

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

- Arsyad, Azhar (2015). Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Ekawarna. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Gaung Persada (GP Press) : Jakarta
- Sugiyono (2007). Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta
- Surgiyono (2017). Mertoder Pernerlitian Kurantitatif, kualitatif dan R&D. Bandurng: PT.Alfaberta

II. JURNAL

- Annisa, 2017. Penerapan Historical Thinking dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan Vol 4. No 2
- Fakhrurrazi, 2018. Hakikat Peremberlajaran Yang Erferktif. Jurnnal At-Tafkir Vol. XI No. 1. Hal 85-99. DOI: <https://Doi.Org/10.32505/At.Vllil.529>
- Ilham Juniardi. 2023. Pengembangan Media Kado (kartu domino) Dengan Barcode Materi Sejarah Kemerdekaan Dikelas VI SD. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 9. No 2
- Isran Rasyid Karo-Karo, Rohani Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Jurnnal Pendidikan & Matematika. Vol. VII, No. 1, Hal 91-96. DOI: <http://Dx.Doi.Org/10.30821/Axiom.V7il.1778>
- Maratul Khasanah Puji, 2014. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD. Jurnnal FKIP UNS. Vol 4. No 2
- Meihan, Andre Mustofa. 2021. Pengembangan Mobile Learning Museum Kekhatuan Semaka Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa SMAN 1 Sumberejo. Sebelas Maret University
- Meihan, Andre Mustofa. 2019. Penggunaan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal. DOI: <https://doi.org/10.31227/osf.io/y4kej>
- Nisa, Siti Faizatun. 2019. Kemampuan Berpikir Historis Siswa Dalam Proses

- Pembelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI SMA N 1 Malang. URI: <http://repository.um.ac.id/id/eprint/133508>
- Putri, Chairini. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. JIM: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8 (1), 2023, Hal, 1-10. DOI: <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>
- Ramlah. 2022. Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala. Vol 7. No 1. DOI: <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 89 Jakarta. Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan, 14 (1), 105-112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08-212>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (1), 43-48.
- Tricahyono, Danan.2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Melalui Penerapan Model Pembelajaran SMA Trenggalek. Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya. DOI: <http://doi.org/10.25273/ajsp.v10i2.6462>
- Yerni Asmara, 2019. Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. Jurnnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora. Volume 2, No 2. Hal 105-120. DOI: <https://Doi.Org/10.31539/Kaganga.V2i.940>
- Yusuf Budi Prasetya Sabtosa, Fahmi Hidayat. 2020. Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X Ips Di Kota Depok. Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah Vol. 2 No 2
- Yusuf Budi Prasetya Santosa, F. H. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah,

2(2), 94-104. Doi: 10.31540/sindang.v2i2.863

Zed, M. (2018). Tentang konsep berpikir sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1)

III. SKRIPSI

Ardana, Abeliza Galuh Tegar Ayu. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Metro Timur. Skripsi FTIK. Institut Agama Islam Negeri Metro.

Chandra Nursyafa'ah, Oktavia. (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi. Skripsi FKIP Universitas Jambi

Jannati, Dina Safira. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi FTIK. UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.

Manurung, Herty Aprianda. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Pada Pembelajaran Ips Kelas IX Materi Globalisasi Di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Skripsi FKIP Universitas Batanghari Jambi.

Persada, Soma Surya. (2019). Pengembangan Berpikir Historis Dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah SMA. Skripsi FKIP Universitas Sebelas Maret