

DAFTAR PUSTAKA

- A, Fadilah. “Pengembangan Media Game untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Mata Uang bagi siswa Tunagrahita Kelas VII Semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya Tahun Pelajaran 2010/2011.” *Institut Agama Islam Sunan Ampel* (18 Maret 2017).
- Apriliawati, Mega. “Pengaruh Permainan Tradisional *Duce-Duce* Terhadap Pembentukan Karakter Jujur Anak Kelompok B Di Tk Amal Mulia Desa Barana Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto”. Skripsi diterbitkan (UIN Allauddin Makassar, 2022).
- Ardianto, Widi. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. (Semarang: Qahar Publisher, 2020).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Cipta, 2010).
- Azizah, Nurul Kami Sani, dkk. *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan*. (Indonesia: Guepedia, 2022).
- Batubara, Fitri Amaliyah, Nurhalima Tambunan dan Nanda Rahayu Agustia. *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point*. (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023).
- Borba, Michele. *The Big Book of Parenting Solutions: 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam*

Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari, Terjemahan Indonesia. (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010).

Cahyaningrum, Dhinanda Lutfi dan Dewi Lutfiati. “Kelayakan Media *Truth Or Dare* Pada Materi Perawatan Kulit Wajah Berjerawat Dengan Teknologi Kelas Xii Di Smkn Tata Kecantikan”. *e-jurnal*, Vol. 09 No. 2, Edisi Yudisium 2, (2020).

Caswo. *Bagaimana Membuat Kartu Permainan Pembelajaran Konsep Dasar Matematika SD?*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Chyntia, Riche. *Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Kemenag RI, 2012).

Daud, Muhammad, Dian Novita Siswanti dan Novita Maulidya Jalal. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Cet.1 (Jakarta: Kencana, 2021).

Ependi, Nur Haris, Dyan Pratiwi, Ayu Melati Ningsih, Adinda Kamilah, dkk. *Pendidikan Karakter*. (Serang: Sada Kurnia Pustaka, 2023).

Fabella, Tika Ega. “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Modeling dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 3 Bandar Lampung”. Skripsi diterbitkan (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017).

Fanny, Cintya Devi Ayunda dan Norida Canda Sakti. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (2021).

Ghozaly, Feisal dan Achmad Buchori Ismail. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

- Hardianti. “Pengembangan Media Permainan *Truth And Dare* Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Makassar”. (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2018).
- Hartini, Sri. *Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022).
- Hayatillah, Mila. ”Penerapan Media Permainan *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di Mtsn 4 Pidie”. Skripsi diterbitkan, (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018).
- Hikmah , Wulan Kurnia. “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat”. Skripsi diterbitkan (Lampung :IAIN Metro, 2020).
- Husamah, Arina Restian dan Rohmad Widodo. *Pengantar Pendidikan*. Cet.2 (Malang: UMM Press, 2019).
- Ihfani, Latif . “Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Kejujuran” Untuk Siswa Kelas 2 SD 1 Patalan Jetis Bantul”. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol. VI, No. 2, (2017).
- Juanda, E. A, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-dasar Mikrokontroler”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.17, No.6, (2011).
- Kartikowati, Endang dan Zubaedi. *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini dan Dimensi-Dimensinya*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020).

- Khobir, Abdul. "Upaya Mendidik Anank Melalui Permainan Edukatif". *Jurnal Forum*, Vol.7, No.2, (Desember 2009).
- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021).
- Laksana, Dek Ngurah Laba, dkk. *Desain Pembelajaran Berbasis Budaya*. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021).
- Mahyuddin, Nenny. *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anank Usia Dini*. (Yogyakarta: Deepublish, 2023).
- Maryani, Pardimin dan Ari Setiawan. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Kejujuran Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Wadaslintang". *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Desember 2021).
- Matondang, Rahmawati, dkk. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*. (Batu: Literasi Nusantara, 2021).
- Nazir. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia, 2023).
- Nurfadillah, Septy. *Media Pembelajaran*. (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).
- Priatmoko, Sigit, dkk. "Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol.2, No.1 (2008).
- Purba, Ramen A, Arin Tentrem Mawati dan Dewa Putu Yudi Ardiana, dkk. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis, 2021).
- Rachman, Fauzi. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022).

- Rianawati. *Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah dan Madrasah*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press).
- Rosyada, Dede. *Madrasah dan Profesionalisme Guru*. (Depok: Kencana, 2017).
- Rukhayati, Siti. *Strategi Guru PAI dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK AL-Falah Salatiga*. (Salatiga: LP2M IAIN Salatiga, 2020).
- Rusma, Tedi. *Statistika Penelitian (Aplikasinya dengan SPSS)*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015).
- S, Danang. "Wheel of Fortune", *Wikipedia* (Januari, 23, 2010).
- Salissa, Jonas. *Buku Ajar Sosiologi Olahraga*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).
- Santrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018).
- Saripudin, Aip dan Isnaeni Yuningsih Faujiah. *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020).
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif (dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS)*. (Jakarta: Prenamedia Grup, 2015).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: CV. Alfabeta, 2018).
- Sumardjan. *Media Kartu Sekolah Dasar*. (Semarang: Formaci, 2017).

- Sundayana, Rostiana. *Statistik Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Trihendradi, C. *7 Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS17*. (Yogyakarta: 2009).
- Wibiantoro, Ridwan, dkk. *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD*. (Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021).
- Wibowo, Teguh. *Media Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2019).
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan)*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).