

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan :Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka". *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, Hal. 9180-9187, ISSN: 2580-1147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>.
- Aini, T. D., Taftazani, R. Z., & Robbihi, H. I. 2022. "Permainan Truth or Dare Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi Siswa Kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya". *Journal of Dental Hygiene and Therapy*, Vol. 3, No. 2, Hal. 56-60, ISSN: 2723-1607. <https://doi.org/10.36082/jdht.v3i2.613>.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. 2023. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor". *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, Hal. 78-84, ISSN: 2598-6244. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 11, Hal. 1885-1896, ISSN: 2746-1920. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. 2023. "Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar". *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 11, No.1, Hal 165-174, ISSN: 2614-4735. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>.
- Asdar, M., & Barus, C. A. 2023. "Analisis Perbandingan Perkembangan Kognitif Siswa SD dan SMP Berdasarkan Teori Piaget selama Pandemi COVID-19". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, Hal. 148-157, ISSN: 2656-1417. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5974>.
- Ayulia, E., & Perdana, P. I. 2022. "Penguatan Literasi Digital pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)". *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 3, Hal. 226-230, ISSN: 2776-4095. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/89>

- Borg, W.R., And Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach (Vol. 722)*. New York: Springer.
- Delsi, K., Sulistri, E., & Mayasari, D. 2024. "Penggunaan Strategi Everyone is a Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa". *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 1, Hal. 900-908, ISSN: 2580-1147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7035>.
- Dewi, R. R., & Purnomo, T. 2023. "Pengembangan Media Truth and Dare Berbasis SSCS Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis". *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, Vol. 12, No. 3, Hal. 608-620. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati, N. 2023. "Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth or Dare pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar". *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 2, Hal. 8333-8346, ISSN: 2807-4246. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1388>.
- Fanny, C. D. A. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, Hal. 108-121, ISSN: 2541-562X. <https://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.
- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. 2024. "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Penerapan Model Game-Based Learning". *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, Hal. 73-83, ISSN: 2776-8872. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>.
- Hamida, H., Jumadi, J., Noviana, S., & Prayetno, A. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pengembangan Materi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 2, Hal. 646-655, ISSN: 2620-7184. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i2.3452>.
- Hazmi, D. 2023. "Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget". *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 22, No. 2, Hal. 412-419, ISSN: 2776-5571. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>.
- Jaidi, M. 2021. "Peningkatan Motivasi Intrinsik dalam Belajar Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan melalui Penerapan Teknik Truth or Dare Questions". *Journal on Education*, Vol. 4, No. 1, Hal. 74-87, ISSN: . <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.409>.
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. 2023. "Pengembangan Media Kartu Truth or Dare pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Sukaraja". *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, Vol. 6, No. 6, Hal. 1021-1027, ISSN: 2654-5497 <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.409>.

- Kemendikbud. 2022. "Hal-Hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD". <https://Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Detail/Hal-Hal-Esensial-Kurikulum-Merdeka-Di-Jenjang-Sd>.
- Kemendikbudristek BSKAP. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. 2024. "Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS". *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, Hal. 51-60, ISSN: 2615-4501. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>.
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. 2023. "Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPD)*, Vol. 5, No 1, Hal. 3761-3772, ISSN 2685-936X: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11614>.
- Nabila, J., & Rizhardi, R. 2023. "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model Game Based Learning pada Pembelajaran Matematika". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Stkip Subang*, Vol. 9, No. 5, Hal 947-954, ISSN: 2614-722X. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2019>.
- Noreng, S. A., & Risniyanti, I. D. 2024. "Analisis Kurikulum Merdeka dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Pasca Pandemi di SD Se-Kecamatan Tuntang". *Attractive: Innovative Education Journal*, Vol. 6, No, 1, Hal, 288-295, ISSN: 2685-6085. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.1028>.
- Piaget, J. 1977. *The Essential Piaget. Ed by Howard E. Gruber and J. Jacques Voneche Gruber*. New York: Basic Books.
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. 2024. Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 1, Hal, 643-650, ISSN: 2745-4312. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. "Pengertian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4, No. 6, Hal. 7911-7915, ISSN: 2685-936X. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. 2023. "Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPA". *Journal on Education*, Vol. 5, No. 4, Hal. 11301-11308, ISSN: 2654-5497. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Putra, R. I., Prathama, M. F., Palupiningsih, P., & Pasha, A. M. F. O. 2023. "Implementasi Game Based Learning untuk Kesadaran dan Pencegahan Covid-19 di Sekolah Dasar". *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 17, No. 2, Hal. 390-397, ISSN: 2615-224X. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i2.2554>.
- Rahma, Y. S., & Fajrina, S. 2024. "Meta-Analisis Pengembangan Media Permainan Truth or Dare". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No.1, Hal. 9260-9267, ISSN: 2614-3097. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13798>.

- Rahmi, S. N., & Yogica, R. 2021. "Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) Pada Materi Virus". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, Hal. 399-405, ISSN: 2615-4498. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38995>.
- Ratnasari, H., & Rodliyah, I. 2024. "Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Permainan Truth or Dare Berbasis Problem Based Learning". *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 9, No. 2, Hal. 261-271, ISSN: 2615-0697. <https://doi.org/10.56013/axi.v9i2.2908>.
- Rayanto, Y. H. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Renatha, G. T. B., & Rosdiana, L. 2020. "Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII". *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 8, No. 2, Hal. 138-145, ISSN: 2252-7710. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/>.
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. 2020. "Model Pembelajaran Talking Stick melalui Permainan Truth or Dare pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar". *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, Vol. 4, No. 1, Hal. 1-9, ISSN: 2580-443X. <https://doi.org/10.22219/satwika.v4i1.11435>.
- Richey, R. C., & Nelson, W. A. 1996. *Developmental research*. Handbook of Research for Educational Communications and Technology, 1213-1245. New York: Simon & Schuster.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. 2022. "ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, Hal. 51-59, ISSN: 2746-1211. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Santoso, K., & Masfufah, L. 2022. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan "Kopi Hangat" Berorientasi Game Based Learning di Mtsn 1 Kota Magelang". *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, Hal. 83-94. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3255141>.
- Setyawan, H., & Arifin, B. 2023. Design and Development of Archives Blender Tool Using ADDIE Framework. *Jurnal Kearsipan*, Vol 18, No. 1, ISSN: 2657-1706. <https://doi.org/10.46836/jk.v18i1.270>.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. 2023. "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar". *Jurnal Lensa Pendas*, Vol. 8, No.1, Hal. 9-16, ISSN: 2541-6855. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. 2023. "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan". *Journal of Student Development Informatics Management (JOSDIM)*, Vol. 3, No. 2, Hal. 263-27, ISSN: 2774-8219. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIM/article/view/5099>.

- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha, January 2016, 1–17.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 88, 90-92.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soimbala, 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)*, Vol. 4, No. 2, Hal. 524-533, ISSN: 2797-2860. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.
- Trebeck, K., Higgins, B., Aaron, H., & Murdie, A. 2021. *Curriculum (Re) Design: A Series of Thematic Reports from the OECD Education 2030 Project*. Welsh Government, Education, Education Wales, et al. Overview Brochure.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. 2022. Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 6, Hal. 9344-9355, ISSN: 2580-1147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, E., Afriana, A., Husnita, L., ... & Pomalingo, S. 2023. *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. Cv. Gita Lentera.
- Widiana, I. W. 2022. “Game Based Learning dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 1, ISSN: 2615-2908. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 02, Hal. 2100-2112, ISSN: 2548-6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Wulandari, W., & Eidiensyah, A. T. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, Vol. 13, No. 3, Hal.113-119, ISSN: 615-7438. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>.
- Zainuddin, M., Nofisulastri, N., & Karmana, I. W. 2024. “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Games untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang”. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 9, No. 1, ISSN: 2722 – 7340 <https://doi.org/10.33394/realita.v9i1.11368>.