

Pengaruh media Pembelajaran *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SD Inpres Anagowa

Nurhadijah Fj*, Nurhadifah Amaliyah, Jusmawati, Waddi Fatimah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Megarezky, Jl. Antang Raya, Antang, Kec. Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90234. Indonesia

*Corresponding Author: nurhadijahfj@gmail.com nurhadifah.amaliyah05@gmail.com

jcJusmawati030490@gmail.com waddifatimah22@gmail.com

Article History

Received : August 06th, 2025

Revised : September 17th, 2025

Accepted : October 15th, 2025

Abstract: Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang penting dimiliki siswa sekolah dasar. Upaya meningkatkan kemampuan ini dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa kelas III A yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, soal tes numerasi berbentuk esai, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 3,6, dan aktivitas siswa pada kategori baik dengan rata-rata 3,4. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 62,58 (kategori cukup) dan meningkat pada posttest menjadi 90,48 (kategori sangat baik). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa.

Keywords: Kemampuan Numerasi, Media Pembelajaran, *Uno Stacko*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sangat berkembang pesat dan dapat dibuktikan dengan adanya perubahan dan pembaharuan kurikulum yang ada. Pendidikan merupakan proses membangun manusia dalam pengembangan diri agar dapat menghadapi segala perubahan maupun permasalahan di lingkungan sekitarnya (Amaliyah dkk, 2019). Dalam pembelajaran khususnya pendidikan sekolah dasar, guru harus mampu membangun suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menuntut ilmu. Selain mendidik, Peran guru juga sangat penting yaitu dengan menyiapkan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar siswa tersebut dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran di sekolah dasar meningkatkan kemampuan siswa bukan sekedar memberikan pengetahuan tetapi juga mengajarkan keterampilan (Shabrina, 2022).

Mendidik adalah sebuah tindakan yang dimana guru tersebut mengajar, mendorong, memuji, memberikan contoh, membiasakan, dan sebagainya dalam operasinya. Namun dibalik itu, guru juga harus mampu memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah yaitu dari guru ke siswa. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi belajar dan mengajar (Amaliyah dkk, 2019). Dalam hal ini, kita membutuhkan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Sopi Paris, Jusmawati, 2018).

Pada mata pelajaran matematika yang belajar mengenai bilangan, pengukuran dan geometri guru dituntut harus mampu memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa khususnya pada kelas rendah di sekolah dasar. Kelas rendah yang mempelajari tentang angka dan bilangan, peserta didik cenderung bosan dengan model dan media pembelajaran yang

digunakan oleh guru yang masih bersifat konvensional yaitu dimana guru masih menerapkan pembelajaran satu arah artinya dalam proses pembelajaran guru masih berperan aktif dalam penyajian suatu materi. Pembelajaran akan menjadi lebih meningkat jika media yang digunakan dalam pembelajaran telah dirancang dengan baik untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga para siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Fatimah dkk, 2023). Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Seperti yang diketahui bahwa karakter siswa kelas rendah yaitu bermain, maka dari itu guru harus mampu memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa lebih muda memahami materi pembelajaran (Rismaya dkk., 2023). Dengan media terjadi komunikasi aktif dua arah, sedangkan guru tanpa media lebih ke konvensional (Rohani, 2020). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar membantu menjelaskan konsep abstrak tersebut agar menjadi lebih konkrit tetapi lebih dari itu untuk menggali keterampilan siswa (Arima dkk, 2022).

Media pembelajaran alat permainan edukatif adalah media pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan siswa bermain sambil belajar (Ardilasari, 2020). Oleh karena itu, bermain sangat penting bagi anak usia dini karena banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain (Mustari, 2023). Media ini merupakan media pembelajaran berupa permainan modern yang berisi balok warna warni yang memiliki lambang atau angka pada setiap baloknya yang disebut permainan *Uno Stacko* (Khasanah dkk, 2021).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Anagowa pada tanggal 20 Desember 2024, diperoleh hasil bahwa kemampuan numerasi siswa masih rendah yang dimana dalam pembelajaran guru belum menerapkan belajar sambil bermain dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga tidak adanya timbal balik dalam proses

belajar yang menyebabkan siswa kurang memahami apa yang mereka pelajari dan berdampak pada peningkatan numerasi siswa. Oleh karena itu pentingnya upaya guru untuk menentukan dan menerapkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat mencapai tujuan dan membuat siswa belajar dengan baik serta dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Dari banyaknya jenis media yang berbasis permainan, ada beberapa media yang diharapkan cocok dalam penggunaannya pada siswa kelas rendah, yaitu media pembelajaran *Uno Stacko*. Media pembelajaran *Uno Stacko* ini dirasa sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan hitung operasi bilangan bulat. Media *Uno Stacko* adalah alat permainan edukatif yang terdiri dari *Stacko* atau balok-balok yang disusun secara rapi dan memiliki warna dan angka yang berbeda untuk setiap balok (Ardilasari, 2020). *Uno* adalah satu, permainan ini berfokus pada menyamakan warna atau angka. Karena aksi figur memiliki aturan tertentu saat dimainkan, permainan ini menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan (Larasati & Prihatnani, 2018).

Dari media *Uno Stacko* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika dikarenakan media *Uno Stacko* ini sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran operasi hitung bilangan bulat dengan adanya angka atau bilangan yang tertera pada *stacko* atau balok-balok tersebut. Sehingga pembelajaran matematika dengan metode bermain ini dapat menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik karena dapat bermain sambil belajar dengan media tersebut yang dimana siswa kelas rendah ini masih senang bermain. Berdasarkan masalah tersebut, salah satu alternatif pemecahan masalah diharapkan media *Uno Stacko* ini nantinya mampu membantu guru dalam meningkatkan numerasi siswa. Siswa perlu media pembelajaran yang mampu mengarahkan dan membantu mereka dalam memecahkan masalah, dapat memanfaatkan media *Uno Stacko ini* yang membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Sehingga numerasi siswa dapat lebih meningkat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Inpres Anagowa, Kabupaten Gowa, dengan populasi seluruh siswa kelas III dan sampel ditentukan secara purposive sampling, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design, yang terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap perencanaan (menyusun instrumen penelitian seperti soal pretest dan posttest, lembar observasi, serta menyiapkan media pembelajaran *Uno Stacko* dan jadwal pelaksanaan), tahap pelaksanaan (pemberian pretest, treatment berupa pembelajaran menggunakan media *Uno Stacko*, dan posttest), serta tahap pengumpulan data melalui lembar observasi guru dan siswa, tes kemampuan numerasi, dan dokumentasi kegiatan. Data dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengetahui skor rata-rata dan kategori hasil observasi, serta secara statistik inferensial dengan uji prasyarat (uji normalitas) dan uji hipotesis menggunakan sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa (Sugiyono, 2017; Pridana & Sunarsi, 2021; Amin et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Anagowa yang terletak di kecamatan Pallangga kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan dengan tes *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko*, adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terkait media pembelajaran *Uno Stacko* pada kelas III A SD Inpres Anagowa. Beberapa uji statistik dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 29 guna memberikan hasil yang akurat dari penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa. Sebelum

dilakukan uji hipotesis maka uji prasyarat perlu dilakukan terlebih dahulu, yaitu berupa uji normalitas dan homogenitas. maka untuk hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Analisis deskriptif pada aktivitas guru didapatkan dengan menjumlahkan semua nilai yang didapatkan kemudian di bagi dengan banyaknya aspek yang dinilai. Adapun kriteria keterlaksanaan media pembelajaran *Uno Stacko* bisa diraih apabila penerapannya berjalan dengan baik.

Tabel 2. Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
I	3,2	Baik
II	3,4	Baik
III	3,7	Sangat Baik
IV	4	Sangat Baik
Rata-rata	3,6	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diperoleh nilai pada pertemuan pertama 3,2 dengan kategori baik, pada pertemuan kedua 3,4 dengan kategori baik, pada pertemuan ketiga 3,7 dengan kategori sangat baik, pertemuan keempat 4 dengan kategori sangat baik. Analisis deskriptif pada aktivitas siswa didapatkan dengan cara menjumlahkan semua nilai yang didapatkan kemudia dibagi dengan banyaknya aspek yang dinilai. Adapun kriteria keterlaksanaan media pembelajaran *Uno Stacko* bisa diraih apabila penerapannya berjalan dengan baik.

Tabel 3. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor	Kategori
I	2,6	Baik
II	3,2	Baik
III	3,6	Sangat Baik
IV	4	Sangat Baik
Rata-rata	3,4	Baik

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diperoleh nilai pada pertemuan pertama 2,6 dengan kategori sangat baik, pada pertemuan kedua dengan skor 3,2 dengan kategori sangat baik, pada pertemuan ketiga dengan skor 3,6 dengan kategori sangat baik, pada pertemuan keempat dengan skor 4 dengan kategori sangat baik, maka diperoleh rata-rata di setiap pertemuannya adalah 3,4 dengan kategori baik. Uji normalitas data pada kemampuan numerasi siswa dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kemampuan Numerasi	.133	31	.200	.962	31	.268

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4 di atas, untuk hasil dari analisis data dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* test, maka signifikan atau P Value $pretest = .268 \geq \alpha$ (tarif signifikan $\alpha = 0.05$) yang berarti data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas data untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi konstanta varian. Data yang diperoleh memperlihatkan bahwa berdasarkan uji *test of homogeneity of variances*, didapatkan nilai signifikan atau P-Value $.263 \geq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian homogenitas dapat terpenuhi.

Tabel 5. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Kemampuan Numerasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.553	1	29	.263

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji prasyarat, pada uji hipotesis digunakan uji-T bertujuan untuk mengetahui rata-rata tes kemampuan numerasi. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa dan H_1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa.

Tabel 6. Uji Hipotesis Uji T

	Test Value = 70	
	DF	Sig.
Pretest	31	.000
Posttest	31	.000

Sesuai dengan hasil analisis data pada tabel diatas sig. diperoleh nilai 0.000 yang mempunyai nilai lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 yang berarti bahwa ada perbedaan kemampuan numerasi siswa. Sehingga H_1 bisa diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap

kemampuan numerasi siswa kelas III A SD Inpres Anagowa Kabupaten Gowa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres Anagowa pada tanggal 14 mei s/d 31 mei 2025, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa SD Inpres Anagowa, Secara keseluruhan menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi. Pelaksanaan *pretest* dilakukan peneliti pada tanggal 14 Mei 2025 di kelas III A. Pelaksanaan *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki setiap anak. Adapun soal *pretest* yang diberikan yaitu berupa pengoperasian pada bilangan cacah yang disesuaikan dengan soal hots. Berdasarkan yang dilakukan oleh penulis terdapat hasil rata-rata nilai *Pretest* yaitu 62.58 berada pada kriteria cukup.

Pada pelaksanaan yang dilakukan pada perlakuan/*treatment* di kelas III A selama 4 hari yaitu pada tanggal 17, 21, 24, 28 Mei 2025. Pelaksanaan *treatment* yang penulis lakukan berupa tugas kelompok dan kemudian memberikan pengarahan kepada siswa dengan cara menggunakan media *Uno Stacko* pada pembelajaran numerasi. Kemudian penulis juga memberi pengarahan saat siswa menggunakan media *Uno Stacko* tersebut terdapat fungsi masing-masing. Agar media tersebut dapat dipakai dengan layak oleh siswa terhadap kemampuan numerasi, disetiap *Uno Stacko* terdapat soal operasi hitung bilangan cacah yang dimana siswa harus mengerjakan soal tersebut dengan benar, apabila hasil pengoperasiannya salah maka poin akan dikurangkan sebanyak 5 poin.

Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah penulis memberikan perlakuan/*treatment* selama empat hari dengan pembelajaran yaitu berupa pengoperasian pada bilangan cacah. Untuk melihat lebih lanjut kemampuan numerasi siswa dalam proses pembelajaran, dilakukan *pretest*

(sebelum diberikan perlakuan) dan pada *posttest* (setelah diberikan perlakuan). Kegiatan *pretest* dilaksanakan sama dengan kegiatan *posttest*. Kegiatan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2025 di kelas III A. Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan terdapat hasil nilai rata-rata nilai *Posttest* yaitu 90,48 berada pada kriteria sangat baik. Kemudian untuk rata-rata aktivitas guru 3,6 berada pada kriteria sangat baik, aktivitas siswa 3,4 berada pada kriteria baik.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *shapiro wilk* menggunakan bantuan SPSS memperoleh nilai .257 maka berdistribusi normal. Kemudian peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak sehingga penulis mendapatkan nilai homogenitas pada uji *test of homogeneity of variances*, didapatkan nilai signifikan atau P-Value $.263 \geq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian homogenitas dapat terpenuhi. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai yang didapat dari uji tersebut dari nilai sig sebesar 0.000 yang artinya lebih kecil $< 0,05$. Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima atau H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka hasil dari penelitian ini sesuai dengan hipotesis penelitian menunjukkan bahwa media *Uno Stacko* berpengaruh terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ardilasari, 2020) bahwa pengembangan media *Uno Stacko* Tematik layak digunakan untuk pembelajaran dan dinyatakan layak dengan beberapa tahap uji coba. Uji coba lapangan terbatas memperoleh skor rata – rata sebesar 3,92 dari siswa dan 4,67 dari guru. Sedangkan pada uji coba lapangan utama memperoleh skor rata – rata sebesar 3,90 dari siswa dan 4,78 dari guru. keseluruhan tahap uji coba lapangan memperoleh skor dengan kategori “sangat baik” atau “sangat layak”. Kemudian dari penelitian yang dilakukan oleh (Larasati & Prihatnani, 2018) bahwa Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran *USH* dinyatakan valid dari aspek materi dan media berturut-turut dengan persentase 80% (baik) dan 85,7% (sangat baik). Hal ini diperkuat oleh (Aprinda & Subandi, 2020) bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* dinilai sangat cocok untuk membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam memahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka penulis menarik kesimpulan bahwa nilai hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dan aktivitas siswa berada pada kategori baik. Nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata *posttest* berada pada kategori sangat baik. Analisis data statistik inferensial uji normalitas berdistribusi normal, uji homogenitas terpenuhi, uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan signifikan penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SD Inpres Anagowa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, masukan, dan dukungannya dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Ips. *Satya Widya*, 35(2), 126–139. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p126-139>
- Ardilasari, H. E. (2020). Pengembangan media *Uno Stacko* Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Basic Education*, 9(3), 289–297.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam*:

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110.
<https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Aulia, G. N. (2024). pengaruh permainan uno stacko untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 5–24.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Shabillah, B. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Stick Pouch (Kantong Stik) terhadap Motivasi Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN Pannara Kota Makassar. 8(2).
- Fitriana, E. (2014). *Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Pengajaran Langsung Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Ummul Mukminin Makassar (dibimbing oleh Hamzah Upu dan Muham.*
- Jusmawati, J., & HS, E. F. (2019). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Sfai Pada Kelas Iv Sd Inpres Bangkala Iii Makassar. *Media Pendidikan Matematika*, 7(1), 51.
<https://doi.org/10.33394/mpm.v7i1.1551>
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, & Marulia, V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184.
<https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- 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>
- Mustari, R. E. N. (2023). Pengaruh Bermain Uno Stacko dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1313–1319.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pascal Books* (Vol. 11, Issue 1). Pascal Books.
- Rismaya, R., Nurfitriani, M., & Yopa, T. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran NASEBA (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal pacu pendidikan dasar*, 3(2), 401–412.
- Rohani (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=nplzdwaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=do9nzumdeu76gwa7we2-xlcbb7i>
- Sopi Paris, Jusmawati, & Samsul Alam (2018). meningkatkan keaktifan belajar ipa melalui strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir dan model tebak. *meningkatkan keaktifan belajar ipa melalui strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir dan model tebak kata Sopi*, 1(2), 111–125.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>