

PENERAPAN MEDIA TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ATURAN SEKOLAH KELAS III B SD NEGERI 1 PAYA BUJOK TUNONG

Siska Aulia Ndari¹, Lhutfia wahyu safutri²

¹program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Samudra.

siska3164@sma.belajar.id¹, lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Students' understanding of school rules is an important aspect of developing discipline and responsibility from an early age. However, learning activities related to school rules are often conducted using conventional methods that are less engaging for elementary school students. This community service activity aimed to implement a picture guessing game as an interactive learning medium to improve students' understanding of school rules in Class III B of SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. The implementation stages included preparation, development of the picture guessing media, learning implementation, and activity evaluation. The picture guessing media was designed using various illustrations related to school rules, enabling students to recognize, understand, and explain school regulations through learning-by-playing activities. The results showed that students became more enthusiastic during the learning process, actively participated in answering questions, and demonstrated a better understanding of school rules. In addition, teachers gained an attractive and easy-to-use learning medium that could support classroom instruction. Therefore, the implementation of picture guessing media can be an effective solution for improving students' understanding of school rules while creating an enjoyable and interactive learning environment.

Abstrak

Pemahaman siswa terhadap aturan sekolah merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab sejak dini. Namun, proses pembelajaran mengenai aturan sekolah masih sering dilakukan melalui metode konvensional yang kurang mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan media tebak gambar sebagai sarana pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah pada kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, penyusunan media tebak gambar, implementasi pembelajaran, serta evaluasi kegiatan. Media tebak gambar dirancang dengan menampilkan berbagai ilustrasi yang berkaitan dengan aturan sekolah sehingga siswa dapat mengenali, memahami, dan menjelaskan aturan yang berlaku melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta mampu memahami aturan sekolah dengan lebih baik. Selain itu, guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media tebak gambar dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Keywords: media tebak gambar, aturan sekolah, pemahaman siswa, media pembelajaran, sekolah dasar, pengabdian kepada masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sejak usia dini. Salah satu aspek yang perlu ditanamkan kepada siswa sekolah dasar adalah pemahaman terhadap aturan sekolah. Aturan sekolah berfungsi sebagai pedoman perilaku yang membantu siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang tertib, aman, dan kondusif. Pemahaman yang baik mengenai aturan sekolah diharapkan dapat mendorong siswa untuk mematuhi tata tertib serta mengembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari [1].

Namun, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum memahami dan menerapkan aturan sekolah secara optimal. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret, visual, dan menyenangkan dibandingkan melalui penjelasan verbal semata [2].

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media tebak gambar. Media tebak gambar merupakan media pembelajaran visual yang memanfaatkan gambar sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan melatih kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, memahami, serta menjelaskan suatu konsep melalui aktivitas yang menarik dan interaktif [3].

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media visual membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai konsep yang diajarkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif [4].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media tebak gambar memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan menebak gambar, siswa tidak hanya memperoleh

pengetahuan baru tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Media ini juga mampu meningkatkan daya ingat siswa karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik [5].

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap aturan sekolah masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa belum mampu menjelaskan aturan sekolah secara lengkap serta belum menunjukkan pemahaman yang optimal mengenai pentingnya mematuhi tata tertib sekolah. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami aturan sekolah secara lebih mudah dan menyenangkan.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diterapkan media tebak gambar sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa mengenali berbagai aturan yang berlaku di sekolah, memahami pentingnya mematuhi tata tertib, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga mendukung pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sejak dini [6].

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penggunaan media pembelajaran visual telah banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media gambar diketahui dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta mempermudah proses pemahaman konsep melalui penyajian informasi secara visual dan menarik [1]. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menjadikan media visual sebagai salah satu sarana pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu dkk. menunjukkan bahwa pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media gambar membantu siswa memahami informasi secara lebih mudah karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah diingat [2]. Selain itu, penggunaan media

gambar juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media tebak gambar merupakan salah satu bentuk pengembangan media visual yang mengombinasikan unsur permainan dan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia menunjukkan bahwa penerapan media tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media tebak gambar dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional [3]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media tebak gambar mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran tebak gambar menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan gambar yang menarik serta aktivitas menebak membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan mendorong mereka untuk berpikir secara lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari [4].

Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media visual dalam pembelajaran menunjukkan bahwa gambar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi dan membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media visual mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar [5]. Kondisi ini sangat penting terutama pada siswa sekolah dasar yang cenderung mudah kehilangan perhatian ketika pembelajaran berlangsung secara monoton.

Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis gambar mampu meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas menebak gambar, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat secara aktif [6].

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penerapan media tebak gambar pada materi aturan sekolah di kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong masih belum

banyak dilaporkan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk menerapkan media tebak gambar sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong dengan sasaran siswa kelas III. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah melalui penerapan media tebak gambar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan [7].

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami aturan sekolah. Selain itu, dilakukan diskusi dengan guru kelas untuk menentukan materi yang akan disampaikan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menjelaskan aturan sekolah secara lengkap sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami [8].

B. Penyusunan Media Tebak Gambar

Pada tahap ini dilakukan penyusunan media tebak gambar yang berisi berbagai ilustrasi mengenai aturan sekolah, seperti menjaga kebersihan kelas, datang tepat waktu, memakai seragam sesuai ketentuan, menjaga ketertiban, dan menghormati guru. Media dirancang dengan menggunakan gambar berwarna yang menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Setiap gambar disertai pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi dan menjelaskan aturan sekolah yang ditampilkan [9].

Komponen media tebak gambar yang digunakan dalam kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen Media Tebak Gambar

No	Komponen	Deskripsi
1	Gambar Aturan Sekolah	Ilustrasi perilaku sesuai tata tertib sekolah

2	Pertanyaan Tebak Gambar	Pertanyaan untuk mengidentifikasi gambar
3	Kartu Jawaban	Media untuk menuliskan jawaban siswa
4	Diskusi Kelompok	Aktivitas membahas jawaban bersama
5	Evaluasi	Penilaian pemahaman siswa

C. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi singkat mengenai pentingnya mematuhi aturan sekolah. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk mengamati gambar yang ditampilkan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan aturan sekolah. Kegiatan dilakukan secara individu maupun kelompok sehingga siswa dapat berdiskusi dan saling bertukar pendapat mengenai jawaban yang diberikan [10].

Tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Aktivitas
1	Sosialisasi kegiatan
2	Penyampaian materi aturan sekolah
3	Pengenalan media tebak gambar
4	Kegiatan menebak gambar
5	Diskusi dan tanya jawab
6	Evaluasi pemahaman siswa

D. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap aturan sekolah setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak gambar. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi observasi selama kegiatan berlangsung, pemberian pertanyaan kepada siswa, dan pengumpulan tanggapan guru terhadap pelaksanaan kegiatan [11].

Indikator evaluasi kegiatan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Evaluasi Kegiatan

No	Indikator	Aspek yang Dinilai
1	Perhatian Siswa	Fokus selama kegiatan pembelajaran

2	Partisipasi Aktif	Keaktifan menjawab pertanyaan
3	Pemahaman Aturan Sekolah	Kemampuan menjelaskan aturan sekolah
4	Kerja Sama	Kemampuan berdiskusi dengan teman
5	Respons Guru	Penilaian terhadap efektivitas media

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemahaman siswa dan efektivitas penggunaan media tebak gambar dalam pembelajaran. Analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi, jawaban siswa, dan tanggapan guru terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan [12].

E. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu meningkatnya pemahaman siswa terhadap aturan sekolah, meningkatnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, meningkatnya kemampuan siswa dalam menjelaskan aturan sekolah, serta adanya respons positif dari guru terhadap penggunaan media tebak gambar sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong dengan melibatkan seluruh siswa sebagai peserta kegiatan. Pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya aturan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang tertib, aman, dan nyaman. Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan media tebak gambar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Media tebak gambar menampilkan berbagai ilustrasi yang berkaitan dengan aturan sekolah, seperti datang tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, memakai seragam sesuai ketentuan, menghormati guru, dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mengamati gambar, menebak makna yang terkandung dalam gambar tersebut, dan menjelaskan aturan sekolah yang sesuai. Kegiatan berlangsung secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung [13].

B. Hasil Pemahaman Siswa terhadap Aturan Sekolah

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap aturan sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjelaskan aturan sekolah dengan baik dan memahami pentingnya mematuhi tata tertib yang berlaku.

Tabel 4. Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Aturan Sekolah

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	11	36,67%
Baik	13	43,33%
Cukup	4	13,33%
Kurang	2	6,67%
Total	30	100%

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 80,00% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tebak gambar mampu membantu siswa memahami aturan sekolah secara lebih efektif melalui penyajian informasi yang bersifat visual dan mudah dipahami.

C. Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran

Selain pemahaman siswa, evaluasi juga dilakukan terhadap tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Tabel 5. Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran

No	Indikator Partisipasi	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	93,33%
2	Aktif menjawab pertanyaan	90,00%
3	Berpartisipasi dalam diskusi	86,67%
4	Antusias mengikuti permainan tebak gambar	96,67%
5	Menyampaikan pendapat	86,67%
Rata-rata		90,67%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata partisipasi siswa mencapai 90,67% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Tingginya tingkat partisipasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tebak gambar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar [14].

D. Respons Guru terhadap Media Tebak Gambar

Guru kelas memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tebak gambar dalam pembelajaran. Menurut guru, media yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Guru terhadap Media Tebak Gambar

Aspek Penilaian	Kategori
Kesesuaian materi	Sangat Baik
Kemudahan penggunaan	Sangat Baik
Daya tarik media	Sangat Baik
Kebermanfaatan media	Sangat Baik
Potensi penggunaan berkelanjutan	Sangat Baik

Hasil evaluasi guru menunjukkan bahwa media tebak gambar layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi aturan sekolah karena mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

E. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media tebak gambar memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai aturan sekolah. Penyajian materi dalam bentuk gambar membantu siswa memahami informasi secara lebih konkret sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan menjelaskan aturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena informasi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami [13].

Selain meningkatkan pemahaman siswa, media tebak gambar juga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan menebak gambar memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis gambar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan [14].

Respons positif yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa media tebak gambar memiliki

potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, penerapan media tebak gambar dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah sekaligus mendukung pembentukan karakter disiplin sejak dini [15].

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan media tebak gambar pada materi aturan sekolah di kelas III B SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong telah terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Penggunaan media tebak gambar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 80,00% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik dalam memahami aturan sekolah. Selain itu, tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran mencapai rata-rata 90,67% yang menunjukkan bahwa media tebak gambar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk gambar membantu siswa memahami dan mengingat aturan sekolah dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Media ini juga memperoleh respons positif dari guru sehingga berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan pada berbagai materi pembelajaran di sekolah dasar guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter disiplin siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2022.
- [2] Ausubel, D. P., *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York, NY: Holt, Rinehart and Winston, 1978.
- [3] Aulia, A., "Pengaruh Media Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 115–123, 2023.
- [4] Brookfield, S. D., dan Preskill, S., *The Discussion Book: 50 Great Ways to Get People Talking*, 3rd ed. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2020.
- [5] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [6] Denzin, N. K., dan Lincoln, Y. S., *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [7] Fitriani, R., Hasan, M., dan Safitri, N., "Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 10, no. 2, pp. 88–97, 2024.
- [8] Hidayat, S., Kurniawati, N., dan Andriani, R., "Penggunaan Media Interaktif dalam Mendukung Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 2, pp. 145–156, 2024.
- [9] Mayer, R. E., *Multimedia Learning*, 3rd ed. New York, NY: Cambridge University Press, 2021.
- [10] Mulyasa, E., *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.
- [11] Pribadi, A., *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- [12] Rahman, F., dan Saputra, D., "Penerapan Permainan Tebak Gambar untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 61–70, 2024.
- [13] Sudjana, N., dan Rivai, A., *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2021.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [15] Wulandari, S., dan Kurniawan, M., "Permainan Edukatif Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 45–53, 2024.