

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aminah, S. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Raden Intan Lampung. CS6 Negeri
- Amirul, Widayat. 2014. *Metode Penelitian Pemasaran*. Malang: CV. Cahaya Press.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 14—23.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan sumber Belajar: Teori dan Serang*: Laksita Indonesia. Prosedur.
- Daryanto, Karim Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Dian Ratna Fitriastuti (2019), Skripsi Dengan Judul “Efektifitas Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siawa Kelas IV Terhadap Karir Gigi Di Sdn 01,02 ,03 Bandengan” (UNES).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka Roshifita Rizqi & Yuni Sartika. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Jajanan Sehat Siswa SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar. *PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4, (1), 58—62.
- Eko Puji Dianawati. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1, (1), 1—10.
- Fikri, H., & Madona, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gustina, Abu, H., & Hamsyah, E. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam". *Jurnal Chemica*, Vol. 17 No. 2, hal.12-13.

- Hamid, Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Handayani, Hilda, Fredi Ganda Putra, and Yetri Yetri. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash*." *Jurnal Tatsqif* 16.2 (2018): 186-203.
- Harmini, S., Kartini, H., dan Gunawan, I. (2017). *Filsafat dan Teori Pendidikan*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, Penerbit UM Press
- Haryanto, Setyabudi, & EL-Ibrahim. (2017). *Macromedia Flash (Software Aplikasi Animasi)*. Jakarta Timur: Adfale Prima Cipta.
- Hasan Muhammad, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kustandi, C. dan Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Muhammad Erfa, Vivi Rachmatul Hidayati, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, dan Muhammad Makki. (2022). Pengembangan Game Android Tebak Gambar Bendera Negara Sebagai Media Pembelajaran Subtema Globalisasi dan Manfaatnya, *Journal of Elementary Education*, 5 (1), 59—68.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- Oka, G. (2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oktavia, Aries. (2018). "*Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngerombot Kabupaten Nganjuk*". Artikel Skripsi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Rangkuti, Freddy. (2019). Analisis SWOT: *Teknik Membedah Kasus Bisnis Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Rista Dwi Permata. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10.
- Qistina, Alpusari, Noviana, & Hermita. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172
- Suciyani Suaeb, I Nyoman S., Degeng, Ach. Amirudin. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2 (2), 101-106.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisno Sahari dan Wahyudi. (2020). Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6, (1), 174-183.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Bandung: Kata Pena
- Winangun, I Made Ari. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 37- 44
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the Interactive Multimedia in Physics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171