

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur. 2014. *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD*. Bandung: UPI Press.
- Ali, Aisyah M. 2018. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Jakarta: Kencana.
- Anggraini, Dinar. 2019. "Pengembangan Kartu UNO BUNDO untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 8 No. 10.
- Arika, Arda., *Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learner*(https://www.researchgate.net/publication/281536862_Effectiveness_of_using_games_in_teaching_grammar_to_young_learners diakses pada 30/6/2021), 2011.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada.
- Daryanto dan Suryatri Darmaitun. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Estianti, Wahyu, dkk. 2015. "Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema OPTIK". *Unnes Science Education Journal*: Vol. 4 No. 1.

Erhanudin Arsyad. 2015. Skripsi: "Media Kartu UNO Plus dalam Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Negeriku Subtema Keindahan Alam Negeriku untuk Kelas IV Sekolah Dasar". Universitas Muhammadiyah Malang.

Faizah dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan (Aplikasi teori di Indonesia)*. Malang: Universitas Brawijaya Press.

Hakim, Edwin Prawiro. 2010. Skripsi: "Perencanaan Aplikasi Game Kartu UNO berbasis Client Server". Tempat Publikasi Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sumatera Utara.

Hamid, Said dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Komalasari, Kokom dan Didin Saipudin. 2017. *Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: PT Refika Aditama.

Kurnia, Tia Dwo, dkk. 2019. "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D". *Kurnia*: Vol. 1 No. 1.

Kustandi, Cecep dan Deddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

M, Aisyah. 2018. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.

Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.

Nasution, Toni dan Maulana Arafat. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

Omodara, Adu. *Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes*, (<http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-4%20Issue-2/Version-1/H04214851.pdf> diakses pada 29/6/2019), 2014.

Permendikbud No. 22. 2016. *Standar Proses Pendidikan dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.

Pusat Kurikulum. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sadiman, Arief dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

Sudaryono. 2019. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung; Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhada, Ida. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprayitno, Adi dan Wahid Wahyudi. 2020. *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syafril dan Zelhendri. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Tinsman, Brian. 2008. *The Game inventor's Guidbook*. Garden City: Morgan James Publishing.
- Universitas Negeri Yogyakarta. 2013. *Nasib Pendidikan IPS di Kurikulum 2013*. 2013 (<https://www.uny.ac.id/?q=berita/nasib-pendidikan-ips-di-kurikulum-2013.html>) diakses pada tanggal 14 Desember 2020.
- Wahidmurni. 2017. *Metafologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Konsep, Praktik & Strategi Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, Muhammad. 2016. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zirawaga Victor Samuel, Adeleye, *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*, (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf> diakses pada 30/6/2021), 2017.