

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.
- 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>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran sejarah: Sebuah upaya memelihara dan meningkatkan semangat nasionalisme. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1167–1178.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.
- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Jurnal Sejarah Indonesia. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6, 168–179.
- 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). *Analisis data* (pp. 1–212).
- Iskandar, T. (1996). *Konsep sejarah* (pp. 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)*, 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*. <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*, 6(1), 5024–5038.
- Nur Arsyad, S. (2019). *Strategi pembelajaran* (p. 115).
- 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*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktaviani, J. (2018). Teori sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciya. (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>
- Prayuda, I. C., Agung, P., & Mashari, A. (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>
- 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>
- Rachmayani, A. N. (2015). *Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif* (p. 6).
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran. *AL-Ahya*, 1(1), 219–232.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, 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*, 4(10), 1–9.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. In *Repository.Uinsu* (p. 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*, 4(2), 127–141.
- Sa, H., Alfiah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). *3136-Article Text-8395-1-10-20200915* (p. 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, M. (2024). 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., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (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/jpds>
- 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>