

BIBLIOGRAPHY

- Amelia, R. (2024). *Pengembangan Media kartu Truth or Dare untuk meningkatkan pemahaman nilai pancasila pada pembelajaran PPKn kelas 6 SD*. Universitas Negeri Jakarta.
- Amini, S. h. (2017). The Development of Character Education Model Trough an Integrated Curriculum at Elementary Education Level in Medan City. *IJLRES International Journal on Language, Research and Education Studies*, 298-311.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Persada.
- Biggs, J. &. (1993). *The process of learning. How students approach their learning*. Prentice Hall.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Briggs, J. M. (1993). *The process of learning (3rd ed.)*. Australia: Prentice Hall.
- Cahyadi, A. W. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(2), 123-135.
- Cahyadien, T. W. (2022). *Refleksi Nilai pada Pendidikan*. Jakarta: MAN 4 .

Canva. (2023). *Canva for Education: Platform features overview*.

<https://www.canva.com/education/>.

Desyana, N. (2020). Analisis respon belajar siswa menggunakan taksonomi solo materi suhu dan kalori. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 58-62.

Dick, W. C. (2015). *The systematic design of instruction*. (8th ed.). Pearson.

Fitri, A. (2023). Pengembangan media Truth or Dare berbasis Problem-Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan motivasi belajar matematika di SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

Forrester. (2024). *Cloud-based design tools: Productivity benchmarks*. Forrester Research Report.

Fullan, M. &. (2014). *Towards a new end: New pedagogies for deep learning*. Microsoft Partners in Learning.
http://www.michaelfullan.ca/wp-content/uploads/2014/01/3897.New_Pedagogies_to_Improve_Learning.pdf.

Fullan, M. (2013). *The New Pedagogy: Students and Teachers as Learning Partners*. Educational.

Glasgow, S. &. (1990). *Exercises in Instructional Design*. Merrill Publishing Company.

Hariandi A, M. P. (2019). Peran Pembelajaran Agama Islam dalam Menanamkan Nilai Karakter Religius dan Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. *AULADUNA Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 197.

Hastiani, E. P. (2024). Keefektifan Model Group Investigation Berbantuan Media Kartu Truth Or Dare “Inkara” Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan. . *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 16(2), 255.

Hendra, H. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

Inarotul Ulya, K. N. (2023). Analisis Penggunaan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *MindSet: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 127-131.

jai, A. J. (2020). eran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Jujur pada Siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 64.

Karlina, L. (2023). *Pengembangan media kartu truth or dare bertema ekosistem untuk siswa kelas 5 SD*. Universitas Negeri Jakarta.

Kesuma, M. (2012). *Pendidikan karakter perspektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Ptentice Hall. ISBN 978-013295613 hlm.30.

Krathwohl, D. R. (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II*. David McKay Company.

Lee, J. (2021). Extensible design tools in edtech: A review . *Journal of Educational Technology*, 45(2), 112-130.

Mardiana., Z. A. (n.d.). Strategi Pembina dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Qur'an di SMA.

Merrill, M. D. (2022). *First principles of instruction*. California: Pfeiffer.

Mishra, M. N. (2017). Research methodology: A systematic investigation. *International Journal of Research*, 4(2), 1-15.

Mishra, S. B. (2017). *Handbook of research methodology*. Educreation Publishing.

https://www.researchgate.net/publication/315860593_Handbook_of_Research_Methodology.

- Muammar, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIORITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 177-178.
- Muqdamien, U. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis [teknologi] untuk [mata pelajaran tertentu]. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 123-135.
- Mustari. (2011). *Pendidikan karakter: Solusi membangun peradaban bangsa*. . Bandung: Junior Library.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3), 255-287.
- Prabowo, F. A. (2020). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak di Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 191-207.
- Pranoto. (2025). Game-based learning untuk integritas: Solusi inovatif dalam pendidikan karakter . *Kummara*, <https://kummara.com/game-based-learning-untuk-integritas-solusi-inovatif-dalam-pendidikan-karakter/>.

Pratama, A. S. (2024). Digital media prototyping for moral education in Indonesia. *International Journal of Instructional Media*, 12(1), 45-62.

Purnama, S. H. (2019). *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini*. PT Remaja Rosdakarya.

Putra, Y. G. (2017). Pembuatan game balap kucing dengan Unity berbasis Android . [Skripsi, STMIK Gici]. <https://docplayer.info/>.

Resti, F. I. (2017). Pembentukan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SMAN 1 Demak Melalui Program Tertib Parkir di Sekolah.

Samani, H. (2020). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, W. (2014). *Media Pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Sapdi, M. R. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 993-1001.

Sari, A. P. (2025). *Dampak Penilaian Reflektif terhadap Sikap Belajar Siswa di Pembelajaran Ekonomi*. Kumparan.com.

- Siswono, E. (2019). *Metodologi penelitian pengembangan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Siti, F. N. (2021). pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1530-1533.
- Smith, K. J. (2022). Accessibility in cloud-based design platforms. *Computers & Education*, 178, 104-120.
- Smith, T. W. (2007). Teaching for Deep Learning. *The Clearing House: A. Journal*, 205-210.
- Soelarko, R. (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sri Rahayu, R. D. (2024). *Pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak pada kelas X MAN 1 Bone*.
- Sudjana. (2001). *Metode statistik*. Bandung: (Edisi ke-6). Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

(Edisi ke-28). Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:

Pedagogia.

Sukiyat. (2020). *Pendidikan Kepramukaan Berbasis Pendidikan*

Karakter. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.

Suratno, A. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta:

MediaWacana.

Suriani, N. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan

Partisipan. *Jurnal Ihsan*, 1(1).

<https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/download/55/32>.

Susanto, H. R. (2024). Multimedia integration in Indonesian edtech

prototyping. *Journal of Islamic Educational Technology*, 10(2),

134-152.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovati*.

Yogyakarta: Graha Ilmu.

syahnaz, A. W. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning

dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran PAI.

Taufikurrahman, A. L. (2022). Pendidikan Karakter dan Dekadensi Moral Kaum Milenial . *AL-ALLAM : JUNAL PENDIDIKAN* , 27.

Thabroni, G. (2021, 01 27). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)*. Serupa.id.

Timu, D. N. (2024). Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. . *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.

Triyani, E. B. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas III. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 150-154.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). *Harvard University Press*.

Wanabuliandari, A. (2018). Pengaruh Modul E-Jas Edutainment Terhadap Karakter Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 70-79.

- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyana, s. A. (2025). *Pengembangan Kartu Truth or Dare sebagai Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning untuk Materi Struktur Fase E SMA*. Univesitas Negeri Jakarta.
- Yumnah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Yusufroni Zendrato, H. O. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 139-148.
- Zaharatunnisa, R. S. (2023). Menjelajahi Pembelajaran Kooperatif: Konsep dan Implikasi. *Jurnal Diksi, IAIN Langsa*, 45-52.
- Zainal, N. F. (2022). roblem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Kencana Penada Media Goup.