

DAFTAR PUSTAKA

- A'inul Haq, Muhammad. "Pengaruh Permainan *Truth or Dare* Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa." *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 03 (2021): 102–7. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>.
- Aditia, Ilham Maulana, and Dinie Anggraeni Dew. "Pendidikan Pancasila : Sebuah Upaya Membangun Karakter Bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1647–59.
- Aji, Novita Dewi, and Nora Yuniar Setyaputri. "Permainan *Truth or Dare* (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK," 2021, 909–15.
- Amelya, Ryah, and Novanita Whindy Arini. "Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Materi Pancasila" 22, no. 2 (2024): 186–97.
- Andin Dwi Pratiwi, Kadek, Kadek Rika Damayanti, Ni Luh Putu Nia Mylinda, and I Ketut Ngurah Ardiawan. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 8453–61. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7686>.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) * Correspondence Info Artikel Diajukan Diterima Diterbitkan Kata Kunci : Hayu Ika Anggraini ,." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (2021): 1885–96.
- Anisah, Ani Siti, and Kama Abdul Hakam. "Perkembangan Sosial , Emosi , Moral Anak , Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (2022): 69–80.
- Anzani, Rahmah Wati, and Intan Khairul Insan. "Perkembangan Sosial Emosi Pada

- Anak Usia Prasekolah.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, No. 1 2 (2020): 180–93.
- Aprilia, Tania, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Negeri Padang. “Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar” 9 (2025): 3656–63.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic.” *Jurnal Dimensi PPndidikan Dan Pembelajaran* 3800 (2020).
- Astuti, Dwi, Aren Frima, and Andriana Sofiarini. “Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing.” *Silampari Sains and Education* 1, no. 2 (2022): 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>.
- Cahyani, Kamila, Masdar Lailatun, Nadira Yova, and Murnika Wismanto. “Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik” 1, no. 3Cahyani, Kamila, Masdar Lailatun, Nadira Yova, and Murnika Wismanto. “Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik” 1, numbers 3 (2024): 76–85. (2024): 76–85.
- Desrinelti, Desrinelti, Neviyarni Neviyarni, and Irda Murni. “Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Tinjauan Dari Aspek Bahasa.” *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 6, no. 1 (2021): 105–9.
- Diba, Fara. “Perkembangan Peserta Didik,” n.d.
- Djafar, Sandi, and Dian Novian. “Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer” 3, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10440>.
- Escolano-pérez, Elena, Maria Luisa Herrero-nivela, José Luis Losada, Rafael Enrique Reigal, and Elena Escolano-pérez. “Association Between

Preschoolers ' Specific Fine (But Not Gross) Motor Skills and Later Academic Competencies : Educational Implications” 11, no. June (2020): 1–19. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01044>.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Fadillah, Qisthi Nur, Lukman Hakim, and Noviati. “Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar.” *Nnovative: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 8333–46.

Fitri, Trinindi Eriswan, Neviyarni Neviyarni, and Zellhendri Zen. “Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar: Kajian Literatur” 09, no. September (2024): 95–108.

Gea, Wiwin Hidayanti, Friska Delviana Silaban, and Yosnida Sianturi. “Peran Pancasila Dalam Membentuk Pola Pikir Anak SD Di Tengah Perkembangan Peradaban.” *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 4 (2025).

Gingga Prananda¹, Loso Judijanto², Stavinibelia³, Aristanto⁴, Rossa Ramadhona⁵, Nana Citrawati Lestari⁶. “(3) Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024).

Hafiz, Dukha Yunitasari & Abdul. *Filosofis Dan Dasar Negara*, n.d.

Hanafiah, Diana, Badruli Martati, and Lilik Binti Mirnawati. “Implementasi Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas Iv Di Sekolah Dasar Diana” 7, no. 2 (2023): 539–51. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>.

Haptanti, Frida Septy, Miftahul Hikmah, and Imam Agus Basuki. “Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 2024 *PERAN* 4, no. 9 (2024): 972–80. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.

Hardianti, Muhammad Anwar, and Muhammad Syahrir. “Pengaruh Permainan

Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mipa Sman 10 Pinrang (Studi.” *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)* 3 (2022): 38–47.

Hasanah, Uhwah, M Irmawati, Iqbal Arifin, Muh Fajri Hasanuddin, and Muhammad Harbi. “Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” : : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 08, no. 03 (2024): 1202–14.

Hayati, Fitri, Neviyarni, and Rdamurni. “Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, No. 1 5 (2021): 1809–15.

Hermawan, Wawan. “Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot.” *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 1263–69.

Hikmawan, Rizki, Ayi Suherman, Ahmad Fauzi, and Ibnu Mubarak. “Ikigai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template.” *Journal of Educational Research and Evaluation* 4, no. 1 (2020): 98–102.

Hunaifi, Hesty Dwy Wahyuning Tyas Abdul Aziz, and Aprilia Dwi Handayani. “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Pada Materi Cerita Fiksi Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 01, no. 01 (2024): 219–32.

Indrawan, Irjus, Hadion Wijoyo, Made Arsa Wiguna, and Edi Wardani. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 2020.

Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa” 1, no. 5 (2020): 148–56.

Istiqomah, Livia, and Fina Fakhriyah. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar” 5, no. 1 (2020): 650–60.

Izzata, Azka Muhammad Zaid. “Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar

Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 91–101. <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>.

Jamilah, Tsania Nisaul, M Amir Fariq, and Nizam Ihludy Pramandiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare* Islami Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Agama” 3 (2025): 160–71.

Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, Arris Maulana, and Universitas Negeri. “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan” 01, no. 06 (2023): 372–78.

KharismaDamayanti, Erika, and Dwi Deden Haerudin Kusumawardani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Truth Or Gandrung Dance Studio Kategori Meningkatkan Kemampuan Menari.” *Jurnal Pendidika Tari* 3, no. 1 (2022): 88–102.

Kurniawan, Bayu, and Ahmad Muhibbin. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Vi Sd.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024).

Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha. “Studi Literatur Review : Peran Media *Game Based Learning* Terhadap Pembelajaran” 14, no. 1 (2025): 799–812.

Malatua, Mangasi, Tesalonika Ginting, Erik Harison Samosir, Fransisca Brutu, Diva Astria Putri, and Yesi Maria. “Pengaruh Perspektif Pendidikan Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Kelas VI SD Negeri 091254 Batu Onom” 10 (2026): 12190–94.

Manfaat, K B, and Media Pembelajaran. “Manfaat Media Pembelajaran,” n.d., 1–9.

Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” ” *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*

13, No. 1, 2020, 116–52.

Maydiantoro, Albet. “Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research And Development*),” no. 10 (2021).

Mikraj, A L, and Khamila Husna. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” 4, no. 1 (2023): 981–90.

Muhaymin, Safar, and Musdalifah Syahrir. “Penerapan Media *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia Kegiatan , Tetapi Membantu Menciptakan Kondisi Yang Kon.” *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 5 (2024).

Nadia, Deni Okta, Neviyarni Suhaili, and Irdamurni. :“:Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Deni.” : : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 2727–38.

Noviyanti, Gladis Vella. “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA” 6, no. 2 (2020): 110–15.

Nugraheni, Rahma Okta, Khusnul Fajriyah, and Kartinah. “Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iv Sd N Kembangarum 02.” *Http://Journal.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Cm Pengembangan* 3, no. 2 (2024): 136–43.

Nurhasanah, Aas, and Reren Hamidah. “Manfaat *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 23–31.

Nurkhikmah, Aisyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 439–48.

Nurrahman, Irfan, and Beny Dwi Lukitoaji. “Pengembangan Media Kartu *Truth Or*

Dare Pancasila Kelas V Sd Negeri” 10 (2025).

Okpatrioka. “*Research And Development (R & D)* Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan” 1, no. 1 (2023).

Permana, Natalis Sukma. “*Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 313–21.

Pipin Dwi Setiyarini, Cahyo Hasanudin, Ernias Duwi Saputri. “Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Karakter Siswa SD,” no. November 2025 (n.d.): 305–14.

Pratiwi, Adestiani, Alifah Siti Nurgarizah, Jihan Zahdu, Kusmi Fitriyani, Nur Karimah Haqiqi, and Tiara Egist Melani. “Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Di SD Negeri Sudimanik , Kecamatan Cibaliung , Pandeglang - Banten.” *Jurnal Respon Komunitas Dan Pemberdayaan* 3, no. 1 (2025): 16–23.

Pratiwi, Resdilla, Niki Habadi, and Risma Harahap. “Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 592–96.

Pujilestari, Yulita, and Afni Susila. “Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 2 (2020): 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>.

Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu Rosniwaty, and Himmatul. “Penerapan *Game Based Learning* Uducaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. September (2024).

Rahmania, Aisyah, Erna Suwangsih, and Primanita Sholihah Rosmana. “Pengaruh Games Based Learning Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi Aisyah Rahmania 1 , Erna Suwangsih 2 , Primanita Sholihah Rosmana 3 Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

- Universitas Pendidikan Indonesia.” *Jurnal Imliah Wahana Pendidika* 10, no. 16 (2024): 25–33.
- Rahmi, Sagita Nea, and Relsas Yogica. “Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) Pada Materi Virus.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 399. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38995>.
- Ramadhani, Fadilah, Br Ginting, Rizka Harfiani, Universitas Muhammadiyah, Sumatera Utara, Alamat Jl, Kapten Muchtar, et al. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital " Jadul " Terhadap Konsentrasi Siswa Saat Belajar Mata Pelajaran PAI Memahami Materi Dan Menginternalisasi Nilai-Nilai Yang Diajarkan . Oleh Karena Itu , Penelitian,” no. September (2025).
- Ritonga, Abdul Gani Jamora Nasution Adelia Priscila, Devi Intan Sari Sagala, and Sa'idatul Hasanah. “Metode Pembelajaran PKn SD Al-Wasliyah 11 Amplas Abdul.” *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3, no. 1 (2023): 140–50.
- Saputra, Bherrio Dwi. “Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran PKn Untuk Membangun Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 07, no. 02 (2025): 10297–308.
- Sari, Anggit Paramita, Ali Mashari, and Qomario. “Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila Dan Kewarganegaraan (PPKn).” *Ahsanta Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 25–32. <https://journal.stkipalitb.ac.id/index.php/ajp>.
- Septianing, Isti, Lina Melati, and Nabila Deo Cantika Wannuraniza Destiani. “Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) Atau Pembelajaran Berbasis Permainan . Game Based Learning Merupakan Metode Memperoleh Konsep Dan Keterampilan Baru Melalui Penggunaan Permainan Digital.” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024).
- Setiawan, Ilham Eka, Norma Risnasari, Asmaul Khoimmah, Najwa, Shaninnabila, Febri Fiani, and Rahma Aulia Asmaul Husna Dwi Nur Azizah. “Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar,” 2025, 1868–74.

- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital" 1 (2022): 242–48.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Standar, Badan, D A N Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Dasar Dan, Kementerian Pendidikan, and Dasar Dan. *Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2025.
- Suryatna, Yayat, Dwi Indah, and Mustiko Ningrum. *Pendidikan Pancasila*, 2023.
- Syahada, Hany Aulia, and Venni Herli Sudi. "Meningkatkan Partisipasi Belajar Melalui Model ' Game Based Learning ' Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan," 2024, 875–86.
- Syahid Musthofa Akhyar &, and Dinnie Anggraeni Dewi. "Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi" 6, no. 1 (2022): 1541–46.
- Syawaluddin, Ahmad. *MEDIA*, n.d.
- Timu, Demetrius, Kristina E. Noya Nahak, Helena Variasa Soinbala, Marcy Tasuib, Norma Melani Lesik, and Restiyani Koy. "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, no. 2 (2024): 524–33.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.
- Utami, Hartanti yekkti. "Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik" 11, no. 1 (2021): 1–14.
- Wahyu, Dhinda, and Putri Elisya. "(2) Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Peran Dan Kedudukan Warga Negara Indonesia Elemen Nkri Pada Peserta Didik Kelas X4 Semester Genap Sma Negeri 2 M" 1 (2024): 227–36.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

- Widiani, Uci. "Analisis Perkembangan Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV Di SDN Karawaci 5 Kota Tangerang" 8 (2024): 36721–31.
- Wulandari, Putri, and Wahid Hasim. "Alacrity : Journal Of Education Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD." *Alacrity : Journal Of Education* 5, no. 1 (2025): 488–96.
- Wulandari, Sekar Ayu, Sani Safitri, Program Studi, Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya, and Bandung Lautan Api. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi" 2, no. 1 (2024): 34–41.
- Zakiah, Sinta, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, and Olivia Wahyu. "Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 71–79.

