

DAFTAR PUSTAKA

- Adhia, Hana, and Wiwin Adita. "Studi Penerapan Pendekatan *Joyful Learning* Disertai Domino Game terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 7 Sijunjung" *THEOREMS* 3, no. 2 (2018): 165–172.
- Amalia, Nida Ilmi. "Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif *PowerPoint* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup." *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science* 1, no. 1 (2021): 49–64.
- Amalia, Nosa, and Dedy Hidayatullah Alarifin. "Development of Mysterious Box and Card Learning Media (KOKAMI) in Class VIII Light Material" *Omega : Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2020): 1–8.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.
- Ardini, Pupung Puspita, and Anik Lestarinigrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–595.
- Demaine, Erik D., Martin L. Demaine, Nicholas J.A. Harvey, Ryuhei Uehara, Takeaki Uno, and Yushi Uno. "UNO Is Hard, Even for a Single Player." *Theoretical Computer Science* 521 (2014): 51–61.
- Estiani, Wahyu, Arif Widiyatmoko, and Sarwi. "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik." *Unnes Science Education Journal* 4, no. 1 (2015): 711–719.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darajat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Husniyah, Hidayatul, and Jun Surjanti. "Pengembangan Media Gamifikasi *Think Card* pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar." *Economic Education Analysis Journal* 10, no. 1 (2021): 177–187.
- Jalil, Muhamad. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Materi Tsunami Melalui Metode Diskusi Inkuiri Disertai Penerapan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas X SMK Roudlotus Saidiyah."

- GENETIKA (Jurnal Tadris Biologi)* 1, no. 1 (2017): 1–17.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi 2014)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Model Silabus Mata Pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Mahartika, Ira, Neti Afrianis, Heppy Okmarisa, Niki Dian Permana Putra, Diniya Diniya, Aldeva Ilhami, and Neni Hermita. “A Modification of UNO Games: ‘Chemuno Card Games (CCG)’ Based on ‘Chemistry Triangle’ to Enhance Memorization of the Periodic Table.” *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 12B (2020): 8411–8419.
- Peranti, Andik Purwanto, and Eko Risdianto. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) pada Siswa SMA Kelas X.” *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 1 (2019): 41–48.
- Permana, Andi, and Rochmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan.” *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 4, no. 2 (2020): 162–167.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.
- Prasetyaningtyas, Susi. “Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 100–108.
- Rahmatin, Rosary. “Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat.” *Mathedunesa* 5, no. 1 (2016): 67–73.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Rindaningsih, Ida, Wiwik Dwi Hastuti, and Yulian Findawati. “Desain Lingkungan Belajar yang Menyenangkan Berbasis *Flipped Classroom* di Sekolah Dasar.” *Proceedings of The ICECRS* 2, no. 1 (2019): 41–47.
- Rini, Alfadilah C, Albertus D Lesmono, and Alex Harijanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis UNO *Smart Card* pada Pokok Bahasan Termodinamika di SMK.” *Seminar Nasional Pendidikan Fisika* 2, no. 1 (2017): 1–6.
- Rohmani, Erlyn, and Joni Susilowibowo. “Pengembangan *Game* UCC

- (*Uno Coins Card*) Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 3 (2020): 245–253.
- Romlah. “Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Bermain.” *Darul ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (2015): 1–15.
- Sajati, Rona Tiara, and Wahyu Budi Sabtiawan. “Pengaruh Permainan Domino dalam Pembelajaran *Peer Teaching* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Air.” *PENSA E-JURNAL : Pendidikan Sains* 8, no. 3 (2020): 334–339.
- Saluza, Imelda. “Pengaruh Pembelajaran Geometri Analitik Menggunakan Pendekatan Paikem.” *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA* 1, no. 1 (2015): 98–117.
- Sari, Yunita, Gusti Hadiatus Solehah, and Mohan Taufiq Mashuri. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno pada Materi Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Vidya Karya* 33, no. 1 (2018): 35–41.
- Srintin, Agnes Septiana, Danang Setyadi, and Helti Lygia Mampouw. “Pengembangan Media Permainan Kartu Umino pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 126–138.
- Sufiani, and Marzuki. “*Joyful Learning*: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan.” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121–141.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Ulfah, Tri Azizah, Eva Ari Wahyuni, and Mohammad Edy Nurtamam. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, FMIPA UM* 3, no. 3 (2016): 955–961.
- Widianto, Theo Riski, Raharjo, and Laily Rosdiana. “Pengembangan Permainan Kartu UIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup.” *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 5, no. 1 (2017): 21–26.
- Wijanarko, Yudi. “Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan.” *Jurnal Taman Cendekia* 1, no. 1 (2017): 52–59.

- Yuni, Yesi Andra, Zulhanan, and Sodikin. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA" *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 2 (2019): 194–203.
- Yusuf, Anil, I Nyoman Suardana, and Kompyang Selamat. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* IPA SMP Materi Tata Surya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 4, no. 1 (2021): 69–80.
- ZA, Muhammad Rapsap Ficky. "Pengembangan Media Permainan UMATH (*Uno Mathematics*) pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Sebagai *Learning Exercise* Bagi Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Islam." In *Skripsi*. Jambi: UIN Sultan Thaha Saifuddin, 2021.

