

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Septiana Srintin, Danang Setyadi, Helti Lygia Mampouw. *Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 3 (1), 2019.
- Agung Dwi Prasetya, Delia Indrawati. *Pengembangan Media Permainan Kartu Yu Gi Oh Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Untuk Kelas V SD*. JPGSD. Vol. 10, No. 1, (Universitas Negeri Surabaya: 2022)
- Anis Basleman, Teori Belajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 7 Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).
- Auliya Robiah Adawiyah, Kowiyah. *Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 4, (Universitas PAHLAWAN: 2021)
- Awan Roisa. *Pengembangan Media Permainan Kartu Yo-gi-uh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam dikelas X IPS SMA*. e-journal pendidikan. volume 2, No. 3, Oktober 2014
- Chaman Mansha Rupani, "Evaluation Of Existing Teaching Learning Process On Bloom's Taxonomy", International Journal of Academic Research in Business and SocialSciences, Vol.1 (August, 2011).
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8
- Hidayatullah, dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (Serang : 2012), 4 Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol3No1(Juni2017).
- Moh.Roqib. "*Ilmu Pendidikan Islam*" (Yogyakarta:PT.LKISPrinting Cemerlang,2017),h.50 Moh.ZaifulRosyid, HalimatusSa'adiyah, NandaSeptiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang:CV.Literasi Nusantara Abadi,2020).
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran (Bandung : Wacana Prima, 2008), 5 Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Nana Sudjana, penilaian hasil proses belajar mengajar. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2009). 3
- S.B Djamarah & Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) , 17 Desy Ayu Nurmala, "*Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*", Jurnal Pendidikan, 1 (2014).
- Sulihin B. Sjukur, "*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk*" , Pendidikan Vokasi, 3, (November, 2012).
- Sukring, "*Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik: Analisis Perspektif Pendidikan Islam*", Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol 1 No1(2016).
- Valiant Lukad, "*Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta*", Pendidikan Vokasi, 2 (2016).
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prendamedia Group, 2008)
- Novia Dwi Rahmawati, Mardiyana Mardiyana, and Budi Usodo, "*Profil Peserta didik SMP dalam Pemecahan Masalah yang Berkaitan dengan Literasi Matematis Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)*," Jurnal Pembelajaran Matematika 3, no. 5 (July 19, 2015)

- Neni Citra Dewi, "*Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*", Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, No. 1 (2020)
- Muhammad Sidik, "Perancangan dan Pengembangan E-Commerce Dengan Metode Research and Development", Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas, No 1 (Juni 2019)
- Riskia Nur Firdaus. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu Gi Oh Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo*, vol. 8, no 2 (Sidoarjo: Universitas Negeri Surabaya, 2020)
- Rohman, Slamet (2017) *Pengaplikasian media kartu Yu Gi Oh sejarah dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Lawang Kabupaten Malang*. Skripsi diploma, Universitas Negeri Malang.
- Muhammad Rizky Perdana, Andika Sundawaijaya, Ahlijati Nuraminah. *Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani untuk Memberikan Saran yang Optimal dalam Pengambilan Keputusan pada Permainan Kartu Monster*. JTIK, Vol. 9, No. 7, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer: 2022.
- Sundus Fairos, Novi Prayekti, Rachmaniah M. Hariastuti. *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen*. Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika 2 (2), 2018.
- Natasya Sukma Murdaningrum, Danang Setyadi. *Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar*. Padagogy: Jurnal Pendidikan Matematika 8 (1), 2023.
- Seno Budi Setyawan, Walid, Bambang Eko Susilo. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika*. Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan 9 (2), 2023.
- Sendi Fauzi Giwangsa. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jurnal penelitian pendidikan 8 (1), 2021.
- Yulia Eka Prasetya, Dr. Siti Khabibah, M.Pd. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat*. MATHEdunesa 5 (1), 2016.
- Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, Aan Subhan Pamungkas. *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Primary: Jurnal keilmuan dan kependidikan dasar 12 (1), 2020.