

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271-290.
- Abbassyakhrin, A., & Suryani, E. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 214-220.
- Annafinurika, M., Sulistiono, S., Primandiri, P. R., & Agustin, D. (2024, October). Implementasi Model Pembelajaran ASICC untuk Meningkatkan Kolaborasi Belajar Peserta Didik Kelas X. 1 SMAN 3 Kediri. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 4, No. 1, pp. 318-325).
- Arum, D., Damayanti, H., & Hardianti, R. D. (2024, May). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio-Scientific Issues untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas VII SMPN 11 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 371-379).
- Azizah, H. P., Ilhami, A., & Hafiza, N. (2022). Pengembangan E-Modul IPA SMP Berbasis Socio Scientific Issues (SSI): Systematic review. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(4).
- Ernawati, T., Santoso, A. M., & Utami, B. (2023). Pengembangan LKPD Sistem Pertahanan Tubuh Model *Adapting, Searching, Interpreting, Creating, Communicating* (ASICC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sma (*Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*).
- Fauzi, N. F., & Wisanti, W. (2025). Efektivitas LKPD Ekosistem Berbasis Collaborative Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 6(1), 65-74.
- Gu, Y., Oprean, D., Riedel, N., & Larsen, S. (2025). Exploring Learning *Game* Core Dynamics For Engagement: A 2-Year Cross-Case Comparison Of Geography Undergraduates' Perceptions Of Biomes *Rescue*, A Platformer *Game*. *Interactive Learning Environments*, 1-15.

- Jannah, N., & Saputra, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Model Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 24/Ix Desa Pudak . *Global Research and Innovation Journal*, 1(1), 250–257.
- Khozin, M. N., Rahmawati, A., & Wibowo, T. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah Berpendekatan *Socioscientific Issues* Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Hasil Belajar Siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 51-61.
- Kumalasari, S. F., Pujiadi, N., Maulina, D., Budiretnani, D. A., & Santoso, A. M. (2023, August). Penerapan LKPD Berbasis ASICC Untuk Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1109-1116).
- Kumalasari, S. F., Santoso, A. M., & Budiretnani, D. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bioteknologi Modern Berbasis Strategi ASICC Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI).
- Mahanani, I., Rahayu, S., & Fajaroh, F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berkonteks *Socioscientific-Issues* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan *Scientific Explanation*. *Jurnal Kependidikan*, 3(1), 53-68.
- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model Pembelajaran Kolaborasi Dengan Gamifikasi: Sebuah Kajian Pustaka. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 121-128.
- Meilinawati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten [*Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*]. *UNY Institutional Repository*.
- M MIFTAHUL, S. U. K. R. O. N. (2024). Pengaruh Pendekatan *Socioscientific Issues* (SSI) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nursyada, A. P., Fadilah, S. N., Auranazwa, K., Wangi, R. R. P. L., Hidayat, N. P., Ramadhani, N., & Usman, U. (2025). Kurikulum Berbasis *Sosio-Saintifik*

- dalam Pembelajaran Biologi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 6303-6321.
- Park, J. (2024). The Politics Of Interaction And Spect-Actors In World *Rescue*, Eco, And Plasticity: A Boalian Perspective On Digital Environmental *Games*. *Digital Creativity*, 35(2), 107-124.
- Rohmania, Q. N., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis ASICC Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Di Sman 1 Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Sa'adah, M. S. J., Prafitasari, A. N., & Eurika, N. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Rubrik Kemampuan Kolaborasi 21st Century Learning Design Kelas X Kurikulum Merdeka. *ScienceEdu*, 86-93.
- Safitri, H. M. (2024). Struktur Komunitas Vegetasi Mangrove Desa Ketamputih Kabupaten Bengkalis Sebagai Rancangan e-LKPD Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA.
- Salim, A. Y., Rani, S., Sayidaturrahmah, S. S., & Kesuma, D. W. (2025). Efektivitas Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Santoso, A. M., Priminda, P., Laili, N., & Budiretnani, D. A. (2021). ASICC: A Learning Strategy to Promote Students' Collaboration Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1), 012176.
- Santoso, A. M., Primandiri<sup>1</sup>, P. R., & Zubaidah, S. (2024, September). Green/Blue Economy for Prospective Teacher Students. In *Proceedings of the 9th Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar (MSCEIS 2023)* (Vol. 860, p. 400). *Springer Nature*.
- Setiawan, H., Sa'dijah, C., & Akbar, S. D. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada Ranah Keterampilan Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, State University of Malang).

- Sufajar, D., & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA Di Masa Pandemi COVID-19. *PENSA: e-jurnal pendidikan sains*, 10(2), 253-259.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037-2041.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256-1268
- Taher, T. (2023). Analisis Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa Introvert Dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 5(1), 21-27.
- Tati, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Improve Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Tudja, R., Nusantara, E., Katili, A. S., Baderan, D. W. K., & Abay, M. N. A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Buku Cerita Tentang Ekosistem Dalam Menumbuhkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 2 Tilamuta. *Jurnal Biogenerasi*, 10(2), 1403-1420.
- Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (Eds.). (2006). *Educational Design Research*. Routledge.
- Wulandari, H. M., Putri, P. D., Utami, B., & Primandiri, P. R. (2026). Upaya Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Sman 2 Kediri Melalui Model Pembelajaran ASICC. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 17(1), 70-76.
- Zubaidah, S. (2019). Mengenal 4C : Learning And Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4,0. *ResearchGate*, (April), 1–18.