

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Baihaqi, "Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan* (2024).
- Ade Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (July 2025): 459–70, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Apon Purnamasari, *Modul Biologi: Sistem Pertahanan Tubuh Biologi Kelas XI* (Bandung, 2020).
- Arba'ah, M., Nabila, B. A. R., & Mahfudloh, R. I. (2026). Pengembangan Media Kartu Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu dan Tayamum Siswa Madrasah Ibtidaiyah: Development of Educational Flashcards to Improve Elementary Madrasah Students' Understanding of Wudhu and Tayamum. *Aljihad: Journal of Community Service*, 2(1).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 4.
- Bilqis Adela Nurbaity, R. Ading Pramadi, and Epa Paujiah, "Penggunaan Media Permainan Kartu UNO dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Imun," *Jurnal Edukasi* 1, no. 1 (September 2023): 139–45, <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.98>.
- Campbell, Reece, dkk., *Biology* (San Francisco: Pearson Benjamin Cummings, 2008).
- Candra Wijaya, Mujhirul Iman, dkk, *Membangun Pendidikan Berkualitas*, 1st ed. (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024).
- Depdiknas, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," (2003) dalam Syukron Darsyah, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 857–861.

- Eggen dan Kauchak (1998) dalam Putri, dkk., "Konsep Belajar dan Pembelajaran," *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 115–125.
- Evina Varia Devianti, Pengembangan Laboratorium Virtual Kymatica Lab Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Cahaya (IAIN Kediri, 2025).
- Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D), Cetakan ke-1 (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022).
- Hamzah B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Hery Sawiji dalam Riska Ayu Purnamasari dan Tri Murwaningsih, "Analisis Uji Prasyarat dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2022): 58.
- Hasan, Ali, dan Hapzi Ali. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Naratif* 1, no. 1 (2023). Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/367171441\\_Faktor](https://www.researchgate.net/publication/367171441_Faktor).
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, Model ADDIE dan ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran (2024).
- Irfan Dahnil, Modernisasi Pendidikan Pada Era Artificial Intelligence (umsu press, 2024).
- Kadek Ria Arsini and Maria Goreti Rini Kristiantari, "Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (June 2022): 173–84, <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.
- Kaunang dkk., Sistem Imun/Imunologi Secara Umum (2024).
- Khusnul Khotimah, Aklimawati Aklimawati, and Nur Elisyah, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Matematika*

- Malikussaleh 4, no. 2 (November 2024): 178–86, <https://doi.org/10.29103/jpmm.v4i2.17423>.
- Luma'ul'Adilah, H. (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Ekspone*, 13(2), 66-76.
- M. E. Puspitasari, "Pengembangan Kartu Uno Biologi (KAUBI) Berbasis Permainan Edukatif" (Artikel/Skripsi, Universitas Islam Balitar, 2025).
- M. Harahap, R., & Albina, M., "Pentingnya Penggunaan Analisis Kebutuhan Belajar Dalam Memahami Kemampuan dan Kebutuhan Pada Pencapaian Pembelajaran," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 318–325.
- M. Sarip, Sri Amintarti, and Nurul Hidayati Utami, "Validitas dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2022).
- Marcelinus Alfredo A. Papur, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Sub Materi Sistem Imun (Antigen dan Antibodi) Kelas XI" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2022).
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, dan Gusmamel. "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 227.
- Maydiantoro, A., "Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* (2021).
- Mona Anju Sansena et al., Implementasi Media Kartu Domino Biologi Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi, n.d.
- Muhammad Abdul Irhas Ihwanul Muslimin and Muhammad Iqbal Filayani, "Development of Bioinformatics Based E-Magazine for Medical Biotechnology Learning: A Case Study of In Silico Research Project," [Nama Jurnal] (2025).

- Mujamil Qomar, "Pesantren: Dari Transformasi Metodologi Menuju Demokratisasi Institusi," (2005) dalam Syukron Darsyah, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 857–861.
- Muslimah, "Pengembangan Modul Matematika Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) Menggunakan Metode Pembelajaran Scaffolding pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2021).
- Muslim, Mashuri, dan Ahmad Yusam Thobroni. "Analisis Terhadap Nilai Spirit Etos Belajar Dalam Perspektif QS. Ar-Ra'du Ayat 11." *Risâlah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 10, no. 3 (2024): 1355–1365.
- Mustofa, M. M. (2023). Pengembangan media kartu uno game pada materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri [Skripsi, Universitas Islam Negeri Malang].
- Na'im, N., & Rofi'ah, S. (2024). Validitas dan keterbacaan media kartu baca terintegrasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8161>
- Nata, "Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran," (2009) dalam Syukron Darsyah, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 857–861.
- Ni Wayan Pitriani Sariyasa and Nyoman Dantes, *Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, (Indonesia) 13 (February 2024).
- Niken Diah Safitri, "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Pada Era Society 5.0," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Ningsih, Tutuk. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif." Yogyakarta: Istana Agency (2018).

- Noor Niki Hidayati, et al, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet sebagai Bahan Pengayaan pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP," *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 3 (2024).
- Nuraziza Amiruddin Takda and La Maronta Galib, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Fisika Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas XI SMA," pt. 1, *JISPE: Journal of Islamic Primary Education* (2025), <https://newjurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/download/586/385>.
- Nurbaity, Bilqis Adela. (2023). Pengaruh penggunaan media permainan kartu Uno terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun. Sarjana thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Nurul Alia Ulfa, dkk, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Di SMA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong," *Biolearning Journal* 10, no. 1 (February 2023): 36–40, <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v10i1.3705>.
- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran booklet pada materi sistem imun terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 64–73. <https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/bioed/article/view/524/0>
- Putri, dkk., "Konsep Belajar dan Pembelajaran," *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 115–125.
- Qatrunnada, A. A., & Kurniawati, W. (2026). Pengembangan dan Validasi Tes Komik Soal Berbasis Certainty of Response Index (CRI) untuk Mendeteksi Miskonsepsi Siswa Sekolah Dasar. *Borobudur Educational Review*, 6(1), 40–54.
- R. Aulia, Zulyusri, and Rahmawati, "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 421–428.
- R. K. M. A. dan rekan, "Pengembangan Kartu UNO sebagai Media Pembelajaran," *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Sains* (2025).

- Ratnaningtyas, S. A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2026). Rancang Bangun dan Uji Validitas Media Pembelajaran Kartu Karmatika (Karuta Matematika) untuk Siswa SMP. JOHME. <https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/10936>
- Redaksi Bersatu. "Kajian tentang Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika* 1, no. 4 (Juli 2023). Diakses dari <https://journal.politeknikpratama.ac.id/index.php/bersatu/article/download/293/254/1175>.
- Restesa Rahmayumita and Nurkhairo Hidayati, Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Implementasinya pada Pembelajaran Biologi, 3, no. 1 (2023).
- Riska Aulia and Aufa Aufa, "Pengembangan Kartu Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (August 2024): 700–711, <https://doi.org/10.29210/1202424497>.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, and Gusmaneli Gusmaneli, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 2 (April 2024): 100–110, <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>.
- Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," (2010) dalam Syukron Darsyah, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 857–861.
- SAPUTRO, Gigih Ismono, dkk. Game Card sebagai Media Edukasi Konsumsi Jajanan Sehat untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa SD. *Jurnal Tata Boga*, 2022, 11.1: 50-58.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 215–226.

- Smaldino dalam Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Sugiyono dalam Cahyaningrum, E.D., dan Anwar, S., "Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Sains* 10, no. 1 (2022).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi Revisi (Bandung: Alfabeta, 2022), 218.
- Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2014).
- Susila, G. K. D. D., Dewi, N. P. S. R., & Heny, A. P. (2024). Gim edukasi "Imuneed Quest" materi sistem imun untuk siswa fase F Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 11(3), 30-45.
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320.
- UIN Suska. (2023). Bab III Metode Penelitian. <https://repository.uin-suska.ac.id/2371/4/BAB%20III.pdf>
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022), 97.
- Wahida Rahmadani, Fauziyah Harahap, and Tumiur Gultom, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Biologi Siswa Materi Bioteknologi di SMA Negeri Se-Kota Medan," *Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (May 2017), <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6546>.
- Walter Dick, Lou Carey, & James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (Upper Saddle River: Pearson, 2009).
- Wildha Alma, "Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Sistem Peredaran Darah Berbasis Riset Shisha untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA" (Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 82–84.

- Y. A. Ningsih, "Development of the UNO Chemical Card Game as a Learning Medium on the Periodic System of Elements," *Jurnal FKIP Unram* (2023).
- Zakiyah Miskiyah Nur Lina Safitri, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Materi Ekosistem," pt. 2, *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal* 2 (2023), <https://doi.org/10.18592/ak.v2i2.7444>.
- Zilfa, Muflihati, dkk. (2025). Pengembangan Permainan Edukatif Media Matematika Kartu Domino pada Materi Penjumlahan Kelas 2 SD Negeri 05 Nanggalo Tarusan. Tesis Diploma, Universitas Bung Hatta.
- Zulaikah Zulaikah, Herpratiwi Herpratiwi, and Muhammad Nurwahidin, "Efektifitas Digital Education Card Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5, no. 2 (June 2023): 1258–67, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5001>.
- Zayyadi, Ach., dan Wilda Masruroh. "Takdir dan Resiliensi: Analisis Tafsir Q.S. Al-Insyirah Ayat 5-6 dan Relevansinya Terhadap Pemulihan Trauma." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 230–243.