

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ideaspublishing* 7, No. 3, 953.
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5, No. 4, 2371.
- Amalia, D. R. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Belajar Operasi Hitung Perkalian pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, No. 3, 953.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, No. 1, 81.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ashyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Bastian, I. (2006). *Akutansi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Cahyaningtyas, Y. (2017). *Pengembangan Permainan Multiply Card sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijer*. Malang: Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2007). *Pemendikbud Nomor 22 Tahun 2007 Tentang Standar Isi* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dilla, T. F., & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Multiply Card pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengendalian Masyarakat* 1, No. 1, 221.
- Fatimah , D., Martono, & Su'ad. (2020). Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan pendidikan*. Vol4. No.3, 6.

- Gabriela, N. D., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol 8, No.8, 299*.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Rpwerjo Negerikaton Pesawaran, . *Jurnal Terampil, 4, No, 2, 2*.
- Iqbal, M., & Karim, A. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Media Kartu Bermuatan Berbasis Model Pembelajaran Numbered Heade Together pada Siswa Kelas V MIN 49 Bireuem. *Jurnal Pendidikan Almuslim VI, No. 2*.
- Jusuf Sutarman, M. I. (2021). *Bunga Rmapai Ragam Kearifan Lokal*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Karso. (2005). *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis disertai Contoh Pengembangan Model 4D dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- Khairunnida, & Komalasari, M. D. (2021). Pengembangan Permainan Multiplay Card sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa kelas IV SD Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar 1, No. 1, 32*.
- Komalasari, M. D. (2021). Pengembangan Permainan Multiply Card Sebagai Media Pembelajaran perkalian pada Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Volume 1, No.1, 30-34*.
- Kurniawan. (n.d.). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktis, dan Penilaian*. Bandung: Alfabeta.
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu 6, No. 3, 110*.
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu volume 6. No 3*.
- Leter, M. S. (2022). *Implementasi Kurikulum Integratif Pendidikan Nilai CHYBK dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Kanisius.

- Miftah, M. (2022). *Peran Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Mubarak, M. K., Zahro, F., Wulan, B. R., & Andjariani, E. W. (2023). Pengembangan Permainan Multiply Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas V MI NU Tengguluan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education Vol 9 No. 1, 2*.
- Mubarak, Z. (2020). *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan: Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikasi dengan SPSS*. Tasikmalaya: CV Pustaka Turats Press.
- Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan Permainan Multiply card untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas V MI Nu Tengguluan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education 9, No. 1*, 16.
- Muhsetyo, G. (2008). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Netriawati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Noer, M. (2019). *Guru Profesional dan Berkualitas*. Semarang: ALPRIN.
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah 3, No. 1*, 173.
- Olletron, & Mike. (2010). *Panduan Guru Mengajar Matematika. Terjemahan bab Sabran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pitadjeng. (2007). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- Priyatna, E., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Materi Operasi Hitung Kabataku Bilangan Cacah. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) 7, No. 2*, 106.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Riyadi, S. (2008). *Persiapan Ujian Nasional Matematika*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Rusmawati. (2017). Penggunaan Alat Peraga Langsung pada Pembelajaran Matematika dengan Materi Pecahan Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora* 3 No, 2, 19.
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Subarinah, S. (2006). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat.
- Sudaryono. (n.d.). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2017). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati. (2012). Pengaruh Permainan Domino Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 23 Patumbak II Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Didaktika. Volume XII (2)*.
- Sumardjan. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Supriyono. (2019). Pentingnya Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, No. 1, 45.
- Sutatri, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Tim Gakko Tosho. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Semester Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Widiastuti, E. (XV (1)). *Pengembangan Crossword Puzzel Accaunting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pengembangan Akuntansi*.
- Yunus, & Dja'far, A. B. (2021). *Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pedidikan Islam*. Indramayu: CV.Andanu Abimata.