

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., . . . Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksklusif Teknologi.
- Amandha, A., & Hasanudin, C. (2023). *Manfaat Belajar Operasi Hitung Pada Bilangan Bulat Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Bojonegoro: Prosiding.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184. doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anwar, S. (2023). *Metode Pengembangan Bahan Ajar Four Steps Teaching Material Development (4STMD)*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Ayu & Syarifuddin. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Local Instructional Theory Kelas V Sekolah Dasar Topik Perkalian Pecahan Berbasis Realistic Mathematics Education (RME). *JURNAL BASICEDU*, 6339 - 6348.
- Cecep, K., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Dona, I., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2024). Pengembangan Media Truth Or Dare Spin Whell Pada Pembelajaran IPA Terhadap Efek Potensial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1).
- Fadillah, N. F., & Nurafni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1933-1942. doi:<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8333-8346.
- Faizah, S., Rahmawati, N. D., & Sa'adah, N. (2022). *Teori Belajar Matematika*. Bandung: PT. Indonesia Emas Group.
- Fanny, C. D., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare. *Edunomic Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 108-121. doi: 10.33603/ejpe.v9i2.5074
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan pengembangan (Reseach & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tamrin, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jayanti, Zulkardi, & Putri, R. I. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning* . Palembang: Bening Media Publishing.
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023). Pengembangan media kartu Truth or Dare pada materi ekosistem kelas V SDN 2 sukaraja. *Journal of elementary education*, 6(6).
- Kartini, Nasrudin, & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-Hilal Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(01).
- Lutfiana, A. N., Suastika, K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Rainstek Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(3).
- Manullang, F. R. (2021). *Konsep Dasar Matematika SD*. Jakarta : Kencana.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Mubarok, M. K., Zahro, F., Wulan, B. R., & Andjariani, E. W. (2023). Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V MI NU Tengkulungan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 15-23.
doi:10.58258/jime.v9i1.4072/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD* . Sukabumi: Anggota IKAPI.
- Ovan. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana .
- Priatma, N., & Yuliardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PtT Remaja Rosdakarya.
- Rachman , A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo , H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya.

- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Said, S. (2023, Juni). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKomi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Siswanto, E. (2021). *Presentasi Multimedia Media Pembelajaran Interaktif*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Sjaeful, A. (2023). *Metode pengembangan bahan ajar: four steps teaching material development (4STMD)*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Suci, T. I., Hermansyah, Jayanti, & Theriana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Utami, H. Y. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Siswa*. Yogyakarta.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *JURNAL ABDIDAS*, 1(6), 597 - 602.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D Model RD&D Pendidikan dan sosial*. Semarang.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*.
- Yohanes, B. (2020). *Matematika Sekolah*. Yogyakarta: Elmaterra.