

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 54–61.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Amin, A. (2018). *Model pembelajaran agama Islam di sekolah*. Samudra Biru.
- Ariani, F. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa TA 2022-2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 3365–3376.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Billa Setya Putri, A., Wahyudi, W., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Permainan Tebak Gambar Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Mrican 1. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Bulqis, B., & Mujahidah, N. (2022). Efektifitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodad Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Armala*, 3(1), 13–31.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. LP2M IAIN Padangsidimpuan.
- Fitriastuti, D. R. (2019). Skripsi Dengan Judul “*Efektifitas Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas IV Terhadap Karir Gigi Di Sdn 01, 02, 03 Bandengan*”(UNES).
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Hilyana, F. S., Kamila, N. N., Zahratunnisa, M. D., Ilma, N., & Haliza, S. N. (2023). Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 133–138.
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School*

- Education Journal*), 8(2), 121–129.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.
- Multidisipliner, J. S., Aziz, M., Putriana, A., Daulay, S. A., Rahmadani, K. S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Peran strategis administrasi pendidikan di sekolah sd it nur hikmatika, 8(6), 365–371.
- Mutoharoh, A., Siburian, J., & Kartika, W. D. (2022). Uji kelayakan panduan praktikum perkembangan hewan berbasis inkuiri pada materi metamorfosis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 8–13.
- Nashikah, F. U. T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Bagi Siswa Kelas 3 SD. Universitas PGRI Semarang.
- Novianti, R. (2022). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB-Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktavia, A. (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*.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rangkuti, I. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., et al. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar). CV Widina Media Utama.
- Sholikhah, D. M. (2023). Pengembangan Scrapopbox (Scrap and Pop up Box) Metamorfosis Hewan Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-gain vs stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nuraini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1–16.
- Zainiyah, K., Rulyansah, A., Djazilan, M. S., & Rahayu, D. W. (2023). Spin Roda Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 468–477.