

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2022). Flash card sebagai media pembelajaran. In *Haura Utama*. Haura Utama.
- Anggraeni, R., Alamsyah, M. R. N., & Utami, F. P. (2025). Media permainan kartu uno untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan lingkungan. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 11–21.
<https://doi.org/10.32502/didaktikabiologi.v9i1.202>
- Apriani, F., & Sudiansyah, S. (2024). Dampak kurangnya praktik dalam pelajaran matematika: pentingnya latihan terstruktur bagi pemahaman konsep matematika. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 40–49. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/KJPM/article/view/1856>
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan media board game. *Aksara*, 30(1), 133–148. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Rata-rata lama sekolah penduduk umur 15 tahun ke atas menurut provinsi. BPS Provinsi Banten. Diakses pada 23 Februari 2025, dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTQyOSMy/rata-rata-lama-sekolah-penduduk-umur-15-tahun-ke-atas-menurut-provinsi.html>
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2022). Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development. 3DTotal Publishing.
- Boyatzis, C. J., & Varghese, R. (1994). Children's emotional associations with colors. *The Journal of Genetic Psychology*, 155(1), 77–85.
<https://doi.org/10.1080/00221325.1994.9914760>
- Budelmann, K., Kim, Y., & Wozniak, C. (2010). Brand identity essentials. Rockport Publishers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches 5th edition*. Sage.
<https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Dabbous, M., Kawtharani, A., Fahs, I., Hallal, Z., Shouman, D., Akel, M., Rahal, M., & Sakr, F. (2022). The role of game-based learning in experiential education: tool validation, motivation assessment, and outcomes evaluation among a sample of pharmacy students. *Education Sciences*, 12(7), 1–13.
<https://doi.org/10.3390/educsci12070434>

- Eiseman, L. (2017). *Color design workbook a real world guide to using color in graphic design*. Rockport.
- Erita, S. (2016). Aspek-aspek psikologis dalam pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 1–11.
<https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/67>
- Fadli, R. (2023). *Rentang kemampuan konsentrasi anak sesuai usianya*. Halodoc. Diakses pada 22 Juni 2025, dari <https://www.halodoc.com/artikel/rentang-kemampuan-konsentrasi-anak-sesuai-usianya>
- Fahrurrozi, Sari, Y., & Shalma, S. (2022). Studi literatur : implementasi metode Drill sebagai peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4325–4336.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2800>
- Faizatin, N. (2012). *Belajar mengenal aritmatika* (p. 72). Balai Pustaka.
- Febrianti, R., Herdyana, T., & Malinda, L. (2025). Pengaruh model pembelajaran kelompok kecil terhadap kreativitas siswa kelas v sd islamiyah tahun ajaran 2022/2023. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 88–97.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1278>
- Firmansyah, A., Putri, F. K., & Ramandhani, N. N. (2024). Psikologi perkembangan motorik dan kognitif anak kelas ii sekolah dasar dan implikasinya dalam memahami pembelajaran. *At-Taksis: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–7. <https://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/AT-Taksis/article/view/339>
- Ghofur, A., & Wahyudi, H. (2016). Minat siswi smk negeri 1 jombang mengikuti ekstrakurikuler futsal 2016. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 23–28.
<https://www.scribd.com/document/851746566/Minat-Siswi-SMK-Negeri-1-Jombang-Dalam-M>
- Gibran, A. K. (2022). *Cara bermain kartu remi bagi pemula, mudah kok!* IDN Times. <https://lampung.idntimes.com/life/men/cara-bermain-kartu-remi-bagi-pemula-mudah-kokc1c2-01-nrjhh-tlg936>
- Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best practices for graphic designers, grids and page layouts: an essential guide for understanding and applying page design principles*. Rockport Publishers.
- Harwanti, N. A. S., & Rumiati, A. T. (2020). Pengelompokan mutu sekolah dasar di indonesia berdasarkan standar nasional pendidikan dengan metode fuzzy c-means. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2), 123–129.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.53312>
- IDEO.org. (2015). The field guide to human centered design. Design Kit.

- Januarsa, A., & Biya, M. I. (2021). Rancangan permainan kartu bertemakan agrobisnis distopia (ingra). *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 1(1), 1–9. <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/view/4805>
- Jeffler, C. (2023). *Playing card dimensions: overview and guide*. Medium. Diakses pada 17 Maret 2025, dari https://medium.com/@custom_stickers/playing-card-dimensions-overview-and-guide-6eeb139356fa
- Kependudukan dan Pencatatan Sipil. (2023). *Data kependudukan berdasarkan provinsi per juli 2023*. Satu Data Pemerintahan dalam Negeri. Diakses pada 25 Februari 2025, dari <https://e-database.kemendagri.go.id/dataset/1102/tabel-data?page=2>
- Kurniawati, D. S., & Rahmawati, P. (2023). Analisis tingkat konsentrasi belajar matematika siswa kelas II sd negeri selomanik ditinjau dari usia awal masuk sekolah. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 8(1), 64–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.37728/jpr.v8i1.438>
- Kusen, Hidayat, R., Fathurrochman, I., & Hamengkubuwono. (2019). Strategi kepala sekolah dan implementasinya dalam peningkatan kompetensi guru. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 175. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.7751>
- Landa, R. (2010). *Graphic design solutions, fourth edition* (4th ed.). Wadsworth.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *ECTJ*, 30(4), 195–232. <https://doi.org/10.1007/BF02765184>
- Male, A. (2007). *Illustration: a theoretical & contextual perspective*. AVA Publishing.
- Male, A. (2017). *illustration: a theoretical & contextual perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Muhammad, Ali, H. G., & Arifin. (2017). Pengaruh faktor sosial ekonomi orang tua terhadap minat melanjutkan pendidikan anak di desa wunse jaya kecamatan wawonii tenggara kabupaten konawe kepulauan. *Jurnal Al-Ta'dib*, 10(1), 163–180. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/558>
- Muthiyan, G., Kasat, P., Vij, V., Solanki, R. S., C, K., & Sontakke, B. (2023). Effectiveness of an innovative card game as a supplement for teaching factual content to medical students: a mixed method study. *Cureus*, 15(10), 1–8. <https://doi.org/10.7759/cureus.47768>
- Muyassar, M. R., & Harahap, E. (2020). Pembelajaran aritmatika menggunakan aplikasi wolfram alpha arithmetic learning using wolfram alpha application. *Jurnal Matematika*, 19(2), 25–32.

https://www.researchgate.net/publication/363263202_Pembelajaran_Aritmatika_Menggunakan_Aplikasi_Wolfram_Alpha_Arithmetic_Learning_Using_Wolfram_Alpha_Application?enrichId=rgreq-334e7af6c4610fe8da52e6ce85705e55-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM2MzI2MzIwMjtB

- Nahdi, D. S. (2017). Implementasi model pembelajaran collaborative problem solving untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 20–29. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.328>
- Nopianti, Purwaningsih, E., & Syahrudin, H. (2015). Pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi di sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12990>
- Nurwahidzain, M. (2024). *Budget 50/30/20: apa itu dan manfaatnya*. Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. Diakses pada 2 Juni 2025, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-metro/baca-artikel/17112/Budget-503020-Apa-Itu-dan-Manfaatnya.html#:~:text=Salah satu skema pengaturan keuangan,sebagai dana tabungan atau investasi>.
- Nurwati, R. N., & Listari, Z. P. (2021). Pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap pemenuhan kebutuhan pendidikan anak. *Share : Social Work Journal*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.24198/share.v11i1.33642>
- Prasetya, I. P. A., Putra, I. K. A. M., & Nandaryani, N. W. (2023). Penerapan gaya visual konsep kartun pada perancangan media pembelajaran di nur learning centre ubud. *Jurnal Selaras Rupa*, 4(1), 41–45. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/626>
- Prasetyo, G., & Abduh, M. (2022). Strategi guru dalam mefasilitasi siswa berlatar belakang status sosial ekonomi rendah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6591–6598. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3311>
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi menggambar ilustrasi dengan adobe illustrator*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan buku ilustrasi anxiety disorder sebagai media edukasi bagi usia 19-24 tahun. *Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas v di sd negeri 4 gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Rodiyah, & Siregar, N. (2024). Belajar matematika yang menyenangkan melalui metode permainan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar. *Journal*

of Islamic and Scientific Education Research, 1(3), 58–64.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/index>

Rosyida, A. N. (2019). *Aritmatika*. Alprin Finishing.

Schell, J. (2020). *The art of game design: a book of lenses*. CRC Press.

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 (IJERE)*, 10(2), 693. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>

Siregar, A., Rahmayani, Z., Safira, N., Rahmah, A., Rahmaida, & Ritonga, H. P. (2023). Penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian Pada operasi bilangan bulat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6248–6259. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1092>

Subitmele, S. E. (2025). *Panduan lengkap: cara main kartu uno untuk pemula dan ahli*. Liputan 6. Diakses pada 22 Juni 2025, dari <https://www.liputan6.com/feeds/read/5880398/panduan-lengkap-cara-main-kartu-uno-untuk-pemula-dan-ahli>

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. CV Alfabeta.

Susilowati, A. (2020). Kembalinya realisme seni kontemporer sebagai penyebab kemunculan seni rupa realisme di setiap zaman. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 181–194. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.2995>

Walt Disney Family Museum. (2020). *Tips and techniques: shape language*. Walt Disney. Diakses pada 2 Juni 2025, dari https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

Wulan, D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Matematika untuk sd/mi kelas II*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

Zakiah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>

Zamjani, I., Solihin, L., Nuraini, F., Azizah, S. N., Rachmat, H., K., B. G., Rakhmah, D. N., Purnama, J., Pratama, J. A., Wicaksono, E., Samosir, I., & Rahmadanty, P. (2024). *Implementasi kurikulum merdeka dan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik*. Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan (PSKP).