

DAFTAR PUSTAKA

- Abouhalim, M., Afarfar, A., & Faouzi Belahsen, M. (2023). Episodic Memory and Memory Training: An Example in Moroccan Subjects Who Recite the Koran. *Psychology*, 14(10), 1617–1633. <https://doi.org/10.4236/psych.2023.1410093>
- Agustiningih, N. (2023). *Belajar Aktif melalui Media Belajar* (A. Kusaeri, Ed.; 1st ed.). CV. Pustaka Egaliter. <https://pustakaegaliter.com/>
- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Alang, S. (2015). Urgensi Diagnosis Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan Dan Penyuluhan Islam*, 2(1).
- Amelia, S. P., Sukarno, S., & Wahyuningsih, S. (2018). The Improvement Ability of Calculating Division used Uno Card in Mathematic. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(1).
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen (revisi taksonomi pendidikan bloom) (A. Prihantoro, Trans.). In *Terjemahan Agung Prihantoro*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (1st ed.). Pustaka Pelajar. https://fliphtml5.com/omxke/mkbb/basic#google_vignette
- Andriani, T., Supratman, S., & Lestari, P. (2023). Analisis Kesulitan Belajar menurut Cooney pada Materi Bentuk Aljabar Ditinjau dari Kecemasan Matematis Peserta Didik. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1), 62–71.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 25–37.

- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Perancangan buku pedoman umum ejaan bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran di sekolah. *Jurnal Desain*, 4(02), 92–99.
- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *PEDIR: Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., & Hilgard, E. R. (1983). *Pengantar Psikologi* (A. Dharma & M. Ardyanto, Eds.; 8th ed.). Erlangga.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Baihaqi, A., & Khasairi, Moh. (2024). Pengembangan Media Kartu Uno Flip I'rab dan Penggunaannya dalam Pembelajaran Nahwu di Madin Matholi'ul Huda. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 929–941. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p929-941>
- Bimo Walgito, B. W. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Andi.
- Christine Cramer, J. (2019). *Games as a means of motivating more students to participate in argumentation*. <https://hal.science/hal-02398085>
- Damayanti, N. W., Mayangsari, S. N., & Mahardhika, L. T. (2017). Analisis kesalahan siswa dalam pemahaman konsep operasi hitung pada pecahan. *Jurnal Ilmiah Edutic/Vol*, 4(1).
- Deliana, D., Surya, E., & Fauzi, K. M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis CTL Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 110–125.
- DeMarie, D., & López, L. M. (2013). Memory in schools. *The Wiley Handbook on the Development of Children's Memory*, 1, 836–864.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Bengajar*. Rineka Cipta.
- Fauziah, R., & Puspitasari, N. (2022). Kesulitan belajar matematika siswa SMA pada pokok bahasan persamaan trigonometri di Kampung Pasanggrahan. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 325–334.

- Fauziddin, M., & Adha, T. R. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Siswa di UPT Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 171–178.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hakim, T. (2005). *Belajar secara efektif*. Niaga Swadaya.
- Harahap, M., Mujib, A., Syahri Nasution, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (n.d.). *Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar*. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Hatmanti, N. M., Anjali, N. F., Hanik, U., & Shodiq, M. (2024). Sosiodemografi Dan Durasi Penggunaan Dengan Smartphone Addiction Pada Remaja Di Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 16(1), 319–326.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, James. D., & Samldino, Sharon. E. (2002). *Instructional Media and Technology for Learning*, 7th edition (7th ed.). Merrill Pentice Hall.
- Ismawati, C. (2016). *Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Metode One Day One Ayat Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Masyithoh Al-Iman Bandung Jetis Pendowoharjo Sewon Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jatisunda, M. G., & Nahdi, D. S. (2019a). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Trigonometri di Lihat dari Learning Obstacles. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(1), 9–16. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Jatisunda, M. G., & Nahdi, D. S. (2019b). Kesulitan Siswa Dalam Memahami Learning Obstacles. *Didactical Mathematics*, 2(1), 9–16.

- Jumaroh, J., Permata Surachman, S., & Matematika, T. (2022). Development of UNO Game Media in Mathematics Learning Integer Operations. *International Journal Of Technology And Modeling*, 1, 21–27.
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2019). Improving Math Creative Thinking Ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012078>
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. In *Surabaya: Bintang Surabaya* (Vol. 84). Bintang Sutabaya.
- Laili, L. N., Wati, M. S., Ramadhianti, S. A., & Subiyantoro, S. (2019). Pengembangan Puzzle Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 101.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 150(2), 150–161.
- Luoma, E., & Kauranen, A. (2024, September 11). Books in, screens out: some Finnish pupils go back to paper after tech push. *Reuters*.
- Mahendra, K. (2023, August 8). *Kisah Merle Robbins, Menciptakan Permainan UNO yang Terinspirasi Crazy Eights*. Tempo.Co. <https://tekno.tempo.co/read/1757280/kisah-merle-robbins-menciptakan-permainan-uno-yang-terinspirasi-crazy-eights#:~:text=Permainan%20kartu%20ini%20berasal%20dari%20Amerika%20Serikat%20%28AS%29%2C,yang%20paling%20banyak%20dijual%20di%20dunia%20pada%202018>.
- Makhfudin. (2008). *Upaya Peningkatan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Pemberian Tugas dengan Umpan Balik (PTK Di SMPN 2 Nogosari Boyolali)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mattel Uno Card Game Official Rules. (2009). Uno Rules. <https://www.unorules.com/uno-flip-rules/>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1.

- Mones, A. Y. (2020). Upaya meningkatkan daya ingat siswa kelas iv melalui penerapan metode praktek dan latihan terstruktur pada mata pelajaran pendidikan agama katolik (studi lapangan di SD Negeri Nunbai, Timor NTT). *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan)*, 1(1), 19–29.
- Muhaiba, R., Aisy, R. R., Imaniyah, N., Sari, S. M., & Agustina, S. D. (2020). Faktor penyebab kesulitan belajar dan dampak terhadap perkembangan prestasi siswa kelas 1-6 SDN Gili Timur 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Muntheawati, N. (2024). Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Materi Pecahan. In *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* (Vol. 2, Issue 8). <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>
- Najiah, A., & Panggabean, E. M. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa SMP. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). Media pembelajaran matematika. In *Bandar Lampung: Permata Net* (1st ed.). Permata Net.
- Nurdiyanto, T. (2019). *Mengupas Konsep Dasar dan Pembelajaran Trigonometri*. Matematika.
- Nurhafifah, A. Y., & Mayasari, M. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Di Kabupaten Bandung Barat. *Journal On Education*, 1(3), 308–314.
- Oey, S. (2022, October 15). 7 Jenis Mainan UNO yang Seru untuk Quality Time. Ruparupa. <https://www.ruparupa.com/blog/jenis-mainan-uno/>
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–11.
- Paramita, A. R., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan media kartu uno untuk pembelajaran menulis narasi di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3317–3326.

- Parassih, E. K., & Susanto, E. H. (2021). Pengaruh visual packaging design (warna, bentuk, ukuran) dan packaging labeling (komposisi, informasi nilai gizi, klaim) terhadap purchase intentions produk makanan dan minuman dalam kemasan di Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 5(1), 66–71.
- Payadnya, I. P. A. A. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam mengerjakan soal uraian matematika pada pokok bahasan persamaan garis lurus. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 12(1), 75–85.
- Pramesti, C., & Prasetya, A. (2021). Analisis tingkat kesulitan belajar matematika siswa dalam menggunakan prinsip matematis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(02), 9–17.
- Prasetya, A., Rohana, R., & Fuadiah, N. F. (2023). LKPD Materi Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Berbantuan GeoGebra Untuk Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2178–2190.
- Pratiwi, S. A. (2024). *Pengembangan Media Berbasis Game UNO Flip Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32.
- Purwati, E. (n.d.). *Permainan Domino Trigonometri sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika SMA*.
- Putri, N. D. (2025, March 9). Dedi Mulyadi akan Kembalikan Pembelajaran Anak Sekolah dengan Menggunakan Buku, Tidak Lagi dengan HP, Ternyata karena Ini. *Ayobandung.Com*.
- Rahajeng, R. (2011). Kesulitan belajar matematika. *Krida Rakyat*, 2(2).
- Rahmah, D. A., & Abadi, A. P. (2020). Kesulitan belajar siswa pada proses pembelajaran matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d).
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.

- Rahmatin, R., & Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5).
- Rehalat, A. (2014). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *JPIS Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*.
- Rijali, M., & Adrian, Y. (2021). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Vlog pada Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*.
- Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh Penerapan Media UnoMath untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 521–532. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.772>
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). Non-Digital Games That Promote Mathematical Learning in Primary Years Students: A Systematic Review. In *Education Sciences* (Vol. 14, Issue 2). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14020200>
- Sa'dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Said, A. A. (2018). *Tentang Kemasan*.
- Sakinah, E., Darwan, D., & Haqq, A. A. (2019). Desain didaktis materi trigonometri dalam upaya meminimalisir hambatan belajar siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 121–130.
- Solso, Robert. L., Maclin, Otto. H., & Maclin, M. Kimberly. (2007). *Psikologi Kognitif* (W. Hardani, Ed.; 8th ed.). Erlangga.
- Sugianto, R., In'am, A., & Syaifuddin, M. (2023). Kendala siswa dalam mengatasi kesulitan belajar Trigonometri: Youtube sebagai sumber belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 312–327. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52089>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Issue 5).
- Sugiyono, Prof. Dr. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D)* (S. Y. Suryandari, Ed.; 5th ed.). Alfabeta CV.

- Sumiati, A., Susilowati, N., & Mulyani, H. (2024). *Development of UNO Card Learning Media in Increasing Learning Motivation for Managing Petty Cash in Accounting Lessons: A Study on Students of the SMK Study Program*. 12(1), 2051–4883. <https://doi.org/10.58262/ks.v12i1.244>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- Susanto, D., Kurniawan, E., Sihombing, S. K., Salim, E., Radjawane, M., Salmah, U., & Wardani, A. K. (2021). *Matematika untuk SMA/SMK Kelas X* (T. Hartini, Ed.; 1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Susanto, D., Kurniawan, T., Sihombing, S. K., Salim, E., Radjawane, M. M., Salmah, U., & Wardani, A. K. (2023). *Matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)* (T. Hartini & M. Prananingrum, Eds.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. In *Agustus* (Vol. 13).
- Utami, S. F., & Leonard, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kartu U-Math (Uno Mathematics). *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 566. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.11350>
- Wade, C., & Tavis, C. (2007). *Psikologi, Edisi ke-9* (H. M. W. Hardani, Ed.; 9th ed.). Penerbit Erlangga.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Widjajanti, D. B. (2019). Making mathematics classes more humanistic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1320(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012096>
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 221–233.
- Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). Gadgets and their impact on child development. *Proceedings*, 82(1), 6.