

## REFERENCES

- Abdullah, A. R., Risal, Z., & Hakim, R. (2023). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Literasi Nusantara.
- Agustia, N. A. E., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Anasikhatussalafi. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Logika Dan Algoritma Untuk Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Tugas. *Journal of Chemical Information and Modeling,* 53(9), 209.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab,* 5(2), 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Apriyanti, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*. Universitas Sebelas Maret.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja grafindo persada.
- Camelia, B., Khairunnisa, Y., & Sauqina, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO STACKO PADA SUB MATERI MENGENAL MATAHARI LEBIH DEKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA,* 6(1), 185–194. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4403>
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Fajar Interpratama Offset.
- Fatimah, C. T. (2020). *Pengembangan media pembelajaran edu stacko dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas x*. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Heaton, J. B. (1988). *Writing English Language Tests* (3rd ed.). Longman Group (FE) Ltd.
- Junaedy, A. G. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan UNO stacko sains pada materi tekanan zat untuk siswa kelas VIII SMP/MTs*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Khadijah, K., Illahi, R. K., & Faisal, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

- dan Budi Pekerti Kelas X. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 11(2), 168–180. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.13285>
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (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>
- Lianingsih, F., & Safrida, N. (2023). *Faster (Fokus Aktif Semangat Berkarakter) Bahasa Inggris* (E. Jupri, Ed.). Yrama Widya.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*.
- Maulana, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Pendekatan Konstruktivisme Pokok Bahasan Vektor*. Universitas Negeri Jakarta.
- Mayang Sari Vinanda, A., Emawati, E., & Amalya Melati, H. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO CHEMISTRY PADA MATERI HIDROKARBON*. 10.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*.
- Reiser, R. A., & Molenda, M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Rismawati, A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Kayu Kimia Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. UIN Sunan Gunung Jati.
- Rusman. (2013). Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21. In *Alfabeta*.
- Semi, M. A. (2003). *Menulis Efektif*. Angkasa Raya.
- Septianingrum, A., Susanto, H., & Sumargono. (2019). ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Sejarah dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 13(1), 74–83. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p074>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed., Issue 1). Alfabeta.
- Sulistiyani, N. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi secara Tertulis Menggunakan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dengan Media Powerpoint berisi Video Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 2 Ambarawa*.

Syifa', D. A. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN UNO STACKO UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG LEVEL DASAR*.

Timur Saputri, O. V., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN UNO STACKO TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 53–59.  
<https://doi.org/10.29303/jmp.v1i2.2892>

Ummi, A., Sukma Dewi, A., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 264–272.  
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>

Witanty, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.