

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2017. *Ciri-Ciri Belajar Dan Hasil Belajar Menurut Para Ahli Artikel Lengkap Beserta Referensi*. Diakses pada 4 Agustus 2019, dari <https://Www.Karyatulisku.Com/2017/09/Ciri-Ciri-Belajar-Dan-Hasil-Belajar.Html>
- Agustin, Lutvi. 2018. Pengembangan media pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan. Universitas Negeri Surabaya. Diakses pada 5 Agustus 2019, dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25068>
- AM. Sadiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perusahaan.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Penelitian Praktis (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, Bandung: Yrama Widya.
- Darwati, Yuli. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Ips Materi Koperasi Dan Kesejahteraan Rakyat Kelas Iv Mis Al-Muttaqin Dusun Karangsari Kec. Padang Tualang, Kab. Langkat Ta. 2016/2017. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. Diakses pada 28 Agustus 2019, dari <http://repository.uinsu.ac.id/3341/1/burning.pdf>
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harsono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: Jasmine.
- Harsono, Susi Yulia Susanti, dan Noor Aslinda Abu Seman. 2019. "The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality". *The Journal of Social Science Research* 5(4): 1046-1052
- Huda, Fatkhan Amirul. (2017). *Pengertian Belajar, Prinsip Belajar Dan Hasil Belajar*, diakses pada 4 Agustus 2019, dari <http://fatkhan.web.id/pengertian-belajar-prinsip-belajar-dan-hasil-belajar/>
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hanifah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kasmir. 2012. *Manajemen Perbankan*, cetakan 11. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munawaroh, Dewi Lailatul. 2016. Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Universitas Negeri Surabaya. Diakses pada 5 Agustus 2019, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/18396>
- Nurul Hidayati dan Luqman Hakim. 2014. Pengembangan Media Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK). Universitas Negeri Surabaya. Diakses pada 5 Agustus 2019, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9060>
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan, T.G. 2015. *Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Optimal*. Yogyakarta: Ombak.
- Rustaman, N. 2001. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Inperial Bakti Utama
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'ruf. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar. Universitas Ahmad Dahlan. Diakses pada 28 Agustus 2019, dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/BAHASTRA/article/view/5960>
- Sartikaningrum, Ria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 28 Agustus 2019, dari <https://eprints.uny.ac.id/16205/>
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sutrisno, Budi dan Suranto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. rev. ed. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Eveline. dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Undang-Undang No. 10 Tahun 1988 Tentang Bank
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Nasional
- Yunita Sari, Gusti Hadiatus Solehah, Mohan Taufiq Mashuri. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *jurnal vidya karya | volume 33, nomor 1, april 2018*.
- Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal, [S.I], Volume 4, ISSN 2502-6232*.
- Winataputra, Udin, S. dkk, (2011), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiratma, Dedy. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu (Studi Kasus Siswa Kelas Vii E Smp Negeri 9 Semarang). Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 28 Agustus 2019, dari <https://lib.unnes.ac.id/17522/>
- Witayantyo, Maulana (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 28 Agustus 2019, dari <https://eprints.uny.ac.id/52254/>