

DAFTAR PUSTAKA

- Ain. (2022). *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.*
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Amiruddin, Nasution, Sriramayani, Widya, Pasaribu, & Arfiandini. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Angelina, & Hamdun. (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Ta’Bīr Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2). <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052-04>
- Angelina, & Hamdun. (2019b). Pengembangan Media Pembelajaran Ta’Bīr Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 Dudung Hamdun. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 214–215. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052-04>
- Ardilasari. (2020). *Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar.*
- Astiti, Mahadewi, & Suarjana. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. 1*(2), 26.
- Azzahra, Nurhasanah, & Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri 4 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif* (Baskara Andreyan Rizky, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Faujiyah, Sekar nanda septiani, Tiara Putri, & Usep Setiawan. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi*, Vol. 3-No.2.

- Firmadani. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Fitri. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matakuliah Teknik Penyutradaraan Dengan Pendekatan Saintifik. *Media Penyiaran*, 1, 54.
- Ghaniem, Anggayudha A. Rasa, Ati H. Oktora, & Miranda Yasella. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial: Vol. 5 (1)*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Handayani, Sari, & Nasution. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS di SD Sekolah Indonesia Davao, Filipina. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Ibrahim, Fauzan, Raihan, Nuriyah, Nurhadi, Setiawan, & Setiyani. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 107.
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2021). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 324–334. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kesumawati, & Aridanu. (2022). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan* (Margaretha Allen & Edi Harapan, Eds.). NoerFikri Offset.
- Kumala, Sumarni, & Widiyatun. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Pendidikan*, 2(1), 15.
- Kumala, Sumarni, & Widiyatun. (2020b). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X*.
- Kustandi, & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Luluanna, Noviana, & Antosa. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Mahmud, Isro'ani, Pebriana, Karim, & Noto. (2023). *Media Pembelajaran* (Rahmawati Aeni, Ed.; 1st ed.). Lovrinz Publishing.
- Mufarrokhah, & Pramusinta. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>

- Mustari. (2023). Pengaruh Bermain Uno Stacko dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2).
- Nabillah, & Abadi. (2019). *Faktor Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. 659.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (Rais Pandi, Ed.; 1st ed.). Umsida Press.
- Nurfhadillah. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD* (1st ed.). CV Jejak Anggota IKAPI.
- Parwati, Suryawan, & Apsari. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (pp. 24–50). Rajagrafindo Persada.
- Purwaningsih, & Fitriana. (2022). *Pengaruh Media Permainan (Uno) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera di SD Negeri 1 Pandean*.
- Putra, & Wulandari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar* (Juhaidi Ahmad, Ed.). Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Salsabilah, & Alyani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Sani. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sansastra, Ratnawati, & Khususiyah. (2023). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Pendidikan*.
- Sari, & Bintang. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia Berdasarkan Al Qur'an dan Hadist. *Pendidikan Dan Pengajaran* /, 3. <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i3.13222>
- Sari, & Wulandari. (2023). Media Pembelajaran di Kelompok Bermain. *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA /Vol*, 2(2).
- Suarim, & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; 3rd ed.). Alfabeta.

- Syahputri, Fay Della Fallenia, & Syafitri Ramadani. (2023). *Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif*.
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Syifa, & Parastuti. (2020). *Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar*. 81–82.
- Tarigan, & Saskia. (2019). *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SD Negeri 107399 Bandar Khalipah*.
- Tumulo. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 437(2), 438.
<https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.437-446.2022>
- Ulfa. (2021). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 344.
- Wahyuningtyas, & Sulasmono. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wardani. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)* (Wulandari Anggun, Ed.; 1st ed.). LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah.