

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. W., Achmad, N., & Fahrudin, N. C. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 36–41. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i2.10324>
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustina Wulandari, A. M. L. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbantuan Permainan Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Ips Materi Alat Indera Manusia Kelas Iv Sd Negeri Samir. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 224–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32156>
- Agustini, R. P., & Irvani, A. I. (2023). Analisis Keterampilan Kolaboratif Siswa dalam Kegiatan Praktikum Pesawat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 215–222. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2570>
- Ahmad Farian Listianto, Daniel Minarso, Hikmah Maulidah, Nurus Sa'adah, Sri Nurhayati, N. A. N. M. (2025). Relevansi Perubahan Kurikulum Indonesia Terhadap Tantangan Pendidikan Abad Ke-21. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2548–6950.
- Aini, D. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*.
- Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa*

Sekolah Dasar berinteraksi secara aktif dengan materi yang diajarkan , sehingga dapat meningkatkan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap interaktif terhadap. 2024.

- Alfaeni, D., Nurkanti, M., & Halimah, M. (2022). Kemampuan Kolaborasi Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom Pada Materi Ekosistem. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 143. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6330>
- Amirah Zahra Muthi, Sujarwo, A. N. H. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2), 178–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/academia.v5i2.6042>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Soaial Humaniora*, 2(6).
- Anggraini, F., Sahputra, R., Melati, H. A., Pembelajaran, M., Card, C. D., & Unsur, S. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Domino (Chemino) Card Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. 10(3), 238–248.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). *Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva pendidikan dan menuntut kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajaran . Pendidik dituntut untuk guru dalam penggunaan fitur-fitur digital yang lebih canggih . Padahal , di era pembelajaran abad ke-21 Ber. 6*, 132–142.
- Arianda, Y. D., Kamal, I., Supriadi, W., Mahdiyah, M., & Sarifah, I. (2024). Trends in Project Based Learning Models in Increase 6C Skills (Character, Citizenship, Critical Thinking, Creative, Collaborative, and Communication). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 41(2), 143–152.

<https://doi.org/10.15294/jpp.v4i2.18711>

- Arifah, S., & Nuswowati, M. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Melalui Pendekatan *Teaching At The Right Level* dalam Pembelajaran IPA Kelas VII. *Seminar Nasional Pendidikan UNNES*, 1474–1482.
- Arikunto, P. D. S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Artanti, S. S. (2020). No Title. *Modul Pembelajaran SMA BIOLOGI*, 1–38.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Asya Izzati Virliana, & L. S. N. F. (2025). Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kritis. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5.
- Aulya, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421–428. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati, dan A. J. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERUPA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN KELAS IV MI WATHONIYAH BABADAN CIREBON TAHUN 2020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , study aims to ; Develop. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 99–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.43>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>

- Aziz, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri 1 Bulukumba. *Jurnal Idaarah, Vol. I, No. 1, Juni 2017, I(1)*, 3–4.
- Azkia Aulia Syafitri, Yuyun Elizabeth Patras, S. S. L. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Berbantuan Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30398>
- Bendriyanti, R. P., Dewi, C., & Nurhasanah, I. (2021). Manajemen Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6 Nomor 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p70-74>
- Cahyanti, A. D., Budiaman, B., & Sujarwo, S. (2024). Pengaruh Dukungan Sosial Sekolah Terhadap Prestasi Non Akademik Siswa SMPN 3 Jakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(4), 390–395.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuandin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 2964–6499. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Chen, P., Yang, D., & Lavonen, J. (2024). *How do students of different self-efficacy regulate learning in collaborative design activities? An epistemic network analysis approach.*
- Daiyah, A., Ramadhani, G. S., & Farhurohman, O. (2024). Cooperative Learning In Improving Students' Collaborative. 6, 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/ijee.v6i2.18867>
- Davis, K., Boss, J. A., & Meas, P. (2018). Playing in the virtual sandbox: Students' collaborative practices in minecraft. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(3), 56–76. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070104>
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA. *Pedagogi: Jurnal*

Ilmu Pendidikan, 18(01), 57–72.

- Djemari Mardapi. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Nuha Medika.
- Emetavigho, I. B., & Ekundayo, J. A. (2024). *Teaching and Learning Innovations : Guest Teacher Innovation and Cooperative Learning for Enhanced Service Delivery in Public Secondary Schools in Rivers*. 5(3), 24–35.
- Fahri, M. R. S. (2025). Pendidikan inovatif di abad 21: mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 1(3), 33–38.
<http://artmediapub.id/index.php/JPDMK/article/view/91>
- FAJRIAN, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Game Domino Edukasi (Domedu) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Sma Negeri 2 Sekampung.
- Firgiati, L. T., & Arsi, A. A. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Peserta Didik Kelas Vii H Smpn 23 Semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 848–859.
<https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3442>
- Firman, Nur, S., & Taim, M. A. S. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82–89.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/diklabio>.
- Fitri Nikmaturrofidah, & Oktaffi Arinna Manasikana. (2022). *Development Of Media Domino Card On Material Temperature And Changes In Class VII SMP/ MTs*. *Nukleo Sains : Jurnal Pendidikan Ipa*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.33752/ns.v1i1.3370>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>

- Guilford, J. P. Bush, R. R. (1942). Fundamental Statistics in Psychology and Education. *Journal of the American Statistical Association*, 51(276), 661. <https://doi.org/10.2307/2281499>
- Gunadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 89–100. <https://doi.org/10.31943/mathline.v3i1.86>
- Hamalik, O. (2007). *Evaluasi Kurikulum Pendekatan Sistematis*. Yayasan Al Madani Terpadu.
- Hapsari, A. M. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 3897–3902. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5725>
- Herdiansyah, G. P. (2025). Peningkatan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran matematika melalui problem based learning pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v7i1.72856>
- Heri Hermawan, Syahrul, I. (2024). COOPERATIVE LEARNING: Benefits And Challenges according to the English Teacher. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 533–539. <https://doi.org/https://doi.org/10.56983/eltm.v4i3.1700>
- Hizril, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Modern. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Vol.*, 6(1), 2591–2597.
- Holisoh, F., & Nur Azizah Maulidyah. (2023). Implementasi Model Kolaboratif Dalam Mengelola Konflik Antar Siswa Di MTs Negeri 1 Jember. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 129–138. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i4.273>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>

- Idza Pamalah, M., Titi Pratitis, N., & Kusumandari, R. (2025). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mahasiswa. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 4(1), 449–460. <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i1.3004>
- Ilham Ubaidillah, Muhamad Rizky Jafar, & Widiya Astuti. (2025). Upaya Pelestarian Ekosistem Darat Dan Laut Melalui Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(2), 476–480. <https://doi.org/10.60145/jdss.v2i2.126>
- Indonesia, R. (1994). www.bphn.go.id.
- Irawati, S. (2019). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Skripsi*, 1–130.
- Irfa Hijrati, Khairuddin, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas X Mia 1 SMA Negeri 8 Mataram. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 10–14.
- Irnaningtyas & Sylva Sagita. (2022). *IPA Biologi Untuk SMA/MA Kelas X*. Erlangga.
- Jasmawati. (2022). Melalui Pembelajaran Kooperatif Learning Dengan Media Kartu Domino Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mipa-1 Pada Pokok Bahasan Animalia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 2. No.4.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar*. Kemdikbud RI.
- kinkin karimah, farah fasifah, & sofyan iskandar. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109–116.
- Kırkıcı, K. A., Cetinkaya, F., & Khairuna, K. (2023). Benefits of Learning Media in the Learning and Teaching Process At University. *Jurnal Eduscience*, 10(2), 659–664. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4780>
- Kresnadi. (2022). *Keanekaragaman Hayati: Tingkat Genetik, Individu, dan Ekosistem*. Ruangguru.Com.

- Magdalena, I., Arwindi, S., & Hasan, S. N. (2023). Menyusun Alat Penilaian Hasil Belajar. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 2(4), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Maharani, R. P., Badri, M. Il, & Rohmawati, R. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Muhammadiyah Jember Tahun 2024 / 2025*. 8.
- Mardiana, E., Kusuma, Z. N. A. W., & Iskandar, S. (2024). Karakteristik dan Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 247–256.
- Marlina, R., Suwono, H., Ibrohim, I., Yuenyong, C., & Husamah, H. (2024). *Theoretical frameworks of self-efficacy in collaborative science learning practices : A systematic literature review*. 10(2), 602–615. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i2.33628>
- Md. Ariful Anwar Khan. (2025). Cooperative Learning Can Promote Active Engagement and Critical Thinking: An Undergraduate Zoology Case Study at a Government College of Bangladesh. *IJRISS*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90400223>
- Mokodompit, R., Kondowangko, N., & Hamidun, M. (2022). Keanekaragaman Tumbuhan di Kampus Universitas Negeri Gorontalo Kecamatan Tilong Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Biosfer*, 7(1), 75–80.
- Muammar, Deana Indah Haimima, M. (2024). Analisis kemampuan kolaborasi siswa dalam belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran & Penelitian*, 8, 304–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v8i2.3431>
- Muhammad Yusuf Fajar Sodiq, Mar'atus Sholihah, D. P. A. (2021). Media Dominasi (Domino Sistem Koordinasi) untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10 (2)(3), 146–157.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>

- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Ni Kadek Tamara Agustini, P Wayan Arta Suyasa, & I Nyoman Indhi Wiradika. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2), 63–74. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.81209>
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiarini, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS IV SD Ira. *Jurnal Edukasi*, 1, 325–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.189>
- Nunuk Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Nur Ahmad Hardoyo Sidik, M.Pd, Fauzi Fahmi, M.Pd, Khairat Umami, M.Pd, Annajmi, S.Pd., M.Pd., Zulfitriah Akbar, M.Pd, Fahirah, S.Pd.I., M. P. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*. Mega Press Nusantara.
- Nur Qomaria & Ana Yuniasti Retno Wulandari2. (2022). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN ETHNO-STEAM PROJECT KONTEKS PESAPEAN. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(4), 180–192.
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 2.
- Nurhasana, I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN*

SAINS, 2 (2).

- Nurwahidah, N., Samsuri, T., Mirawati, B., & Indriati, I. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik. *Reflection Journal*, 1(2), 70–76. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.556>
- Ofstedal, K., & Dahlberg, K. (2009). Collaboration in student teaching: Introducing the collaboration self-assessment tool. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 30(1), 37–48. <https://doi.org/10.1080/10901020802668043>
- Okpatrioka, M. A. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 8(6), 322–340. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora>
- Padang, A. R. D. ., & Sitepu, M. S. (2023). Utilizing Educational Media in the Field of Education Fosters Active Learning Within the Classroom. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 8(2), 95–100. <https://doi.org/10.26740/jp.v8n2.p95-100>
- Permana, B. A., Baisa, H., & Fahri, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V Mi Andina. *At-Ta`Dib*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v4i1.19398>
- Prasetya, N. B., & Hakim, L. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 1–6.
- Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329–353. <https://doi.org/10.24036/ijam-edu.v2i2.177>
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas untuk Penelitian Ekonomi Syariah*. StaiaPress.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>
- Rahayu, A. P., Nisak, H. K., Samuji, S., Wahib, A., & Besari, A. (2024). Inovasi

- Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 368–379. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4450>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhani, Taufiq Muhammad., Ruyadi, Yadi., S. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMAN 1 TAMBUN SELATAN MELALUI PERMAINAN WEREWOLF CARD GAME. *SYNTAX IDEA*, 4(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i5.1844>
- Rati, N. W., & Astawan, I. G. (2022). *Bagaimana Proyek Dapat Mengembangkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik SD ?* 5(3), 534–541. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52981>
- Riandari, H. & I. (2013). *Biologi 1 Kurikulum 2013*. PT Wangsa Jatra Lestari.
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam. *Seminar Nasional Ilmu ...*, 3(2), 197. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/163/163>
- Rizki Ananda, Tamara Sartiwi, Diva Zahra, Tia Rama Danti4, V. A. F. (2025). KESULITAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Rizki. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Desty Dwi Rochmania 1 □ , Arina Restian 2. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Rofiudin, A., Prasetya, L. A., & Prasetya, D. D. (2024). Pembelajaran Kolaboratif di SMK: Peran Kerja Sama Siswa dalam Meningkatkan Keterampilan Soft

- skills. *Journal of Education Research*, 5(4), 4444–4455.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.672>
- Rohaniyah, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas X-3 SMAN 1 Padenmawu. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(3), 1–9.
<https://edu.pubmedia.id/index.php/jpn>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohmah, A. H., & Nurtamam, M. E. (2025). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Mendorong Kreativitas Dan Inovasi Siswa Dalam Pembelajaran Di Sdn Kraton 1 Bangkalan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 292–296. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2540>
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Seminar Nasional PGMI*, 01, 499–518.
<https://doi.org/http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai>
- Safitri, D., Manik, W., Yawai, T., & Khairunnisa, N. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 1714–1721.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Santika, D., & Kurnia, I. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Kelas Vi Di Sdn Bojongmangu 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23637>
- Saputri, A., Satria, I., Nofiani, J., & Fajriyah, R. Z. (2025). Membangun Silabus Yang Kreatif: Menjawab Kebutuhan Belajar Secara Personal dan Fleksibel. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific*

- and Advanced*, 3(2), 926–935. <https://doi.org/10.61579/future.v3i2.500>
- Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruraji, S. R. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 1–9. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/10334/4888>
- Setiawan, D., Kampus, A., Kyai, J., Asy, H., & Kec, K. (2025). *Metode Focus Group Discussion (FGD) dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Entrepreneur Ar-Ridwan Gunung Tawang Selomerto Wonosobo*. 2.
- Setiawati, R., Arthur, R., & Khamdan, M. (2024). Analisis Model Rasch Instrumen Tes Pemahaman Peserta Pendidikan Pelatihan Dasar Cpn Petugas Pemasyarakatan Pada Materi Agenda Dua Nilai – Nilai Dasar Berakhlak. *Visipena*, 15(2), 189–203. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i2.2989>
- Shabir, H. A., & Melano, F. L. (2025). Membangun Media Pembelajaran Guru: Penerapan Komunikasi Visual dan Sinematografi dalam Produksi Video Platform Merdeka Mengajar Kemendikbudristek. *E-Proceeding of Management*, 12(3), 1977–1991.
- Sihite, M. S. R., Sormin, D. F., Panggabean, N. E., & Simorangkir, M. S. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berkolaborasi Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 2098–2101. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i2.43758>
- Simanullang, N. R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Melalui Media Peta Konsep Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 64–73.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Situmorang, R. P., & Suwono, H. (2024). *Learn biology using digital game-based learning : A systematic literature review*. 20(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/ejmste/14658>

- Sodikin, A., Listiana, L., & Taher Ichsan, A. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Audio Visual di SMP. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 2(2), 120–138. <https://doi.org/10.30599/jupin.v2i02.741>
- Sufri Mashuri. (2019). *Media PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. Budi Utama.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. ALFABETA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). *Educatus : Jurnal Pendidikan PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 2(3), 16–23.
- Susanti & Zulfiana. (2018). *Jenis- jenis media dalam pembelajaran*. 1(1), 5–6.
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 205. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Vico Ali Fairuz Assina, Holy Ichda Wahyuni, D. A. P. (2025). Pengembangan Media Domino Card States Of Matter Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 282–297. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25763>
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi Kasus Faktor-Faktor

- Yang Mempengaruhi. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/974/pdf1>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yanto, M.Fatima, S. Ubaidillah, A. (2024). Menggunakan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama*, 2(1), 327–332.
- Yoga Budi Bhakti, D. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Dalam Bidang Pendidikan* (Vol. 17). Bintang Semesta Media.
- Zaeni, A. (2025). *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 8(1), 22–34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1615>
- Zahra, N., Banna, A., & Subiantoro, A. W. (2025). *Implementation of Game-Based Learning in Biology Learning to Improve the Ability of High School Students : A Narrative Literature Review*. 18(1), 95–107.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/bioedukasi.v18i1.88141>