

## DAFTAR PUSTAKA

- Ain. (2022). *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Ix Smp Laboratorium Stkip Kota Jambi*.
- Aji, K. A. P. (2022). *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Kotagajah* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Ardilasari, H. E. (2020). Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Basic Education*, 9(3), 289-297.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Ariski, D. (2018). *Pengembangan Permainan Uno Stacko Geography (USG) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya*. Swara Bhumi E-Journal.
- Burhanuddin, B., & Fitriani, F. (2024). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran: "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*.
- Cantika, A. K. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Darsono, & Karmilasari, W. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD, Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–74.
- Deng, R., Feng, S., & Shen, S. (2024). *Improving the effectiveness of video-based flipped classrooms with question-embedding*. *Education and Information Technologies*, 29(10), 12677-12702.
- Giannoukos, G. (2024). Main learning theories in education. *Educational Philosophy and Theory*.
- Hanafi, U., & Fuadhiyah, U. (2024). Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 182-191.
- Hayani, Aida, dkk. The Indonesian National Qualification Framework & MBKM Curriculum of PAI Doctoral in PTKI, SKIJER. 2022, 1 (1).
- Jabsheh, A. A. H. (2024). Behaviorism, cognitivism, and constructivism as the theoretical bases for instructional design. *Technium Social Sciences Journal*, 50(1), 421–431.

- Klingbeil, N., & Argento, T. (2022). *Effect of active learning versus traditional lecturing on the learning achievement of college students in humanities and social sciences: A meta-analysis*. *Higher Education*, 1–26. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00977-8>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Kyndt, E., Donche, V., Trigwell, K., & Lindblom-Ylänne, S. (2021). Higher education learning environments and academic learning approaches: A systematic review. *Educational Research Review*, 33, 100390. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100390> (Scopus-indexed)
- Octavia. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Murid Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. 7.
- Setyorini, A. O. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Murid Pada Pembelajaran Ips Di Mtsn 2 Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Song, B. L., Lee, K. L., Liew, C. Y., Ho, R. C., & Lin, W. L. (2022). *Business students' perspectives on case method coaching for problem-based learning: impacts on student engagement and learning performance in higher education*. *Education+ Training*, 64(3), 416-432.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahamurid di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Wulandari, P. (2024). Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Murid di SMPN 57 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3853-3857.
- Zhao, K., et al., 2022. *Game-based learning in secondary classrooms: A meta-analysis on engagement and achievement outcomes*, *Computers & Education*, Volume 187, 104526. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104526>