

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

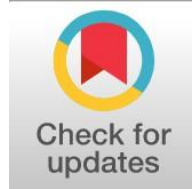
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

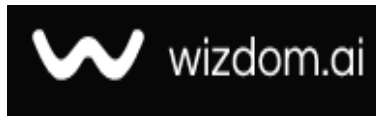
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Truth Or Dare Gamification Fosters Student Discipline In Elementary Civic Education: Gamifikasi Truth Or Dare Membentuk Disiplin Siswa Pada Pendidikan Kewarganegaraan Dasar

Siti Sumarni, sitisumarni@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Muhlasin Amrullah, muhlasin1@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Civic education plays a fundamental role in cultivating moral values and character development among early learners. **Specific Background** Fourth-grade students at Cahaya Makmur State Elementary School exhibit passive behavior, rote memorization of norms, and frequent minor disciplinary violations such as late assignments. **Knowledge Gap** Conventional instructional models often present moral concepts abstractly, failing to provide interactive mechanisms that translate theoretical character education into concrete daily habits. **Aims** This Classroom Action Research seeks to cultivate student discipline, honesty, and responsibility in civic education through a structured Truth or Dare gamification model. **Results** Implemented using the Kemmis and McTaggart framework on twelve students, the intervention transformed a monotonous classroom into a highly participatory environment. Observational data across cycles demonstrated significant increases in timely task completion, strict adherence to class rules, and academic honesty. **Novelty** Adapting the Truth or Dare framework for primary education uniquely gamifies moral reflection and positive behavioral challenges, replacing punitive measures with constructive educational actions. **Implications** Integrating this interactive methodology provides educators with an innovative, game-based pedagogical strategy to strengthen character education and behavioral compliance in elementary settings.

Highlights:

- ♦ Interactive card-based activities transformed passive learning into a highly participatory environment.
- ♦ Timely task completion and academic honesty increased significantly across observational cycles.
- ♦ Constructive behavioral challenges successfully replaced punitive measures to build moral character.

Keywords: Character Education, Game Based Learning, Moral Values, Action Research, Primary School

Published date: 2026-09-21

I. Pendahuluan

Dari hasil Observasi penulis mengajar dikelas IV tepatnya di SDN Cahaya Makmur Kecamatan Sungkai Jaya Kabupaten Lampung Utara [1]. Dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn terdapat siswa yang sering kali merasa jenuh atau pasif sehingga menampakkan rasa bosan [2]. Begitu juga pada aktivitas di lingkungan sekolah pemahaman siswa mengenai materi norma, hak, kewajiban, dan penerapan Profil Pelajar Pancasila cenderung bersifat hafalan dan kurang diaplikasikan dalam sikap sehari-hari [3]. Terdapat juga indikasi pelanggaran aturan ringan di dalam kelas, seperti kurangnya tanggung jawab terhadap tugas, terlambat mengumpulkan tugas, dan kurangnya rasa saling menghargai antar teman [4]. Tujuan pembelajaran penerapan *ating or* karakter untuk meningkatkan disiplin melalui metode *truth or dare* pada pembelajaran PKN: 1) meningkatkan Kedisiplinan, melalui hukuman edukatif atau tantangan (*dare*) terkait aturan kelas (misalnya: merapikan meja, meminta maaf jika bersalah), siswa dilatih secara sadar untuk menaati komitmen dan peraturan [5]. 2) Membangun karakter melalui kejujuran, melalui pertanyaan reflektif (*truth*), siswa didorong untuk jujur mengevaluasi diri, berani berpendapat, dan memiliki rasa empati terhadap *ating* teman di kelas [6]. 3) Membuat pembelajaran PPKn menjadi bermakna, mengubah topik pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik [7]. Menurut Astuti et al (2022) menghasilkan media permainan *Truth Or Dare* pada pembelajaran PKN valid dan praktis serta memiliki efek potensial menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran [8].

II. Metode

Desain pembelajaran (sebelum pelaksanaan) Model Pembelajaran yang digunakan Problem Based Learning (PBL) berbasis permainan edukatif [9]. Alokasi waktu 2 X 35 menit (1 Pertemuan) dengan materi Hak, Kewajiban, dan Aturan (Nilai-nilai Pancasila/ PKN SD). Adapun Indikator Karakter (Disiplin) terdiri dari siswa menaati batas waktu giliran bermain, mampu menyelesaikan tantangan (*Dare*) dengan sportif, dan berkata jujur (*Truth*) terkait pelanggaran disiplin yang pernah dilakukan dan berkomitmen memperbaikinya [10]. Hasil penelitian Dewi & Purnomo (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth and Dare* berbasis SSCS materi perubahan lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dikatakan valid, praktis, dan efektif diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran [11]. Media dan bahan terdiri dari: 1) Kotak Misteri (*Mystery Box*) wadah penyimpanan kartu. 2) Kartu *Truth*, berisi pertanyaan refleksi disiplin contoh “Jujurlah, kapan terakhir kali kamu terlambat mengumpulkan tugas dan apa alasannya?”. 3) Kartu *Dare*, berisi tantangan pembiasaan baik contoh “Rapikan meja belajarmu dalam waktu 30 detik!”. 4) *Spin Wheel* (*Roda Putar*), papan putar untuk menentukan giliran atau pilihan (*Truth/ Dare*). 5) Lembar Komitmen Siswa berisi catatan poin disiplin dan target pribadi [12]. Menurut Gitleman & Kleberger (2024) Permainan kartu *Truth Or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif [13]. Urutan Aktivitas & Pembagian Waktu diawali kegiatan Pendahuluan (10 menit), guru mengucapkan salam, mengabsen, dan memimpin doa (membiasakan kedisiplinan sejak awal). Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan main *Truth or Dare (TOD)*. Kegiatan Inti dilakukan selama 45 menit, guru menjelaskan materi singkat tentang hak, kewajiban, dan pentingnya mematuhi aturan (*norma*). Selanjutnya dilakukan bermain *TOD* dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, lalu terdapat perwakilan kelompok memutar *Spin Wheel* untuk mendapatkan giliran dan dilanjutkan memilih kartu *Truth* (menjawab pertanyaan moral/ disiplin) atau *Dare* (melakukan tantangan fisik/ sikap positif, *ating* merapikan kelas). Media pembelajaran kartu *truth or dare* merupakan kartu yang mana terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab [14]. Selanjutnya guru memonitor dan menilai kepatuhan siswa terhadap aturan main. Kegiatan Penutup dilakukan (4 menit), dimana guru *ating* siswa menyimpulkan hasil belajar. Selanjutnya siswa diberi tugas mengisi Lembar Komitmen Disiplin Diri sebagai tindak lanjut. Kemudian pembelajaran ditutup dengan doa dan *yel-yel* kedisiplinan. Indikator pembelajaran dianggap berhasil apabila memenuhi kriteria, seperti Siswa mampu menyebutkan aturan tata tertib di sekolah dan lingkungan minimal 3 contoh (*Aspek Kognitif*). Tidak ada siswa yang menolak menjalankan tantangan (*Dare*) dan berkurangnya tingkat pelanggaran aturan ringan di kelas misalnya: siswa lebih tertib saat jam istirahat selesai, mengumpulkan tugas tepat waktu (*Aspek Karakter*). Siswa aktif berpartisipasi dan menunjukkan sikap kerja sama serta tanggung jawab dalam kelompok (*Aspek Psikomotorik*). Dalam penyusunan laporan “Penerapan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Disiplin melalui Metode *Truth or Dare* pada Pembelajaran PPKn di SD”, penulis wajib menjunjung tinggi etika penelitian dan melindungi privasi subjek (peserta didik) [15]. Anonimisasi dan kerahasiaan data, setiap data yang bersumber dari aktivitas siswa di dalam kelas wajib disamarkan atau dianonimkan. Penulis harus memastikan identitas siswa, ganti nama asli siswa dengan inisial (misalnya S-1, S-2) atau nama *ating*. Informasi demografis spesifik yang dapat mengarah pada identitas anak juga harus disembunyikan. Selanjutnya Dokumentasi kelas jika melampirkan dokumentasi foto atau video saat permainan *truth or dare* berlangsung, wajah siswa harus disamarkan (diburamkan/diberi efek piksel) atau ditutup menggunakan stiker penyensoran, kecuali jika telah mendapat izin tertulis dari orang tua. Kemudian Kutipan atau transkrip ucapan siswa selama sesi *truth or dare* berlangsung harus dirahasiakan nama pengucapnya dan disesuaikan tata bahasanya tanpa mengubah makna inti jawaban. Untuk data skor, nilai, maupun lembar kerja siswa harus disajikan secara kolektif (dalam bentuk grafik, *ating* rata-rata, atau persentase komunal), bukan dalam bentuk daftar nilai individu yang memperlihatkan nama terang siswa. Persetujuan Subjek Penelitian (*Informed Consent*), sebelum pengumpulan data dilaksanakan, penulis harus mengantongi izin dari pihak sekolah (Kepala Sekolah). Untuk data yang bersifat sangat personal atau spesifik (terutama jika ada dokumentasi visual yang memperlihatkan wajah siswa dengan jelas), penulis disarankan untuk meminta *informed consent* (persetujuan) atau pemberitahuan kepada orang tua/ wali murid. Penulis memiliki tanggung jawab moral dan akademis terhadap penggunaan data kelas, penulis dilarang memanipulasi data observasi maupun skor penilaian disiplin demi mencapai kesimpulan penelitian yang diinginkan. Penulis harus memastikan bahwa publikasi laporan ini murni untuk kepentingan pengembangan ilmu *ating or*, dan tidak digunakan untuk mempermalukan (*bullying*) atau merugikan psikologis siswa. Penulis wajib menyimpan data mentah (catatan lapangan, transkrip asli, lembar penilaian) *ating or* dan hanya menggunakannya untuk kebutuhan penyusunan laporan.

III. Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode Truth or Dare (TOD) pada mata pelajaran PKn di SD dilaksanakan melalui integrasi kartu karakter dalam kelompok belajar yang bertujuan melatih kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan siswa dengan cara yang menyenangkan. Jalannya Kegiatan diawali persiapan, dimana guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (4-5 orang) dan menyiapkan dua set kotak kartu Truth (berisi pertanyaan tentang nilai moral) dan Dare (tantangan ating o positif). Kemudian pada pelaksanaan, setiap kelompok memutar roda putar (spinner) atau dadu lalu siswa yang ditunjuk harus memilih kartu Truth atau Dare. Jika memilih Truth, mereka menjawab pertanyaan seperti “Sebutkan satu aturan di rumah dan bagaimana kamu melaksanakannya”. Jika memilih Dare, mereka harus melakukan tantangan disiplin seperti “Merapikan meja teman sebangkunya dalam waktu 30 detik”. Penyesuaian yang dilakukan, Kartu Truth or Dare tidak berisi hal-hal ekstrem layaknya permainan remaja. Isi disesuaikan dengan konteks sekolah dasar seperti nilai empati dan disiplin kelas. Selanjutnya penyesuaian aturan hukuman (Pinalti), dimana siswa yang menolak mengambil Truth or Dare tidak dihukum fisik, melainkan diminta menyanyikan lagu nasional, membaca 5 baris buku cerita, atau memimpin yel-yel kelas. Terdapat respons siswa yaitu positif dan emosional, respons positif, siswa terlihat sangat antusias, kompetitif, dan tidak mudah bosan. Mereka lebih aktif berpendapat mengenai aturan dan norma dalam pembelajaran PKn. Sedangkan respons emosional, pada awal permainan beberapa siswa pemalu merasa canggung atau takut ditertawakan saat harus menjawab jujur. Namun, suasana mencair seiring berjalannya permainan yang dipandu oleh guru. Adapun hambatan yang muncul, siswa yang tidak mendapat giliran sering kali gaduh dan kurang memperhatikan temannya yang sedang menjawab/ beraksi. Kemudian pada jawaban siswa saat Truth, terkadang hanya mencontek atau mengikuti jawaban teman sebelumnya daripada pendapat mereka sendiri. Berikut cara mengatasi hambatan, guru menerapkan aturan “Bintang Ketertiban”, di mana kelompok yang tenang saat temannya bermain akan mendapat poin tambahan. Kemudian guru menggunakan ating scaffolding (membantu dengan pertanyaan pancingan) saat siswa kebingungan menjawab Truth, sehingga jawaban lebih mengarah pada pengalaman personal tentang kedisiplinan. Pelaksanaan ating or karakter untuk meningkatkan kedisiplinan melalui metode truth or dare pada mata pelajaran PKn di SD secara umum menggunakan lembar observasi (pengamatan) dan skala penilaian (skala sikap). Berikut adalah rincian lengkap mengenai ating or dan hasil penerapannya.

Instrumen penilaian yang digunakan seperti Lembar Observasi Aktivitas Siswa, format pengamatan yang diisi oleh guru saat siswa bermain truth or dare. Kemudian Lembar Penilaian Diri (Self-Assessment), ating o dimana siswa merefleksikan sikap disiplin mereka sendiri. Selanjutnya pada Skala Sikap (Likert Scale), daftar pernyataan (Selalu, sering, kadang-kadang, Tidak Pernah) untuk mengukur tingkat kepatuhan dan tanggung jawab siswa. Terdapat ating or yang dijadikan tolak ukur adalah penilaian ranah afektif (sikap) yang mencakup ating or kedisiplinan sebagai berikut: 1) Kepatuhan terhadap aturan, menaati tata tertib kelas dan prosedur permainan. 2) Tanggung jawab, menyelesaikan tugas atau tantangan (dare) yang diberikan. 3) Kejujuran, menceritakan pengalaman atau menjawab pertanyaan (truth) dengan jujur terkait pelanggaran disiplin yang pernah dilakukan (misalnya: tidak mengerjakan PR, ating terlambat) dan 4) Partisipasi dan Kerjasama, menghormati giliran teman dan menjaga ketertiban kelas. Hasil penilaian dibaca dengan cara mentabulasi skor yang diperoleh dari lembar observasi dan merujuk pada interval kategori sikap siswa.

Tabel 1. Interval kategori skor

Kategori Skor	Rentang Persentase	Keterangan / Makna Sikap
Sangat Baik (A)	81% - 100%	Sangat disiplin dan sangat taat aturan.
Baik (B)	61% - 80%	Disiplin, namun sesekali perlu diingatkan.
Cukup (C)	41% - 60%	Mulai menunjukkan sikap disiplin, tapi belum konsisten.
Kurang (K)	≤ 40%	Belum disiplin, sering melanggar aturan.

Temuan singkat pelaksanaan dan perbandingan pada penerapan metode truth or dare pada pembelajaran PKn terbukti efektif mengubah suasana kelas yang monoton menjadi lebih partisipatif. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar memahami aturan secara langsung melalui gamebased learning.

Tabel 2. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan

Aspek Kedisiplinan	Sebelum Penerapan Metode	Sesudah Penerapan Metode
Ketepatan Waktu	Cenderung lambat mengumpulkan tugas PKn.	Lebih tepat waktu karena takut terkena giliran <i>dare</i> (hukuman edukatif).
Kejujuran Akademik	Masih sering mencontek saat ulangan atau menyalin PR.	Menurun drastis; siswa lebih memilih mengakui kesalahan atau ketidaksiapannya melalui pertanyaan <i>truth</i> .
Keterlibatan Siswa	Pasif, mudah bosan, dan sering mengobrol sendiri.	Sangat aktif, antusias menunggu giliran, dan menjaga suasana kelas lebih kondusif.

IV. Simpulan

Penerapan metode truth or dare (TOD) sangat efektif untuk menumbuhkan partisipasi aktif dan retensi materi siswa dalam pembelajaran PKn. Metode ini mentransformasikan konsep nilai-nilai moral menjadi aktivitas yang menyenangkan. Berikut adalah evaluasi pembelajaran mengenai implementasi metode tersebut di SD. Terdapat yang sudah efektif seperti peningkatan partisipasi dan keaktifan, siswa lebih antusias, berani berpendapat, dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya Internalisasi Karakter, tantangan berupa aksi (Dare) dan pertanyaan kejujuran (Truth) melatih siswa untuk mempraktikkan sikap jujur, bertanggung jawab, dan disiplin secara langsung di kelas. Kemudian pada penguasaan materi PKn, terdapat penerapan ini terbukti membantu pemahaman kognitif dan afektif siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Adapun yang belum optimal, seperti pada manajemen waktu dimana permainan sering memakan waktu lebih lama dari jadwal yang ditentukan, sehingga materi inti pembelajaran tidak tersampaikan secara menyeluruh. Selanjutnya Kondisi Kelas Kurang Kondusif, terdapat antusiasme siswa yang berlebihan membuat suasana kelas menjadi terlalu bising dan sulit dikendalikan. Dan selanjutnya Partisipasi yang tidak merata masih terdapat siswa pasif atau pemalu yang cenderung menghindari giliran atau hanya menjadi penonton. Jika dilakukan implementasi serupa di kemudian hari, rencana perbaikan yang dapat diterapkan diantaranya 1) Penerapan aturan dan Reward yang jelas, terapkan batasan waktu (timer) untuk setiap giliran truth atau dare. Berikan poin penghargaan (Reward) bagi kelompok yang paling tertib untuk menjaga disiplin kelas. 2) Modifikasi Lembar Kerja Khusus (Kategori bertingkat), gunakan media kartu yang disesuaikan dengan tingkat keberanian dan kemampuan literasi siswa. Sediakan opsi pertanyaan yang lebih terstruktur bagi siswa yang pemalu agar mereka tetap terlibat aktif tanpa merasa tertekan. 3) Manajemen pengelompokan siswa dimana bagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen (mencampurkan siswa yang aktif dengan siswa yang pasif) dan tunjuk ketua kelompok untuk memastikan semua anggota mendapat giliran bermain secara adil. 4) Integrasi Lembar Refleksi, sebelum sesi berakhir, sediakan 5-10 menit untuk melakukan penilaian mandiri/ refleksi tertulis guna memastikan makna karakter/moral dari permainan tersebut benar-benar dipahami siswa.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Implementasi Pembelajaran berjudul "Penerapan pendidikan karakter untuk meningkatkan disiplin melalui metode truth or dare pada pembelajaran PKn di SD Negeri Cahaya Makmur" tepat pada waktunya. Penyusun Laporan Implementasi Pembelajaran ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SDN Cahaya Makmur Kecamatan Sungkai Jaya Kabupaten Lampung Utara yang telah memberi dukungan dan ijin untuk dijadikan bahan penulis. Penulis menyadari bahwa Laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

References

1. H. Kurniawan, Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Jakarta, Indonesia: Prenada Media, 2021.
2. M. Syarifuddin, "Analisis kejenuhan belajar pada mata pelajaran PPKn siswa sekolah dasar," J. Pendidik. Dasar, vol. 5, no. 1, pp. 45–52, 2022.
3. S. Rahayu, "Internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek," J. Civic Educ., vol. 6, no. 2, pp. 112–120, 2023.
4. A. Wibowo, Manajemen Kelas: Strategi Mengatasi Pelanggaran Disiplin Siswa. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2021.
5. N. Hasanah, "Pengaruh hukuman edukatif terhadap kedisiplinan siswa SD," J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar, vol. 8, no. 1, pp. 23–31, 2024.
6. F. Ramadhan, "Menumbuhkan sikap jujur dan empati anak melalui gamifikasi," J. Psikol. Pendidik., vol. 4, no. 2, pp. 88–95, 2022.
7. D. Asturi, A. Frima, and A. Sofiarini, "Pengembangan media permainan Truth or Dare (TOD) pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing," Silampari Sains Educ., vol. 1, no. 2, 2022.
8. B. Nurgiyantoro, Penilaian Otentik dalam Pembelajaran. Yogyakarta, Indonesia: Gadjah Mada University Press, 2021.
9. A. Suprijono, Model-Model Pembelajaran Edukatif. Surabaya, Indonesia: Pustaka Pelajar, 2023.
10. E. Mulyasa, Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya, 2022.
11. R. R. Dewi and T. Purnomo, "Pengembangan media Truth and Dare berbasis SSCS materi perubahan lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis," Berkala Ilmu Pendidik. Biologi, vol. 12, no. 3, 2023.
12. K. Hidayat, "Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di era digital," J. Inov. Teknol. Pendidik., vol. 7, no. 1, pp. 15–24, 2024.
13. L. Gitleman and J. Kleberger, "Paper knowledge: Toward a media history of documents," J. Media Stud., vol. 15, no. 1, pp. 1–6, 2024.
14. R. Prisila and A. Yumni, "Pengaruh media kartu Truth or Dare untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD IT Haudhin Ilma," J. Ilm. Penelit. Mahasiswa, vol. 3, no. 3, pp. 177–187, 2025.
15. Q. Aziz and M. Syahrir, "Penerapan media kartu Truth or Dare dalam meningkatkan disiplin siswa," J. Pendidik. Dasar, vol. 6, no. 1, 2024.