

Daftar Rujukan

- Abadi, M. K. (2023). Pengembangan Permainan Domino Pecahan Level Rendah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V. *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 7(2), 1. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/2037>
- Adena Nurasih Siregar. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 124–129. <https://doi.org/10.55606/ay.v5i1.295>
- Adhisa, R. R., Pramudita, D. A., & Santoso, E. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jaringan Tumbuhan Dengan Pendekatan Paikem. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 469. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i2.1691>
- Adnyani, L. D., & Tegeh, I. M. (2022). E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 437. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/57837>
- Afwi, V., & Wahyuningtyas, N. (2024). Pengembangan Media Domino Aktif Responsif Edukatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 1–14. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.5116>
- Agriani, R. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Budaya Melayu Riau pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Kelas IV di SDN 141 Pekanbaru. *Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 46812–46829. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22883>
- Ahdi, M. F. A., Wahjoedi, & Gunarto, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 106. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.58886>
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JlIP*, X(X), 465–471.
- Anabella, Y., & Wulandari, D. (2024). Development of Domino Card Media in IPAS to Improve Learning Outcomes Students of SD Negeri Patemon 02 Gunung Pati District, Semarang City. *JIPPIPA*, 10(10), 7361–7372. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.7373>

- Anang, S. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Andika, P. S., & Binawati, N. W. S. (2021). Penerapan Ajaran Tri Hita Karana Dalam Tradisi Baris Tengklong di Pura Tambang Badung Kelurahan Pemucutan Denpasar. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial* Andika, P. S., & Binawati, N. W. S. (2021). *Penerapan Ajaran Tri Hita Karana Dalam Tradisi Baris Tengklong Di Pura Tambang Badung Kelurahan Pemucutan Denpasar. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 1015–1026. [https://Ja, 4\(4\), 1015–1026. https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/3095](https://Ja, 4(4), 1015–1026. https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/3095)
- Anggreni, Y., Sudana, I. K., Jen, A., Candra, N. N. M., & Suwitra, I. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Siswa Dalam Organisasi dan Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA PGRI 2 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 126–128.
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i1.47138>
- Ariani, Hasbi, & Rn, B. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTS Yayasan Al-Hidayah Pendahuluan Metode. *IJIER*, 2(1), 39–48.
- Arikunto, S. (2008). *Praktik, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Rineka Cipta.
- Arta, I. K., I Wayan Lasmawan, & I Wayan Kertih. (2025). Pemetaan Kearifan Lokal Bali Dalam Pembelajaran Ips Topik Harmoni Dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(1), 77–87.
<https://doi.org/10.32832/jpg.v6i1.18079>
- Ayumi, E. S., Saleh, S. F., & Wahyudi, A. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Ayumi, E. S., Saleh, S. F., & Wahyudi, A. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(2), 64–73.
<https://www.etdci.org/journal/JREP/article/view/1442/1132>
- Azahra, N., Enggar, S., & Dewi, K. (2022). Can Domino Card Be Effective in Elementary School Instruction ? *EEJ*, 1(2), 112–119.
<https://doi.org/10.53088/eej.v1i2.123>
- Bagus, D., Astid, R., & Hadi, W. P. (2024). *Chemical domino card game integrated with "Jamu Madura " natural materials in improving students ' science literacy*

(Vol. 01018, pp. 1–6). <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202449901018>

- Brahmandika, P. G., Gatriyani, N. P., & Sudiarta, I. W. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran Aksara Bali Perspektif Etnopedagogi. *Jurnal Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja*, 8, 167–174. <https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/duta/article/download/560/357>
- Budiasa, P., & Gading, I. K. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 253–263. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.26526>
- Cahayanti, N. K. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 134. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35383>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Aqila, S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Destari, R., Siahaan, P., & Efendi, R. (2021). Efektivitas Model Icare Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Alat Optik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4656>
- Destiara, M. (2019). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari International Conference*, 55–68. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/proceeding/article/view/3714/2159>
- Dewi, I. A. P. Y. P., Yudana, I. M., & Sanjaya, D. B. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Sosial Dalam Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VIIIB Di SMP Negeri 5 Singaraja. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 218–226. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/JMPPPKn/index>
- Dewi, C. I. R. S., Triyuwono, I., Hariadi, B., & Roekhudin. (2025). Local Wisdom in Corporate Social Responsibility: Tri Parartha-Based Practices at the Village Credit Institution of Gelgel Customary Village, East Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 15(02), 742–769. <https://doi.org/10.24843/JKB.2025.v15.i02.p12>
- Dick, W., & Carey. (2005). *The systematic Design of Instruction*. Logman.
- Emi Mai Saroh, N., & Hidayat, M. T. A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 781–792.

<https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/1265>

- Hamse, M., Lotfi, S., & Talbi, M. (2022). Design and Implementation of a Distance Training Device of Physical and Sports Education ' s Future Teachers : Application of Addie Model. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 61(11), 72. <https://gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/13686/6233>
- Hauri, S., Rianto, H., & Moad. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas X Akl 1 SMK Negeri 1 Kendawangan Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Karakter*, 2(1), 10. <https://jurnal.fipps.ikipgripta.ac.id/index.php/PPKn/article/view/103>
- Idapitasari, N. (2021). Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 259–265. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i4.753>
- Istri, C., Sari, R., Triyuwono, I., & Hariadi, B. (2024). Corporate social responsibility model based on Tri Hita Karana philosophy. *Cogent Social Sciences*, 10(1), 2. <https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2295056>
- Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 145–149. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14708>
- Lestari, Hanifa, & Rosita. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi. *JISPE*, 6(1), 25–33. <https://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/586/385>
- Kertih, I., & Widian, W. (2022). Tri Hita Karana Based Subak in Strengthening Character and Social Studies Learning Outcomes. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 22(2). <https://doi.org/10.12738/jestp.2022.2.0018>
- Khairurrijal, I., Hermansah, B., & Ayurachmawati, P. (2023). Development of Domino Card Media in Science Learning in Grade Vi Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 285–297. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4523>
- Kiriana, I. N., Dasih, I. G. A. R. P., Widiasih, N. N. S., I, Supandi, N. A., & Sujana, I. W. (2024). Sociocultural Studies in Harmony Interfaith Based Bali Local Wisdom. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 11329–11338. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5737>
- Manasikana, O. A., & Nikmaturofidah, F. (2022). Pengembangan Kartu Domino

- Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahan. *Nukleo Sains : Jurnal Pendidikan Ipa*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.33752/ns.v1i1.3370>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
- Megawati, & Lasmawan, I. W. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 1–12. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.494
- Meliana, F. M., Herlina, S., Agus Dahlia, D., & Artikel ABSTRAK, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1>
- Monika, K. A. L., Azizah, S., & Fitriyah, E. (2025). Penerapan Kartu Domino Bagun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI B SDN Pakis V Surabaya. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24073>
- Mukamarah. (2025). Tantangan Dan Solusi Mengintegrasikan Nilai – Nilai Tri Hita Karana. *Wahna Chintta Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1–7.
- Nasuiton, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 124–129. <https://doi.org/10.55606/ay.v5i1.295>
- Nelwati, S., & Rahman, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 22. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7865>
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiarini, Y. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 325–335. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.189>
- Normanastiti, N., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media “KATUDOR” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10664–10676. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12374/9599>
- Noviarni, Hsibuan, I. M., Nurdin, E., & Amelia, R. (2023). The Development of

- Mathematics Learning Media Course Modules integrated with Riau Malay Culture on Mathematics Education Students of State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 8(2), 121–135. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/jrpm%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Fkator Penyebab Kesulitan Belajar PKn di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurhalimah, N., & Meilinda, M. (2023). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Strategi Berdiferensiasi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 563–568. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.624>
- Paramita, N. M. N. W., & Sanjaya, D. B. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dan Sikap Disiplin dalam Membentuk Semangat Belajar Pendidikan Pancasila terhadap Siswa Fase A Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4793–4800. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7856>
- Prasetyowati, N. T., Sutoyo, & Supeni, S. (2022). Implementasi Pendidikan Antikorupsi dalam Rangka Penguatan Nilai Karakter Kejujuran pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 47. https://www.researchgate.net/publication/365962242_Implementasi_Pendidikan_Antikorupsi_Dalam_Rangka_Penguatan_Nilai_Karakter_Kejujuran_Pada_Peserta_Didik_Kelas_VIII_di_SMP_Negeri_1_Mojolaban_Tahun_20222023
- Puspita Sari, D., & Desniarti. (2024). Pengembangan LKPD berbasis problem based instruction (PBI) untuk kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 132. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21297>
- Putra, I. W. R. A., Widian, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2025). Si Ceria AR: An Augmented Reality-Based Learning Media to Enhance Scientific Concept Understanding and Student Engagement. *Journal of Education Technology*, 9(1), 181–189. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.94>
- Rahayu, S. S., Usodo, B., & Slamet, I. (2021). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding The Use of Domino for Teaching Geometri. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(2), 34–39.
- Ramadhona, D. P., & Sutriyani, W. (2025). Pengembangan Media Domino Papan Pecahan (Dopapen) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 680–694. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1793>

- Ramadhan, D. A., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Negeri, U. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Kosakata Bahasa Indonesia (Kokabino) Untuk Penguasaan Kosakata Baru Siswa Kelas V. *JPPGSD*, 13(10), 2575–2588. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/70974>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Sanjaya, D. B., Suartama, I. K., Suastika, I. N., & Sukadi. (2022). The effect of the conflict resolution learning model and portfolio assessment on the students learning outcomes of civic education. *International Journal of Instruction*, 15(1), 473–488. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15127a>
- Sanjaya, D. B., Suartama, I. K., Suastika, I. N., Sukadi, I Putu Mas Dewantara, Suastika, I. N., Sukadi, & Mas Dewantara, I. P. (2021). The implementation of balinese follore-based civic education for strengthening character education. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(1), 303–316. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i1.5529>
- Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). *Pendidikan Karakter Berbasis Pendidikan Kewarganegaraan di Era Society 5 . 0 : Systematic Literature Review (SLR) terhadap Tantangan dan Implementasi*. 10(2), 117–128.
- Sanjayanti, N. P. A. H., Suastra, W., Suma, K., Adnyana, P. B., Darmayanti, W. S., & Widiastuti, N. P. K. (2026). Integration of Bali Local Wisdom in Science Learning Model Integration of Bali Local Wisdom in Science Learning Model. *ICLIQE '21: The 5th International Conference on Learning Innovation and Quality Education, September 2021*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516947>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, L. M. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Android Asean Tour Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Vi. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/simet.v14i1.9475>
- Sari, Y. (2024). Studi Literatur : Penggunaan Media Kartu Domino Braille Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASI : Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 16(1), 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Setiyarini, D., MS, W., & Syaharuddin, S. (2023). Media Pembelajaran Permainan

- Domino Keberagaman: Praktik Baik Pembelajaran Berdiferensiasi Ppkn. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(2), 196–206. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.21498>
- Sidabalok, D. N., Sari, D. K., Manullang, G. E., Nst, I. B., Nainggolan, O. C., & Siregar, W. M. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 6. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>
- Silikon, D. (2024). Penggunaan media pembelajaran kartu domino matriks untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(3), 209–216. <https://journal.arimsi.or.id/index.php/Bilangan/article/view/111/179>
- Siregar, O. M., & Bahri, S. (2024). *Pengembangan Media Berupa Kartu Domino Pembelajaran Tematik Tema 3 Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd Negeri 101788 Marindal*. 2, 514–527.
- Sodiq, M. Y. F., Sholihah, M., & Anggraini, D. P. (2021). Media Dominasi Untuk Siswa Kelas IX SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 99–107.
- Suardi, K., & Sanjaya, D. B. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 760–772. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Suarni, K. D., Gunartha, I. W., & Sukmayadi, D. (2023). the Effect of the Tri Hita Karana-Oriented Problem-Based Learning Model on Ecological Attitudes and Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(2), 173–183. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i2.3048>
- Sudianta, I. N., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Penerapan Media Kado Ragam Untu Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 254. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27109/13021>
- Suhaida, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PKN Menggunakan Model Paired Story Telling. *JPKN*, 5(20), 97–108. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/kewarganegaraan/article/view/2810/pdf>
- Sulasiawati, N. L. A., & Indrayani, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas 11 IPS 2 SMA Negeri 2 Mendoyo. *Jurnal Pendidikan*

- Ekonomi Undiksha*, 15(1), 145–151. <https://doi.org/10.23887/jipe.v15i1.61151>
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583. <https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Suryani, E., & Kusmiyati. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Biologi di Kelas X B MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 666–671. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3165>
- Susilawati, W. O., Apreasta, L., Ririn, R. A. Z., Sari, A. M., & Anggrayni, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pertolongan Dan Tantangan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 09 Koto Baru. *Dharmas Education Journal (DE Journal)*, 5(2), 917–927. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1441>
- Swarga, I. M., Rahita, G. H., & Ernawati, D. P. (2024). Penerapan kearifan lokal bali tri hita karana di lingkungan sekolah sebagai upaya pelestarian wisata budaya Bali I Made Swariga, Gede Hendra Rahita, Desak Putu Ernawati. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(3), 3053–3055. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/27077/0>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Takda, A., & Galib, L. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Fisika Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas XI SMA Development Of Physics Domino Card Learning Media For Temperature And Heat Material For Class XI High School. *Penelitian Pendidikan Fisika*, 10(1), 26–33.
- Tegeh, I. M., Pudjawan, & Jampel, N. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wijaya, W., Musmulliadi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/viewFile/16864/pdf>
- Wijayanti, D. A. I., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berkearifan Lokal Kelas V Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 141. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.572

- Wiratmini, I Made 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
- Wulandari, R. T., & Heldayani, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *JOTE*, 4(1), 149–155.
- Zaeni, A., & Na'ima, A. N. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 22–34. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1615/1175>



