

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF*. 6.
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24.
<http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1167–1178.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754–2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2493>
- Fitri Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.
- HASTONO, S. P. (2006). *Anallisis Data*. 1–212.
- Heranda, N. R., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM yang besar , hal ini terkait dengan era globalisasi serta berkembangnya berbasis TIK yang mempergunakan teknologi informasi menjadi salah terjawabnya semua masalah pada proses belajar mengajar yang ini adalah sesuatu yan. *Jurnal Teknologi Pendidikan P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633 Url*, 283–294.
- Ikhsan Candra Prayuda, Putry Agung, & Ali Mashari. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>
- Iskandar, T. (1996). *Konsep Sejarah*. 1–167.
- Karseno, K. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika*

Pendidikan Dasar, 7(2), 585–602. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.822>

Kartika Sari, A. (2021). Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, Desember, 2021(13), 175–179. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*.

Mutiara, M. S., & Hardjono, N. (2023). Pengembangan Media Digital Pop-Up Book pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01. *Journal on Education*, 06(01), 5024–5038.

Nur Arsyad, S. (2019). *Strategi Pembelajaran*. 115.

Nurul Fatimah, & Dessy Octaviani. (2023). *Jurnal Sejarah Indonesia*. 6, 168–179.

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>

Oktaviani.J. (2018). Teori Sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.

Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa Man 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>

Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>

Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.

- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Risma, Juraid, & Suyuti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Website Pada Kelas Xii Tkj 2 Smk Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala. *E - Jurnal Katalogis*, IV(10), 1–9.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rohmah, S., & Syifa, M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 04(02), 127–141.
- Sa, H., Alfiyah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). 3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (1). 10.
- Sohilait, E. (2021). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.38114/riemann.v3i1.108>
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Waruwu. (2024a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Waruwu, M. (2024b). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Yovita, Y., Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafaren. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Truth Or Dare Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF*. 6.
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24. <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1167–1178.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754–2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2493>
- Fitri Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.
- HASTONO, S. P. (2006). *Anallisis Data*. 1–212.
- Heranda, N. R., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM yang besar , hal ini terkait dengan era globalisasi serta berkembangnya berbasis TIK yang mempergunakan teknologi informasi

menjadi salah terjawabnya semua masalah pada proses belajar mengajar yang ini adalah sesuatu yang. *Jurnal Teknologi Pendidikan P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633* Url, 283–294.

Ikhsan Candra Prayuda, Putry Agung, & Ali Mashari. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>

Iskandar, T. (1996). *Konsep Sejarah*. 1–167.

Karseno, K. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 585–602. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.822>

Kartika Sari, A. (2021). Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, Desember, 2021(13), 175–179. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.

Mutiara, M. S., & Hardjono, N. (2023). Pengembangan Media Digital Pop-Up Book pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01. *Journal on Education*, 06(01), 5024–5038.

Nur Arsyad, S. (2019). *Strategi Pembelajaran*. 115.

Nurul Fatimah, & Dessy Octaviani. (2023). *Jurnal Sejarah Indonesia*. 6, 168–179.

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>

Oktaviani.J. (2018). Teori Sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.

Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa Man 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Risma, Juraid, & Suyuti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Website Pada Kelas Xii Tkj 2 Smk Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala. *E - Jurnal Katalogis*, IV(10), 1–9.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rohmah, S., & Syifa, M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 04(02), 127–141.
- Sa, H., Alfiyah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). 3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (1). 10.
- Sohilait, E. (2021). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 35–41.
<https://doi.org/10.38114/riemann.v3i1.108>
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>

- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Waruwu. (2024a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Waruwu, M. (2024b). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yovita, Y., Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafaren. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Truth Or Dare Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>