

DAFTAR PUSTAKA

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Padang : Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Indayanti, E. N., Dyah Astriani & Supriyono. (2016). Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA*, 4(2), 1-4.
- Istarani. (2015). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : ISCOM Medan.
- Janah, N., Anindyarini, A., & Wijayanti, K. D. (2019). Penerapan Metode Perlombaan Tim dengan Media Permainan Kebenaran dan Tantangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menelaah Teks Eksposisi pada Siswa SMA. *Paedagogia*, 22(2), 124-135.
- Karo-Karo, D, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), h. 147
- Khairani, M. (2013). *Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- _____. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramadhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Sigli : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mimmah, M., Muhammad, N., & Syahril. (2015) Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains Siswa dengan Menerapkan Media Permainan Truth Or Dare. *Jurnal Online Mahasiswa fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2(2), 1-11.
- Prawijaya, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Pengukuran. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 5(3), 75–82.
- Priatmoko, S, dkk. (2008). Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1), 230-235.
- Rahayu, W., & Martina. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth or Dare Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 279-283.
- Slameto. (2016). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Cetakan Keenam*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pranamedia Group.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 2(1), 84-85.
- Trianto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

