

Nomor Daftar: 106/S/PGSD/23/VIII/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GAME UNO FLIP CARD*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Shinta Ade Pratiwi

NIM 2007136

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GAME UNO FLIP CARD*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Shinta Ade Pratiwi

sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Shinta Ade Pratiwi

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang


Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti.

SHINTA ADE PRATIWI

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GAME UNO FLIP CARD*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

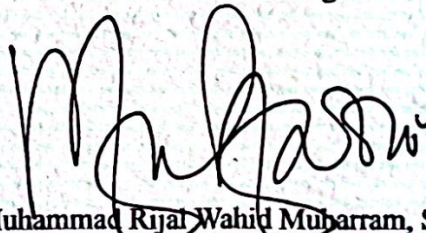
disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing :

Pembimbing I



**Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd.
NIP 920200419920416101**

Pembimbing II



**Muhammad Rijal Wahid Mubarram, S.Pd., M.Pd.
NIP 920200819920701101**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



**Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011004**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional, dan optimalnya pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dapat didukung oleh komponen pembelajaran yang lengkap, salah satunya media pembelajaran. Namun, keterbatasan guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran menjadi hal yang krusial dan perlu untuk dibenahi, karena berdampak terhadap optimalnya penguasaan kompetensi bahasa yang berbeda. *Game uno flip card* dijadikan sebagai upaya solusi dari permasalahan dan kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan model ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu (1) *analysis*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *implementation* dan (5) *evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, penilaian kelayakan oleh ahli, serta angket respons guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan. Penelitian ini menghasilkan tiga komponen pengembangan, diantaranya (1) komponen kemasan; (2) panduan permainan; dan (3) komponen kartu yang memuat sajian materi. Media *game uno flip card* yang dikembangkan memperoleh kelayakan berdasarkan dari penilaian ahli dengan skor keseluruhan 88.65% interpretasi “Sangat Layak”. Kepraktisan media didapatkan dari hasil respons peserta didik dan guru pada saat implementasi, skor respons peserta didik pada uji coba 1 dan 2 mendapatkan skor rata-rata 91.3%, dan respons guru pada uji coba 1 dan 2 mendapatkan skor rata-rata 94.95%, dengan interpretasi keseluruhan “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pengembangan media *game uno flip card* dapat memberikan kontribusi kepada sekolah, guru dan peserta didik dalam memfasilitasi kompetensi pembelajaran bahasa Inggris terutama pemahaman kosakata sederhana.

Kata kunci: pembelajaran bahasa Inggris ; media pembelajaran ; *game uno flip card*

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for the English subject in fourth-grade elementary school. It is motivated by the importance of mastering English as an international language, and the optimal implementation of English learning can be supported by complete learning components, one of which is learning media. However, the limitations of teachers in utilizing and developing learning media have become a crucial issue that needs to be addressed, as it affects the optimal mastery of different language competencies. The uno flip card game is proposed as a solution to the problems and needs for media use in English language learning in elementary schools. This research development design with the ADDIE model, which includes five stages: (1) analysis; (2) design; (3) development; (4) implementation; and (5) evaluation. Data collection techniques used include observation, interviews, documentation studies, expert feasibility assessments, and questionnaires for teachers' and students' responses to measure practicality. The study resulted in the development of three components: (1) packaging component; (2) game instructions; and (3) card components containing material presentation. The developed uno flip card game media received a feasibility score of 88.65% from expert assessments, interpreted as "Highly Feasible." The practicality of the media was obtained from the responses of students and teachers during implementation, with students' response scores in trials 1 and 2 averaging 91.3%, and teachers' response scores in trials 1 and 2 averaging 94.95%, with an overall interpretation of "Highly Practical" for use in English language learning. The development of the uno flip card game media can contribute to schools, teachers, and students in facilitating the mastery of English learning competencies, especially in understanding simple vocabulary..

Keywords: *english learning; learning media; uno flip card game*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.5 Kriteria Dasar Memilih Media Pembelajaran	16
2.1.6 Prinsip dan Aspek Media Pembelajaran.....	18
2.2 <i>Game Uno Flip Card</i>	20
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	20
2.2.2 Karakteristik <i>Game</i>	21
2.2.3 Jenis-Jenis Genre <i>Game</i>	22
2.2.4 Pengertian <i>Game Uno Flip Card</i>	23
2.2.5 Cara Memainkan <i>Game Uno Flip Card</i>	23
2.3 Pembelajaran Bahasa Inggris	26
2.3.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	26
2.3.2 Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris	27
2.3.3 Aspek Keterampilan Pembelajaran Bahasa Inggris	28

2.4	Penelitian Relevan	30
2.5	Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Desain Penelitian	32
3.1.1	Analysis (Analisis)	33
3.1.2	<i>Design</i> (Desain)	34
3.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	34
3.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	35
3.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	35
3.2	Partisipasi dan Lokasi Penelitian	36
3.2.1	Partisipasi Penelitian	36
3.2.2	Lokasi Penelitian	36
3.3	Teknik Pengumpulan Data	36
3.3.1	Wawancara	36
3.3.2	Observasi	37
3.3.3	Analisis Studi Dokumentasi	37
3.3.4	Penilaian Ahli	38
3.3.5	Kuesioner	38
3.4	Instrumen Penelitian	38
3.4.1	Pedoman Lembar Wawancara	39
3.4.2	Pedoman Observasi	40
3.4.3	Pedoman Studi Dokumentasi	41
3.4.4	Lembar Penilaian Ahli	41
3.4.5	Angket Respons Guru dan Peserta Didik	44
3.5	Teknik Analisis dan Pengolahan Data	45
3.5.1	Data Kualitatif	46
3.5.2	Data Kuantitatif	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	50
4.1.1	Hasil Observasi dan Wawancara	51
4.1.2	Hasil Studi Dokumentasi	58
4.2	<i>Design</i> (Desain)	64
4.2.1	Referensi Desain Tampilan <i>Game Uno Flip Card</i>	65

4.2.2	Platform Perancangan Desain Media <i>Game Uno Flip Card</i>	70
4.2.3	Desain Kemasan <i>Game Uno Flip Card</i>	71
4.2.4	Desain Panduan Penggunaan <i>Uno Flip Card</i>	76
4.2.5	Desain Kartu <i>Game Uno Flip</i>	78
4.2.6	Rancangan Sajian Materi	86
4.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	88
4.3.1	Tampilan Awal Pengembangan Media <i>Game Uno Flip Card</i>	89
4.3.2	Uji Validasi Kelayakan Produk	106
4.3.3	Deskripsi Perbaikan Produk.....	117
4.3.4	Tampilan Akhir Media Berbasis <i>Game Uno Flip Card</i>	123
4.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	126
4.4.1	<i>Implementation</i> (Implementasi) 1	126
4.4.2	<i>Implementation</i> (Implementasi) 2	132
4.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	138
4.5.1	Kelebihan Media <i>Game Uno Flip Card</i>	139
4.5.2	Kekurangan Media <i>Game Uno Flip Card</i>	140
	BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	141
5.1	Simpulan.....	141
5.2	Implikasi	143
5.3	Rekomendasi	144
	DAFTAR PUSTAKA.....	146
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	157
	LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN	158
	LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN	165
	LAMPIRAN 3 DATA HASIL PENELITIAN	191
	LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENELITIAN.....	229
	RIWAYAT HIDUP.....	235

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen Wawancara.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	40
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi.....	41
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pedagogik	43
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengguna	44
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru.....	44
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik	45
Tabel 3. 11 Kriteria Skor Angket.....	49
Tabel 3. 12 Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media	49
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Dokumentasi	58
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah dasar.....	59
Tabel 4. 3 Kode Gradasi Warna Kemasan.....	73
Tabel 4. 4 Jenis <i>Font</i> pada Kemasan Uno <i>Flip Card</i>	74
Tabel 4. 5 Fungsi Setiap Kartu Aksi.....	81
Tabel 4. 6 Warna Sisi Terang.....	84
Tabel 4. 7 Warna Kartu Sisi Gelap.....	85
Tabel 4. 8 Elemen dan Tujuan Pembelajaran	87
Tabel 4. 9 Sajian Isi Media Kartu Nomor <i>Game</i> Uno <i>Flip</i>	90
Tabel 4. 10 Daftar Validator Penilaian Produk.....	106
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	110
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Pedagogik.....	112
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	113
Tabel 4. 15 Hasil Rekapitulasi Validasi Pengguna SDN 5 Cibadak.....	114
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Validasi Pengguna SDN 3 Purwadadi.....	116
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Seluruh Penilaian validasi Ahli.....	117
Tabel 4. 18 Revisi Produk <i>Game</i> Uno <i>Flip Card</i>	118
Tabel 4. 19 Hasil Respons Peserta didik SDN 5 Cibadak.....	127

Tabel 4. 20 Respons Guru SDN 5 Cibadak	130
Tabel 4. 21 Hasil Respons Peserta Didik SDN 3 Purwadadi	133
Tabel 4. 22 Respons Guru SDN 3 Purwadadi	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009).....	33
Gambar 3. 2 Analisis Data Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2019)	46
Gambar 4. 1 Buku Paket Pegangan Guru dan Peserta Didik SDN 5 Cibadak.....	61
Gambar 4. 2 Modul Pegangan Guru dan Peserta Didik SDN 3 Purwadadi.....	62
Gambar 4. 3 Media Pembelajaran yang Tersedia di SDN 5 Cibadak	63
Gambar 4. 4 Kemasan Uno <i>Flip Card</i>	66
Gambar 4. 5 Tampilan Panduan Penggunaan.....	67
Gambar 4. 6 Tampilan kartu nomor Uno <i>Flip</i>	68
Gambar 4. 7 Tampilan kartu Aksi Uno <i>Flip</i>	69
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i>	71
Gambar 4. 9 Desain Kemasan Uno <i>Flip Card</i>	72
Gambar 4. 10 Cover Panduan Penggunaan Media <i>Game Uno Flip Card</i>	76
Gambar 4. 11 Desain Isi Panduan Penggunaan <i>Game Uno Flip Card</i>	77
Gambar 4. 12 Desain Kartu Nomor Sisi Terang dan Gelap	78
Gambar 4. 13 Desain Kartu Aksi Sisi Terang dan Gelap	80
Gambar 4. 14 Tampilan Awal Pembuatan Desain Kemasan	92
Gambar 4. 15 Storyboard Kemasan	93
Gambar 4. 16 Tampilan Kemasan Setelah di beri Teks, Gambar dan Logo	94
Gambar 4. 17 Tampilan Kemasan Setelah di Cetak.....	95
Gambar 4. 18 Tampilan Awal Pembuatan Panduan Penggunaan.....	96
Gambar 4. 19 Bingkai pada Bagian Tepi Panduan.....	97
Gambar 4. 20 Tampilan Isi Panduan Penggunaan.....	98
Gambar 4. 21 Tampilan Panduan Penggunaan yang Telah di Cetak.....	99
Gambar 4. 22 Tampilan Pengembangan Awal Kartu	100
Gambar 4. 23 Pemberian Bentuk Kartu	101
Gambar 4. 24 Penambahan Halaman Kartu	102
Gambar 4. 25 Tampilan Seluruh Kartu Sebelum di Cetak.....	103
Gambar 4. 26 Tampilan Kartu Setelah dicetak	105
Gambar 4. 27 Tampilan Kemasan Setelah di Cetak.....	123
Gambar 4. 28 Tampilan Akhir Panduan Penggunaan	124
Gambar 4. 29 Tampilan Akhir Kartu Uno <i>Flip</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi	159
Lampiran 1. 2 Surat Pengantar Izin Penelitian SDN 5 Cibadak	161
Lampiran 1. 3 Surat Pengantar Izin Penelitian SDN 3 Purwadadi	162
Lampiran 1. 4 Surat Keterangan Penelitian SDN 5 Cibadak.....	163
Lampiran 1. 5 Surat Keterangan Penelitian SDN 3 Purwadadi	164
Lampiran 2. 1 Pernyataan <i>Expert Judgment</i> Instrumen Penelitian	166
Lampiran 2. 2 Instrumen Lembar Wawancara	167
Lampiran 2. 3 Instrumen Pedoman Observasi	169
Lampiran 2. 4 Instrumen Pedoman Studi Dokumentasi	169
Lampiran 2. 5 Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media.....	170
Lampiran 2. 6 Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi	173
Lampiran 2. 7 Instrumen Lembar Penilaian Ahli Pedagogik.....	176
Lampiran 2. 8 Instrumen Lembar Penilaian Ahli Bahasa	179
Lampiran 2. 9 Instrumen Lembar Penilaian Pengguna	182
Lampiran 2. 10 Instrumen Angket Respons Guru.....	185
Lampiran 2. 11 Instrumen Angket Respons Peserta Didik	188
Lampiran 3. 1 Hasil Wawancara SDN 5 Cibadak.....	192
Lampiran 3. 2 Hasil Wawancara SDN 3 Purwadadi	197
Lampiran 3. 3 Hasil Observasi SDN 5 Cibadak	203
Lampiran 3. 4 Hasil Observasi SDN 3 Purwadadi.....	204
Lampiran 3. 5 Hasil Studi Dokumentasi	205
Lampiran 3. 6 Hasil Penilaian Ahli Media.....	207
Lampiran 3. 7 Hasil Penilaian Ahli Materi	209
Lampiran 3. 8 Hasil Penilaian Ahli Pedagogik	211
Lampiran 3. 9 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	213
Lampiran 3. 10 Hasil Penilaian Pengguna SDN 5 Cibadak.....	215
Lampiran 3. 11 Hasil Penilaian Pengguna SDN 3 Purwadadi	218
Lampiran 3. 12 Hasil Respons Guru SDN 5 Cibadak.....	221
Lampiran 3. 13 Hasil Respons Guru SDN 3 Purwadadi.....	223
Lampiran 3. 14 Hasil Respons Peserta Didik SDN 5 Cibadak	225
Lampiran 3. 15 Hasil Respons Peserta Didik SDN 3 Purwadadi	227

Lampiran 4. 1 Dokumentasi Wawancara	230
Lampiran 4. 2 Dokumentasi Observasi	231
Lampiran 4. 3 Dokumentasi Uji Coba ke-1	232
Lampiran 4. 4 Dokumentasi Uji Coba ke-2	233

DAFTAR PUSTAKA

- Abror (2016) Pembelajaran Membaca Bahasa Arab dengan Permainan Kartu “UNO” di Kelas X IPA 2 MAN 3 MALANG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan Arab*
- Adianti, T. N., Zain, M. I., & Affandi, L. H. (2021). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di Sd Negeri 1 Taman Ayu). *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(2), 147-156.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298-304.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1 (2), 01-17.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas I mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712-5721.
- Amalia, R. (2022). *Pengembangan media game edukasi adventure cooking untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Amalia, R. (2023). Kesulitan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 288-294.
- Amaliyah, N., & Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Uno Card Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI Administrasi Perkantoran Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 6(2), 102-110.
- Anggraini, AA, & Saputra, ER (2023). Implementasi Pengembangan Infografis Terintegrasi sebagai Media dan Suplemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7 (2), 617-638.
- Ansari, U. (2024). MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS DENGAN PERMAINAN KARTU UNO PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 7-13.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.

- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173-184.
- Arsyad Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Penerbit Raja Grafindo Persada Jakarta
- Aslamiah, S. (2020). Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Dalam Perspektif Pendidikan. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(2), 134-146.
- Asrory, A. F., Zamani, A. F., & Daroini, S. (2022). Studi kelayakan buku ajar bahasa Arab berdasarkan standar BSNP. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 7(2), 103-116.
- Atiqoh, F. (2018). Teknik Maudhu'Usbu'iy sebagai alternatif untuk meningkatkan penguasaan keterampilan reseptif dan produktif bahasa Arab. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 2).
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421-428.
- Azzahra, A. M., Nandana, I. P. D. A., Adkusumah, R. M. R., Khair, R., & Natasya, S. (2022). Apakah Warna Background Text Dapat Berpengaruh Terhadap Working Memory?. *PSIKOVIDYA*, 26(2), 71-78.
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Ir Arita Marini, M. E. (2023). *Media pembelajaran komprehensif*. Penerbit CV Graha Edu Semarang
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Brown, H. Douglas, *Principles of Language Learning and Teaching*, New Jersey: Prentice Hall Regents, 2007.
- Catherine, R. A., & Satriadi, S. (2020) Pemanfaatan Tipografi untuk Anak Usia Dini melalui Media Komunikasi Visual. Diakses melalui <https://www.academia.edu/download/67403792/>
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Sekolah dasar. *KARIMAH TAUHID*, 1(4), 474-480.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63-70.
- Dewi, A. A. (2019). *Buku Sebagai Bahan Ajar: Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan di Thailand*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.

- Dini, J. P. A. U. (2021). Manajemen pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan di masa new normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1566-1576.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azman Zain. 2014. Strategi Belajar-mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Dwiyono, D. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4).
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.
- Era Dwi, A. S. (2022). *Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat Kelas VII Di SMP Negeri 2 Paguyangan* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto).
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019, September). Pembelajaran bahasa Inggris melalui media *game* pada panti asuhan al maun di desa ngajum. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* (Vol. 3, pp. 1725-1739).
- Fatmawati, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 20-37.
- Gunalan, S. (2019). Tinjauan Cover Buku Biografi I Wayan Pengsong. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 1(2), 65-71.
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 14.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771-781.
- Hantoro, M. R., & Soewito, B. M. (2018). Eksplorasi desain kemasan berbahan bambu sebagai produk oleh-oleh premium dengan studi kasus produk makanan UKM Purnama Jati Jember. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 67-71.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Harisman, Y., Dwina, F., Nasution, M. L., Amiruddin, M. H., & Syaputra, H. (2023). The development of proton-electron math e-comic to improve special needs students' mathematical concepts understanding. *Infinity Journal*, 12(2), 359-376.
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3027-3038.
- Hartono, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 1(2).

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Group Media Tahta, Klaten, Jawa Tengah
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Hidayat, A. S., Mutaqin, G. S., & Hermawati, M. (2024). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Media Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Proses Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 51-65.
- Hidayat, M. J. (2011). Tinjauan kognisi desain produk kemasan sebagai unsur identitas budaya populer atas produk kemasan makanan industri kecil menengah (IKM). *Jurnal Kawistara*, 1(3).
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Jaidi, R. O., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Masa Pandemi Covid-19 Di SDIT Al-Ummah Cibadak. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 757-766.
- Jannah, F., & Irtifa'Fathuddi, T. (2023). Penerapan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka II UPT SD Negeri 323 Gresik. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 131-143.
- Kamalia, L., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah dasar. <https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Kanaya, A. D. (2023). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN EDPuzzle BERMUATAN KARAKTER PADA MATERI SILA-SILA PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Karyaningsih, D., & Siswanto, P. (2020). Rancang Bangun E-Learning Pronunciation Bahasa Inggris STKIP Setiabudhi Rangkasbitung Berbasis Web. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 236-241.
- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi

- Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11(2), 76–87.
- Kristanto A (2016). Media Pembelajaran. Penerbit Bintang Surabaya
- Kustandi, C, Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital, Jakarta: Ghalia Indonesia.*
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(02)*, 291-299.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). The Art Of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader.
- Kuswanto, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). *Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat.* JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 5 (1), 33–38.
- Laia, A. (2020). *Menyimak efektif.* Penerbit Lutfi Gilang.
- Laksmi, N. M. S., Suardana, I. M., & Arifin, I. (2021). *Implementasi pembelajaran dan penilaian berbasis metode montessori.* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan
- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh literasi digital guru dan manajemen pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1)*, 718-734.
- Larassati, L., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 16(1)*, 8-15.
- Laratmase, A. J., Artono, A., Fachrial, N. F. H., Novianty, A., & Bilal, B. (2023). Pembimbingan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Strategi Pembelajaran Practic Rehealsal Pairs Di SD Curug 04 Jasinga Kabupaten Bogor *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(8)*, 847-854.
- Lengkong, A. K. E., Arfandy, H., & Zaman, B. (2021). Rancang bangun tampilan UI untuk *game* smartphone healthy laifu menggunakan prinsip gestalt. *KHARISMA Tech, 16(2)*, 50-58.
- Lestari, D. R. (2023). *Pengembangan Video Berbasis Media Sosial pada Materi Mengenal Bentuk dan Bunyi Alat Musik di Kelas V Sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain, 6(01)*, 10-19.
- Lynn McAlpine & Chintya Weston (1994). The Attributes of Intructional Materials. *Performance Improvement Quarterly, Volume 7 Number 1/1994pp19-30.*
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam, 13(1)*, 37-55.
- Maili, S. N., & Hestiningih, W. (2017). Masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan:*

- Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, 11(1).*
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. Ae media grafika.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Maulana, C., Lubis, I. A., & Ramadhani, R. (2019). Peranan Media Interaktif Dalam Percakapan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Role Play (Lokasi: Smp Negeri 7 Tanjung Balai). *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal, 2(1)*, 59-64.
- Mauluddin, I., Zahro, A., & Widyartono, D. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Puisi Berbasis Model Akrostik dengan Kartu Kata melalui Media Wordwall. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10(1)*, 13-26.
- Mika, M. A., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1)*, 246-251.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora, 2(2)*, 1084-1096.
- Montessori M (2009). *Dr. Montessori's Own Handbook*. Publisher Frederick A Stokes Company. New York
- Muharram, M. R. W., & Fajrin, B. S. (2021). Desain *game* edukasi sifat-sifat bangun datar segiempat menggunakan aplikasi scratch. *Attadib: Journal of Elementary Education, 5(2)*, 140-149.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research, 1(1)*, 43-50.
- Mursid, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, 5(2)*, 210-221.
- Mutayasiroh, S. K. (2021). Komparasi Media Audio-Visual dan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nuqthah, 1(1)*, 25-29.
- Najuah, Sidiq, & Simamora (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Penerbit Yayasan Kita Menulis
- Natalia, S. A. M. K. D., & Setiawan, I. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android Untuk Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal Nawala Visual, 2(1)*, 9-19.
- Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan company profile pt wiradecon multi berkah sebagai media promosi. *Barik, 2(3)*, 97-110.
- Nofetri, W. (2023). *Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi).
- Nugrahanta, G. A., Rismiati, C., Anugrahana, A., & Kurniastuti, I. (2016). Pengembangan alat peraga matematika berbasis metode montessori papan dakon operasi bilangan bulat untuk siswa SD. *Jurnal Penelitian, 20(2)*.

- Nuraeni, S. P. (2021). Bahasa Inggris di Era Globalisasi. *Teori & Inovasi Pendidikan Masa Depan*, 18.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Octasyavira, M., Nurlizawati, N., & Hendra, M. D. (2022). Kesulitan guru dalam merancang media inovatif digital untuk pembelajaran sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 437-445.
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). KURIKULUM MERDEKA DAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR: NEED ANALISIS STUDY. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257-265.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Wawan, K., & Syidiman (2022) . Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM
- 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).
- 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.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.
- Pohan, S., Irmayana, A., Husainah, N., & Saputra, F. B. (2022). Memperkenalkan Vocabulary Melalui Lagu pada Anak SD. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 304-308.
- Pratama, W. (2014). *Game* adventure misteri kotak pandora. *Telematika*, 7(2).
- Premana, A., Ubaedillah, U., & Pratiwi, D. I. (2021). Peran video blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 132-138.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(2), 82-89.
- Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino bSiswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515-526.
- PUTRI, A. R. (2023). *PENGEMBANGAN POP UP BOOK KESELAMATAN BERLALU LINTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SALUD ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK* (Doctoral dissertation, POLITEKNIK KESELAMATAN TRANSPORTASI JALAN).
- Putri, P. A., Zuwirna, Z., Eldarni, E., & Hidayati, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Cooperative Team Quiz (CTQ) Terhadap

- Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah dasar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(1), 1-8.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtdaiyah Darussalam kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49-54.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(02 Desember), 109-121.
- Rahayu, W. A., & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran *game* kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 37(1), 85-96.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmasari, B. S. (2022). Aplikasi Microsof Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa SD pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2854-2862.
- Rahmatin, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *MATHEdunesa*, 5(1).
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Agustus)*, 9(2).
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan media permainan tradisional dakuca terhadap guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154-5164.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran *Game* interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).
- Sadiman, Arief S, dkk. (2006) . Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Said, A. A. (2018). Tentang Kemasan. UNM Makassar
- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application Of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 18(2), 74-82.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sari, S. P. (2024). ANALISIS MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM ‘SIKSA NERAKA’. *CREATIVA SCIENTIA*, 1(01 (Februari)), 1-16.

- Sari, Y., Solehah, G. H., & Mashuri, M. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Vidya Karya*, 33(1), 35-41.
- Saridevita, A., Suhendar, A., & Hasan, N. (2022). ANALISIS KESULITAN PELAFALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SDN PONDOK MAKMUR. Agustus, 2(4), 364–373. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul>
- Sarwinda, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 7(2), 80-85.
- Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). Pengembangan media permainan kartu Uno untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMA. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 6-14.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen tipografi dalam visual untuk anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317.
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, dan Gambar Pada Sampul Majalah Dinamika. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 321-329.
- Setiawan, U. (2018). Kemasan sebagai Identitas Produk (Suatu analisis pada AMDK Ron 88). *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, (1), 39-44.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71-80.
- Sudiana, D. (2001). Mempertimbangkan Ukuran Huruf, Tipografi: Sebuah Pengantar, *Jurnal Mediator*, 2 (2): 331-334
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugirin (2011). PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INGGRIS. diakses melalui <https://staffnew.uny.ac.id/upload/>
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Alfabeta Bandung
- Sukardi, S., Puyada, D., Wulansari, R. E., & Yanto, D. T. P. (2017). The validity of interactive instructional media on electrical circuits at vocational high school and technology. 2nd INCOTEPD, 2017, 21-22.
- Suprpto, S. T., & Kharisma, D. B. (2020). Problematika Implementasi Standar Nasional Indonesia (Sni) Wajib Pada Mainan Anak Di Kota Jakarta Timur. *Jurnal Privat Law*, 8(2), 222.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.

- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59.
- Syahrin, A., & bin As, A. (2021). Pengaruh penggunaan audiovisual dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris di SMA Negeri 3 Takengon. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 21-31.
- Syaifulloh, A., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. M. I. T., FA, A. N., Marlina, M., & Nurjannah, S. (2020). perancangan science corner (sci-co) sebagai media bantu visual image bagi guru TK PGRI Palattae. *Spekta*, 1(2), 65-72.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., ... & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Tutriani, N., Apriani, F., & Vebrian, R. (2023). Pengembangan Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Positif. *Journal on Education*, 5(2), 5460-5472.
- Ulfa, N., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2024). Studi Pendahuluan Pengembangan Media *Game* Edukasi Spinning Wheel Pada Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(1), 39-44.
- Utami, S. F., & Leonard, L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KARTU U-MATH (UNO MATHEMATICS). *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 566-580.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi pemanfaatan media visual untuk keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiyatuna*, 5(2), 217-236.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- WIDIYA, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Uno Physics Card Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran Fisika Siswa SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Pemahaman Struktur Kalimat terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).

- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211-219.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). *Game* Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242-251.
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023) *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.