. diakses dari Jawa Pos tahun