

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1, 292–301.
- Aprianti, D., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Album Budaya Nusantara pada Materi Keberagaman Budaya SDN 6 Wonosari, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1375–1387.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bogor: Herya Media.
- Aryati, A. (2023). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dimyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fairosa, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. M. (2019). Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2 SE-), 51–63.
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/view/255>
- Hafshari, N. D., Arini, N. W., Dasar, G. S., Keguruan, F., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2023). *Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 07(1), 467–479.
- Handayani, I. T., & Lutfi. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL KATA PADA MATERI MENULIS KALIMAT KELAS II SD NEGERI JATIASIH IX KOTA BEKASI*. 14(1).
- Hestuaji, Y. (2012). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012*. UNS (Sebelas Maret University).
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jamil, S. (2014). *Guru Profesional: Pedoman Kinerja. Kualifikasi, Dan Kompetensi Guru*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- KBBI. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Muhammad Nazri Nurrahman, Sindy Meisyaroh, Sagala, V. S., & Arita Marini. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2 SE-Articles), 437–446. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4346>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (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.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2–14.
- Munawaroh, A. (2016). *Fungsi Sosial Tradisi Mandoa dalam Upacara Kematian (Studi Kasus: Nagari Pauh Duo Nan Batigo, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan)*. Universitas Andalas.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviani, D. L., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 145–153.
- Puspitasari, N., Khotimah, K., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1160–1174.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan. *Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rifa, I. (2019). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Flash Books.
- Rizky Baihaqi, M., & Abdul Muiz Lidinillah, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).

- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)*. Universitas Jambi.
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di masjid Al Muhajirin Banyuajuh dalam mengerjakan soal matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26–30.
- Rudy, G. (2016). *Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana, Prenada Media Group.
- Sapriya. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, I., Edy Nurtamam, M., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7, 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Sari, N. I., Rozak, D. L., & Dewi, R. A. K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 59–68.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta, Bandung*.
- Sukmawan, S., Rizal, M. S., & Nurmansyah, M. A. (2018). *Green folklore*. Universitas Brawijaya Press.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Susanto, A. (2016a). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana, Prenada Media Group.

- Susanto, A. (2016b). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana, Prenada Media Group.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara; sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wiratni, N. L. G. (2021). *Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yushofah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *UNESA (Universitas Negeri Surabaya*, 9(2393–2403), 1–10.