

DAFTAR PUSTAKA

- A. J Sammel,. (2014). "Science As A Human Endeavour: Outlining Scientific Literacy And Rethinking Why We Teach Science." *Creative Education*, 5(10), 849-857.
- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).
- Adi, D. (2001), *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya.
- Anderson, & Krathwohl. (2010).
- Ahmad Zulaichah, *Perencanaan Pembelajaran PAI*, (Jember: Madania Center Press Kabupaten Jember, 2008), 70.
- Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran IPAS*, (Jakarta, 2008).
- Ajat. Rukajat *Manajemen Pembelajaran*. Cet. 1. Vol. 7. Sleman: CV. Budi Utama,. 2018. Sagala, Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung
- Alfiyanto Pamuaaji & Muhammad Munir, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*”, *Jurnal Elinvo*, Vol. 2, No. 2 (2017).
- Ali Syahied Raden, *Penerapan Metode Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SD*, (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2015).
- Anita Ekantini Inggit Dyaning Wijayanti and, “*Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD*, ” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 2-3
- Anwar Syaifudin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), Cet. Ke-3, hal.10 Anwar, Syaifudin *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), Cet. Ke-3, hal. 5 Aqib, *Model- Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 29.
- Aqib, *Model- Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 30.
- Aqib, *Model- Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 31.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.

- Ashshidiqi, A. Rohimah, S., Elawati, & (2021). *Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar di PAUD TP. Harapan Insani Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Jendela Bunda, 9(1), 64-73.
- Aswan Zain Syaiful Bahri Djamarah dan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). 5.
- Atwi Suparman,. (2014). *Desain Instruksional Modern Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press
- Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003).
- Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), Ed, 3.
- Dian Nuzualia Armariena Linda Lestari, , and Rury Rizhardi, “Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas SD Negeri 05 Mendo Barat,” *Inventa* 5, no. 2 (2021): 269–279.
- Dozan Wely, “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5,” *Ta’limuna* 9, no. 02 (2020): 153–169.
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2021). *Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak*. Research in Early Childhood Education and Parenting, 1(2), 108-118.
- Fajirin, “Ahmad Pengertian Media pembelajaran” (13 Mei 2024). Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- <http://www.medukasi.web.id/2014/09/26/pengertianmedia-pembelajaran.html>
- I W Sari,. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(1), 2656–5862. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2771/http>
- Januard Cahyani, L, and i. *Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*. (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2021).

- Kemendikbud, “*Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA,*” *Merdeka Mengajar* (2022), <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.
- Khairiyah Siti, *Penggunaan Media Tebak Gambar Untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Tambang, Jurusan Program Studi Pendidikan Sejarah, (Skripsi Universitas Pendidikan Sejarah, 2017)*
- Majid Abdul, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).
- Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif Penerjemah Raisul Muttaqien*, Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia,(20160, hal 31.
- Nazir M ., *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998).
- Oemar Hamalik,. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Qalbi, Z Dwiredy, M., &. (2021). *Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak*. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2), 108-118. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070>
- R. V. Zwagery, (2021). *Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan PembelajaranAnakUsiaDini*,8(1),59–65. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.1006>
- Rio, *Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Sejarah Kebudayaan Islam di Man 3 Banjarmasin, (Skripsi Universitas UIN Antasari Banjarmasin) 2019*.
- Rosyid ZaifuMoh. 1, *Ragam Media Pembelajaran*, (Batu: Literasi Nusantara, 2019). Rukajad Ajad, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018).
- Sadiman Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan*.
- Sapriyah, “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*”, *Jurnal Untirta*, Vol. 2, No. 1, (2019),2.
- Sudjana Nana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya*. Sinar Baru Algensindo.

- Suprijono Agus, *Coomperatif Learning Teori & PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010. Arief Agusrita, , D., Bagaskara, R. S., & Yunita, R. (2020). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(3), 604–609. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4I3.408>
- Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2009). Tusriyato, *Pembelajaran IPS SD/MI* (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro ,2014).
- Yanitsky, *Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan IPA Kurikulum Merdeka. Belajar” Diajukan sebagai Tugas Mata Kuliah Pendidikan IPA SD*,. (2017)
- Yunarti. (2022). *Metode Bermain Tebak Kata Guna Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Kemampuan Membaca Awal Dengan Teknik* . Jurnal Pakar Guru: Pembelajaran Dan Karya Guru, 2(1), 113– 121