

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kemampuan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 234–245. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2234>
- Afiani, K. D. A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 2 Pada Pembelajaran Matematika. *Proceeding Umsurabaya*, 374–380. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/download/19754/6750>
- Afriansyah, E. A., & Turmudi, T. (2022). Prospective teachers' thinking through realistic mathematics education based emergent modeling in fractions. *Jurnal Elemen*, 8(2), 605–618. <https://doi.org/10.29408/jel.v8i2.5712>
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Peserta didik MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Student Response to Learning Media for Environmental-Based Plastic Waste Pyrolysis Tool in Junior High School, Musi Rawas Regency. *Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104.
- Armstrong. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom (3rd Ed)*. Alexandria: ASCD. <https://doi.org/10.4324/9781315175386>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandri, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Universitas Muria Kudus , Kudus , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyerap pelajaran lebih cepat. *10*(3), 1611–1622.
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Anisyah Hasibuan, Y., & Taufiq Azhari, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.397>
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and*

Teacher Professionalism, 2(2), 195–209.
<https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>

Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1).

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.

Cantika, A. K., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(1), 16–26.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/59586>

Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Gilley, W., & Rasmussen, K. (1996). *Instructional applications of computer games*. In B. G. Wilson (Ed.), *Constructivist learning environments: Case studies in instructional design* (pp. 131-139). Educational Technology Publications.

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction* (7th ed.). Pearson.

Fathurrohman, M., Nindiasari, H., & Rahayu, I. (2022). A conventional and digital mathematical board game design and development for use by students in learning arithmetic. *Journal on Mathematics Education*, 13(4), 631–660.
<https://doi.org/10.22342/jme.v13i4.pp631-660>

Fatirul & Walujo. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahapeserta didik Pendidikan dan Pendidik) (Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S.T. etc.) (Z-Library)* (p. 23). Pascal Bookls.

Haas, S. C. (2003). Algebra for Gifted Visual-Spatial Learners. *Gifted Education Communicator*, 34(1), 30–43.

Hoerr, T. R., Boggeman, S., & Wallach, C. (2010). Celebrating Every Learner: Activities and Strategies for Creating a Multiple Intelligences Classroom. In *Education Review* (10945296).

Irwanto. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.

Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*

- Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78–82. <https://doi.org/10.37195/balok.v2i1.542>
- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- 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>
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Khairiyah, U. (2018). Respon Peserta didik Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Peserta didik Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Kurniawan, A., Setiawan, D., & Hidayat, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP Berbantuan Soal Ontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 271–282. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/2976>
- Kusumaningsih, W., Buchori, A., & Cahyono, H. G. (2020). Uno stacko based on realistic mathematics: A developing learning media of trigonometry. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012044>
- Lalita, C. D., Haryadi, R., & Oktarisa, Y. (2023). Pengembangan Game UNO Stacko Physics untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(5), 13–23.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Lee & Owens. (2004). *Multimedia-Based Intructional Design*. Pfeiffer.
- Lestari, D., & Kusno. (2023). Studi Literatur: Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta didik Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Ilmiah Matematika*

- Realistik (JI-MR*, 4(2), 161–166.
- Librianti, V. D., Sunardi, & Sugiarti, T. (2015). Kemampuan Visual Spasial dan Logis Matematis dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Peserta didik Kelas VIII A SMP Negeri 10 Jember (Visual Spatial and Logical Mathematical Intelligence in Solving Geometry Problems Class VIII A SMP Negeri 10 Jember). *Artikel Ilmiah Mahapeserta didik*, 1(1), 1–7.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. *Aptitude, Learning, and Instruction*, 3, 223-253.
- Masjaya, & Wardono. (2018). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika dalam Meningkatkan SDM. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 568–574.
- Muljo, A. (2018). Korelasi Kemampuan Visual Spasial dan Kemampuan Logis Matematis dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Di Sma Negeri 1 Kejuruan Muda. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 47–56.
- Muslimin, A. I., & Harintama, F. (2022). Developing UNO english card game and its' impact to the EFL students' descriptive writing performance. *Journal of English Linguistics, Literature, and Education*, 4(2), 127–138.
- Nuraeni, I., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Melalui Aplikasi Ispring untuk Mengeksplor Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1008–1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1179>
- Nuraini, A., Sunardi, Ambarwati, R., Hobri, & Jatmiko, D. D. H. (2022). Analisis Karakteristik Kemampuan Visual Spasial Peserta didik Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Shape And Space Ditinjau Dari Tipe Kepribadian. *Kadikma*, 13(1), 67–72.
- Nurbaity, B. A., Pramadi, R. A., & Paujiah, E. (2023). Penggunaan media permainan kartu UNO dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem imun. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 139–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.98>
- Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2180>
- Prasetyo, D. D., & Abidin, M. Z. (2021). Pengembangan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel di TKIT Yaumi Faitmah Pati Danang Dwi Prasetyo, Muhammad Zainal Abidin. *ŚALIĤĤA | Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 236–248.
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Solihati, E. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3392>
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Putri, U. H. (2023). Efektivitas Dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 228–241. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2180>
- Rahman & Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Peserta didik Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Model Addie Berbasis Flip Pdf Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smp Jambi Medan. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30596/jmes.v4i1.13697>
- Salsabila, M., Sesrita, A., & Rajagukguk, Z. F. (2024). Kemampuan Visual-Spasial Pada

- Peserta didik Sekolah Dasar: Analisis Jurnal Tahun 2020-2023. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6692–6706.
- Sannuri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ma Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang. *Tata Artta*. [http://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1884/%0Ahttp://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1884/1/Artikel Sannuri 1822211062 Ekonomi 2022.pdf](http://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1884/%0Ahttp://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1884/1/Artikel%20Sannuri%201822211062%20Ekonomi%202022.pdf)
- Sari, N. L. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 693–705. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Stapa, M. A., & Mohammad, N. (2019). the Use of Addie Model for Designing Blended Learning Application At Vocational Colleges in Malaysia. Muhamad Azhar Stapa Nazeri Mohammad. *Jurnal Teknologi Maklumat Dan Multimedia Asia-Pasifik*, 8(1), 49–62. <http://www.ftsm.ukm.my/apjitm>
- Suciati, D. R., & Hakim, D. L. (2019). Koneksi Matematis pada Materi Kubus dan Balok. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 1155–1165.
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Susanto, A., (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana. Hal 185.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan kartu Uno pada pembelajaran matematika materi satuan

- panjang. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya, 3(3), 955–961. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/qt4m>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widianto, T. R., Raharjo., & Rosdiana, L. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(1), 21–26.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*.
- .