

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran (A.Holid(ed.). *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Alaswati, S. (2016). *Journal of Physical Education and Sports*. 5(2), 111–119.
- Alya. (2022). Perancangan Kartu Remi Cerita Rakyat Indonesia. *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*. 9(1), 694–702. <https://doi.org/10.58344/locus.v1i9.520>.
- Arafat, MY. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Training Within Industri(TWI). *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(3), 308-458
- Azizah U. (2015). Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk Siswa SD/MI. Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta(Skripsi). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/16482>
- Bito, G. S., & Sugiman, S. (2013). Explorasi Pembelajaran Operasi Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menurut Teori Gravemeijer Di Kabupaten Ngada NTT. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 173-183.
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.
- Ekowati Dyah W. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Gelas Warna Pada Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 2 Malang. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9(2), 223-228
- Faiz, A. dan P. (2021). Peran Filsafat Progresivisme Dalam Mengembangkan Kemampuan Calon Guru DiAbad-21. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Imamah & Muqowim. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *YINYANG: Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak* 15(2), 263-277
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 5(2), 773-780.
- Lusidawaty, Vivi, Yanti Fitria, Yalvema Miaz, and Ahmad Zikri. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1): 168–74.

- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maimunah, Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Mumpuni, Atikah, & Supriyanto, Agus. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Mostowfi S, dkk. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental & Science Education* 11(12), 5453-5476
- Moh. Farizqo Irvan, dkk. (2021). Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila “Rensla” untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 1(1), 11-26
- Nugrahaeni, D., & Kamsiyati, S. (2013). Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Pecahan. *Didaktika Dwija Indria - Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(4), 201–205.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90–100.
- Pertiwi AB. (2019). Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karentung) Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2(1), 60-78
- Pribadi, B. A. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purwanto, E. (2014). Model Motivasi Trisula: Sistesis Baru Teori Motivasi Berprestasi. *Jurnal Psikologi* 41(2), 218–228.
- Putra & Suniasih. (2021). Media Diaroma Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2), 238-246
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah.
- Riwahyudin, Arvi. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1): 11.
- Rohani. (2019). Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pirang. e-prints.unm.ac.id thesis. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12642>
- Sanaky, H.A.H., (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan*

Dasar, 12(1), 1-12.

- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian dan R&D.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 16–20.
- Suryani, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Berbasis Pendekatan Kontekstual di FKIP Universitas Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 80-92.
- Syahir, AhmadJainuri, M. (2016). Pembelajaran Konvensional. Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 4(80), 4.
- Wibowo TP. (2014). Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(4).
- Worowirastris E., Dyah, Puji A ., Yuni, Wahyu PU., Ima, D. (2019). ELSE: Elementary School Education Journal. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-model pembelajaran dalam kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, sastra dan pembelajarannya*, 4(1), 89.