

DAFTAR PUSTAKA

- Andi setiawan, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Abqari, F. T., Bambang Irawan, E., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1190–1199. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Bonoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. kanisius. Yogyakarta.
- Ghaniya, D. N., & Aisyah, M. 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 Tahun Ajaran 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1–17. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/kpai/article/viewFile/9887/9535>
- Isma Nur Esa, U. N. (2015). Development Of Domino Chemistry Game Card Media To Practice Analytical Thinking Skills Of Students In Chemical Bonding Topic Of Class X Semester 1. *Journal of Chemical Education*. 4(2), 386–392.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Jawa Timur.
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4).
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). Education The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *journal of Vocational Career* 3(1), 66–72.
- Oktavia, D., & Lestari, R. (2022). *Students ' Perception on Learning Speaking English by Using English Domino Games : The Case of a Private University*. 6(1), 28–42.

Priatna, S. (2022). Development of domino card media to improve high-level thinking ability in understanding the concept of fractions. *Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 8(2), 127–134.

Prier SJ, E. (2014). *Kamus Musik* . Percetakan Rejeki Yogyakarta.

Suzana, A. (2017). *Jurnal MathGram Matematika* , Vol 2 No 1 April 2017 *Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Pendidikan merupakan salah satu pilar penting bagi kemajuan suatu bangsa . Pendidikan merupakan interaksi antar*. 2(1).

Widiastuti, Uyuni. Adina Sastra Sembiring. & Mukhlis (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnis Sumatera Utara. Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, Vol. 3 No. 2, 84-88.

Zhang, X. (2017). Research on “enharmonic” training in sequential music works. *JO - Agro Food Industry Hi-Tech*, 28(Research on “enharmonic” training in sequential music works),
https://www.researchgate.net/publication/318681636_Research_on_enharmonic_training_in_sequential_music_work.