

DAFTAR PUSTAKA

- Almaududi, I. (2014). *Pengaruh pembelajaran matematika menggunakan media program aplikasi FX Draw terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar*. Cirebon: Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran aktif dengan Jobsheet*. Yogyakarta: Skripta.
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, S. (1999). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Sigma Alpha.
- Chatarina, A. (2006). *Psikologi belajar*. Semarang : Unnes Press.
- Dimiyati, & Mudijiono. (1999). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin , A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.
- Djiwandono, S. (2006). *Psikologi pendidikan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Enterprise, J. (2018). *CorelDraw 2018 komplet*. Jakarta: PT Elex Media Utama.
- Erma , I. (2013). Penggunaan media kartu domino sejarah dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.

- Fairosa, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. (2018). Pengembangan media permainan matematika berbasis kartu domino pada materi eksponen. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 51-63.
- Ghania, N. (2017). Pengembangan kartu domino akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian dalam meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih T.A 2016/2017. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Gunadi, F. (2018). Efektivitas penggunaan media kartu domino untuk mencapai target hasil belajar trigonometri. *Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 89-100.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanggara, Y., & Alfionita, V. (2015). Eksperimentasi model pembelajaran problem prompting dan discovery learning terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Batam. *Phythagoras*, 4(2), 1-11.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hendryadi. (2014). Content validity. *Teori Online Personal Paper*, (01), 1-5.
- Herawati, E. (2017). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar Kelas XI SMP N Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 66-87.
- Jeprie, M. (2014). *Panduan dasar CorelDraw bagi pemula*. Jakarta: PT Elex Media Koputindo.
- Komandoko, G. (2009). *Jari-jari hitung*. Yogyakarta: Citra Pustaka.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, D., Munawaroh, M., & Handoko, H. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran bamboo dancing berbantuan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 41.

- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nasution. (2003). *Metode research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetya, Bayu Nanda, & Hakim Luqman. (2016). Pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 1-6.
- Rochmawati, N., & Rahayu, F. (2014). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk memotivasi santri di Masjid Al Muhajirin Banyuwangi dalam mengerjakan soal matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 26-30.
- Sadiman, A. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sanaky, A. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Santoso, S. (2014). *Statistik parametrik edisi revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saoutra, H., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. (2008). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Subandi. (2004). *Belajar dan pembelajaran teori dan aplikasinya*. Indramayu: FKIP UNWIR Pers.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sugihartono, d. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sulianta, F. (2011). *CorelDraw untuk pemula*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sulistiani, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Power Point (PPT) Pada Pembelajaran Matematika Materi Fungsi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017*. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Suryani, Nunuk, & Agung, L. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Tobing, A. (2020). Analisis pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. *Skripsi*.
- Widodo. (2018). *Metodologi penelitian populer dan praktis cetakan ke-2* . Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Winkel, W. (2004). *Psikologi pengajaran edisi revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wulan, A. (2007). Pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes, dan pengukuran. *Jurnal FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-12.
- Yusuf, M., & Amin, M. (2016). Pengaruh mind map dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*.
- Zamsir, L., & Fajrin, P. (2015). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Lawa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 170-181.