

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2017). Sense, Reference, Dan Genre Novel Merahnya Merah Karya Iwan Simatupang (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i1.3788>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1*. 298-304.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/9533>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati., E, Septiwiharti., D dan Anthonius., P. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1 (1)*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara. Vol. 1 No. 4*. 104-117.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.

- Hanafi., H, Adu., L & H Muzakkir. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. In *Deepublish*. deepublish.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Haryoko, S. (2017). fektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi. Vol. 5 No. 1. Makasar: Universitas Negeri Makasar*.
- Muali, C., AA Rozana, A. W. (2018). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. *Al-Athfal. Jurnal Pendidikan Anak 4, No. 1, (2018): 9-10*.
- Munaris et al. (2022). *Unsur Pembangun Prosa*. Yogyakarta: Selat Media Patners
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Gajah Mada*.
- Mustadi, A. (2021). *Filosofi Teori Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Nasrudin, K., & Kurnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* Kelas V SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Judiksa Borneo*, 2(1). <http://180.250.193.171/index.php/judikdas/article/view/1562>. Nisak, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Sisw.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riduwan. (2015). *Sekala Pengukuran VariabelVariabel Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Rusdiana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukasi Untuk Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11, 15–16.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang, and I. K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian*.
- Supriono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No 1. 43-48*.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suryani, E. (2017). *Best Practice : Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning*. Yogyakarta : Deepublish.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Pai UMSIDA*.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan, 84–95.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana.
- Utami, H. Y. (2021). Buku Panduan Permainan *Truth or Dare* tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik. Universitas Ahmad Dahlan.
- Wulandari. Eko, N. (2020). Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosain.3 (1): 39-46, 3(1), 39–46*.
- Word Sense Dictionary. 2024 "*Truth or Dare*". [wordsensedictionary.com](https://www.wordsense.eu/truth_or_dare/)
https://www.wordsense.eu/truth_or_dare/