

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Hayati, F., & Fadhli, M. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andryannisa, A. M., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Angga, Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054.
- Anjasmira, I., Kamarrudin, S., & Awaru, T. (2024). Dynamics of Application of Social Sciences Subjects in the Independent Curriculum at Junior High School Level. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(1), 71–80.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, Z. S., & Hasibuan. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung.
- Arifin, M., Umar, M., & Siregar, A. H. (2024). Model-Model Pembelajaran di Era 4.0 dan Disrupsi dalam Implementasi. *Journal on Education*, 06(02), 11110–11119.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Sleman: Bintang Pustaka Madani.
- Aswan. (2023). Permainan Truth or Dare Berbantuan Spin the Wheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 1.
- Awaliyah, F., & Mahpudin, A. (2025). Efektivitas Gamifikasi Pembelajaran Melalui Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas VIII A di SMP Al-Ihya Cihaur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 4455–4460.
- Dahlya, N., Dyah, P., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220.
- Ester, K., Sakka, F. S., Mamonto, F., Mangolo, A. E. M., Bawole, R., Mamonto. (2023). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) di SD Gmim II Sarongsong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 967–973.

- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. h
- Fatharani, W., Utomo, E., & Ariani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 05(02), 25–34.
- Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–5.
- Fitria, W., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Haq, M. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(03), 102–107.
- Hendri, & Feliks. (2021). Penerapan Konsep E-Learning dengan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Processor*, 16(1), 1–8.
- Husaimah, S. F., Rapi, M., & Syahriani. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA Negeri 6 Bone. *Jurnal Al-Ahya*, 3(1), 19–28.
- Hutabarat, A., & Erdo, D. F. (2023). Muatan Sosial Studies dalam pendidikan Kewarganegaraan Demokratis. *Jurnal Pendidikan Sosia*, 10(2), 123–136.
- Hutagalung, S. N. A., & Nurjannah, D. (2024). Memahami dan Menguasai Hakikat IPS. *Alacrity : Journal of Education*, 4(1), 201–208.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5 . 0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Irwanto. (2021). Perancangan Media Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2311–2322.
- Jumiati, Aleng, N., Nasir, & Suriyanty. (2024). Efektivitas Metode Gamifikasi Berbasis Komputer dan Games Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Kampung Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 223–229.

- Jumiati, Arifa, T. R., & Kumala, S. (2022). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Kabupaten Banjar. *Jipdas: (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3), 265–269.
- Kaya, O. S., & Ercag, E. (2023). The Impact Of Applying Challenge - Based Gamification Program On Students ' Learning Outcomes : Academic Achievement , Motivation And Flow. *Education and Information Technologies*, 29, 10053–10078
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi Memahami dan Perbaiki Kesalahan Konsep. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, .9(1), 64–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130617>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani (Mudima)*, 2(9), 3507–3514.
- Miftahul, A., & Muhtar, H. (2025). Eksplorasi Teori Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 437–444
- Muhaymin, S., & Syahrir, M. (2024). Penerapan Media Truth Or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(5). 216-238
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(2), 47–56.
- Pengambu, D. (2023). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 205–212.
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., & Siregar, R. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lobmok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Pramesti, H. P., & Budijastuti, W. (2024). Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(3), 705–716.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399-406
- Rasyid, H., Cholifah, N., Russtantono, H., & Yanti, E. (2024). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Rahayu, W., & Martini. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *E-Jurnal Pensa : Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 279–283.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning : a Meta-analysis Content. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Siregar, A., Kalsum, U., & Rambe, S. M. (2022). Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS PAB 2 Sampali. *Lokakarya: Journal Research and Education Studies*, 1(1), 1.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 283–294.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Suparya, I. K. (2022). Kajian Teoritis Perbandingan Kurikulum IPS di Indonesia dan Amerika. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 141–150.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tabrani, T., Afendi, A., Baitullah, B., Zamzami, Z., & Maspan, M. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14713–14720.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., Prayitno, S., (2022). Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2, 317–326.
- Wahid, L. A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teeori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Zahara, R., Prasetyo, Gihari, E., & Yanti, Dwi, M. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Soko Guru:Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1),76–87