
LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN**ISSN: 2085-0344****e-ISSN: 2503-1864****Journal homepage: www.ejournal.almaata.ac.id/literasi****DOI : [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(3\).319-328](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16(3).319-328)**

Pemanfaatan Media Tebak Gambar pada Materi Majas Metafora Siswa Kelas VI SDN SamaranIrfiana Lidyawati¹, Eka Zuliana²¹202403107@std.umk.ac.id, ²ekazuliana@umk.ac.id

Universitas Muria Kudus

Jalan Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus,
Jawa Tengah 59327**ABSTRAK**

Perkembangan bahasa dan sastra menjadi sebuah tantangan dalam perkembangan teknologi, khususnya pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa kemampuan bahasa dan sastra siswa pada materi majas metafora masih kurang optimal, minat belajar siswa rendah serta penggunaan media yang kurang optimal. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan media tebak gambar dalam materi majas metafora bagi guru dan siswa kelas VI SDN Samaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang berfokus pada penggunaan media yang dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta interaksi antar siswa dalam pembelajaran majas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tebak gambar memberikan dampak yang positif bagi guru dan siswa. Guru lebih mudah menyampaikan materi secara kontekstual, menciptakan suasana kelas yang aktif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora. Selain itu, dampak positif bagi siswa adalah pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan dapat memahami materi dengan cepat. Hal ini ditunjukkan dengan rasa ketertarikan siswa terhadap materi yang lebih tertantang dan tidak bosan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media tebak gambar dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam materi majas metafora serta dapat mendorong kolaborasi antar guru dan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna.

KATAKUNCI : *keterampilan bahasa; majas metafora; media tebak gambar***ABSTRACT**

The development of language and literature presents a challenge in the era of technological advancement, particularly for elementary school students. This study is based on the fact that students' abilities in understanding figurative language, specifically metaphor, remain suboptimal, with low learning motivation and ineffective use of instructional media. The aim of this research is to describe the use of picture guessing media in metaphor lessons for sixth-grade students and teachers at SDN Samaran to improve students' comprehension of metaphors. This research employs a qualitative approach with a descriptive method, focusing on the use of media that enhances learning interest, conceptual understanding, and student interaction in figurative language learning. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that using picture guessing media has a

positive impact on both teachers and students. Teachers can deliver the material more contextually, create an active classroom environment, and enhance students' understanding of metaphors. Moreover, for students, the learning becomes more engaging, increasing their participation and accelerating comprehension. Students demonstrated greater interest in the material, felt challenged, and did not feel bored during the learning process. Thus, picture guessing media can be considered an effective alternative in teaching metaphors and fostering collaboration between teachers and students in creating a joyful and meaningful learning experience.

KEYWORDS : *language skills; metaphorical expression; picture guessing media*

Article Info :

Article submitted on June 13, 2025

Article revised on July 24, 2025

Article accepted on August 01, 2025

Article published on November 30, 2025

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting sebagai sarana pertama dan utama dalam upaya mengembangkan kemampuan bahasa dan sastra pada siswa, khususnya pada materi majas metafora. Pembelajaran merupakan suatu proses yang memfasilitasi setiap individu dalam kegiatan belajar. Menurut (Murni, 2021) pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan interaksi antar guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan intelektual, mengembangkan kemampuan serta kreativitas, dan membangun karakter siswa, hingga mengkonstruksi pengetahuan serta memecahkan masalah. Dalam hal ini, pembelajaran yang dilakukan membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah dan meningkatkan pemahaman kontekstual serta kemampuan berpikir kritis pada siswa. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran bukan menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan menjadi fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal karena media pembelajaran adalah

komponen yang tidak bisa dihilangkan dari sistem pendidikan (Ekayani, 2017).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah dan memperjelas isi atau materi yang disampaikan. Media ini dapat berupa buku, audio, visual, ataupun berbasis audiovisual. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dan harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Menurut pendapat Nasution dalam (Nurrita, 2018) manfaat media sebagai alat bantu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi menarik bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) metode pembelajaran bervariasi dan tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal atau ceramah, 3) memungkinkan siswa lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan 4)

meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan mengamati, melakukan, serta mendemonstrasikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat mengantarkan suatu pesan pembelajaran antara si pemberi pesan kepada si penerima pesan (Kasmir, 2021).

Selain itu, media juga dapat membantu siswa dalam menghadirkan beberapa materi yang sulit dimengerti dengan cara menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari, karena pada dasarnya perkembangan kognitif usia anak SD masih berada di tahapan operasional konkret. Tahapan ini terjadi pada rentan usia 7-11 tahun dimana anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang bersifat konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda (Marinda, n.d.). Menurut Surachmad dalam (Yuliansih et al., 2021) kegiatan mengajar dan belajar memerlukan sebuah alat bantu yang tepat dan mendukung dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan dukungan dari alat bantu atau media pembelajaran.

Salah satu penggunaan media ajar untuk siswa sekolah dasar adalah “media tebak gambar” yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran, mulai dari pengenalan konsep hingga penilaian akhir. Media tebak gambar merupakan keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak berdasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu dimana keberadaanya bersifat belum pasti. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran secara aktif melalui berbagai kegiatan, seperti permainan, kuis, atau latihan soal yang didesain dalam sebuah gambar misteri. Menurut (Mochamad Surya et al., n.d.) gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Terdapat pesan atau ide, 2) Menarik perhatian dari segi gambar ataupun warna, 3) Memberikan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengungkap objek-objek dalam gambar, 4) Disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Ketika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia dan lingkungan belajar siswa, maka proses penyampaian materi akan menjadi lebih efektif (Mohamad et al., n.d.). selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media tebak gambar memiliki hubungan erat dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan apresiatif terhadap bahasa dan sastra (Lestari et al., 2021). Salah satu materi yang sering kali menjadi tantangan bagi siswa adalah materi yang berhubungan dengan majas, khususnya pada majas metafora yang memiliki bentuk gaya bahasa yang melibatkan perbandingan implisit, menuntut kemampuan siswa untuk berpikir abstrak dan memahami makna tersirat dalam sebuah ungkapan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Samaran Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang, diperoleh data bahwa kelas VI yang berjumlah 28 orang siswa, mengalami beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa dan sastra, diantaranya: pengetahuan bahasa dan sastra anak yang belum optimal, rendahnya

motivasi belajar siswa, penggunaan media ajar yang belum optimal, dan kegiatan pembelajaran masih bersifat satu arah. Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2021) menyatakan bahwa media tebak gambar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian lain yang berhubungan dengan penggunaan media tebak gambar dari (Mahdalena & Budayasa, n.d.) menyatakan bahwa media pembelajaran tebak gambar dapat mengembangkan kemampuan membaca pada siswa. Dari permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Tebak Gambar pada Materi Majas Metafora Siswa Kelas VI SDN Samaran”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Dimana pendekatan ini dapat menggambarkan secara jelas dan mendalam tentang penggunaan media tebak gambar bagi guru dan siswa di kelas VI dalam materi majas metafora bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media tebak gambar dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap majas metafora dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Melalui observasi, wawancara, dan analisis mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan media tebak gambar serta kontribusinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra di kelas. Pemanfaatan media yang kreatif dan kontekstual seperti ini menjadi

penting dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan dunia siswa. Dalam proses belajar, siswa akan memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap sebagai akibat dari sebuah perlakuan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu melakukan proses perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan awal siswa guna memberikan kemudahan dalam proses belajar (Dewi, 2021).

Adapun teknik pengumpulan data menurut (Rijal Fadli, 2021) dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati bagaimana media tebak gambar digunakan, bagaimana interaksi siswa dan guru, serta bagaimana respon siswa terhadap materi majas metafora yang disampaikan. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas VI dan beberapa siswa sebagai informan kunci. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar data yang diperoleh mendalam namun tetap sesuai dengan fokus penelitian yang didukung dengan dokumentasi. Dokumen ini dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil tugas siswa, dan perangkat pembelajaran digunakan untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif model Miles dan Huberman (Subagyo & Kristian, 2023), yang meliputi tiga langkah utama yaitu: (1) Reduksi data dengan menyaring dan memilih data yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, (2) Penyajian

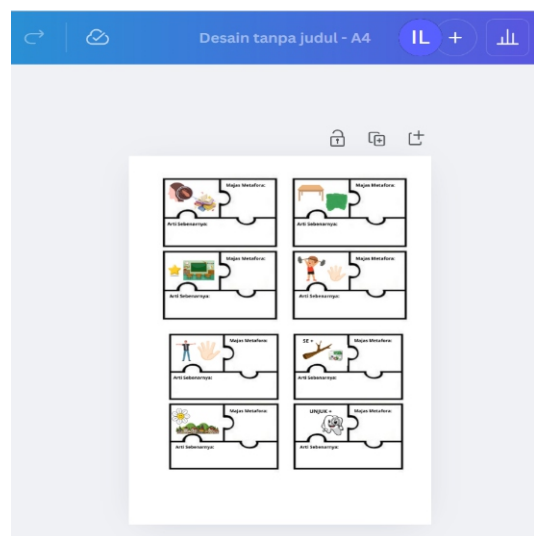
data dalam bentuk deskriptif naratif agar dapat dianalisis secara tematik, dan (3) Penarikan kesimpulan dengan menarik makna dari data yang telah dianalisis untuk menemukan pola-pola, tema, atau kecenderungan yang menunjukkan pengaruh media tebak gambar terhadap pemahaman majas metafora.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Samaran terhadap subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas VI dalam materi majas metafora dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengamati penggunaan media tebak gambar dalam materi majas metafora guna mengetahui perkembangan pemahaman bahasa dan sastra anak di kelas VI SD Negeri Samaran. Selain itu, dapat melihat bagaimana motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung terhadap media tebak gambar. Kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah menyiapkan beberapa gambar yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang didasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu dimana keberadaanya bersifat belum pasti. Pembuatan media tebak gambar dimulai dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Guru membuat beberapa tebakan bergambar dengan memanfaatkan *platform* Canva untuk pendidikan. Disini guru dapat berkreativitas dalam membuat berbagai tebakan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan ranah kognitif siswa. Pemanfaatan media pembelajaran seperti

canva adalah salah satu upaya positif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

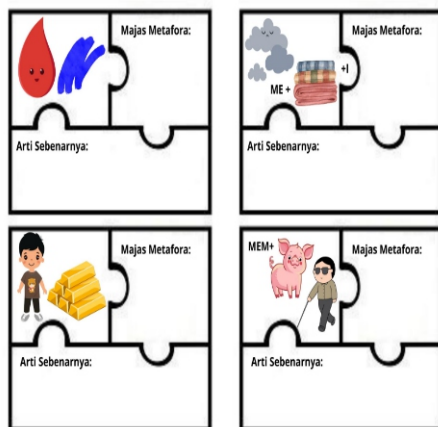
Secara umum, Canva dapat digunakan untuk pembuatan desain grafis seperti pembuatan brosur, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dan infografis dengan menggunakan gambar dan *template* yang menarik (Oktavia, 2024). Selain itu, Canva juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa (Rohmiasih et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Dunn & Zimmer dalam (Rahma et al., 2025) yang menyatakan bahwa motivasi siswa dapat tumbuh dan meningkat ketika melakukan pembelajaran yang bersifat relevan, menarik, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.



Gambar 1. Penggunaan *platform* Canva

Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan diberikan LKPD yang berisikan tebak gambar untuk mencari majas yang sesuai pada ciri-ciri gambar yang tersedia beserta mencari arti dari majas tersebut. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk melatih anak

memecahkan masalah serta meningkatkan berpikir kritis siswa. Keterampilan ini merupakan kemampuan untuk mengolah informasi secara logis dan tepat (Novianti Ariadila et al., 2023). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Facione (2015) bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses intelektual yang aktif dan terampil dalam mengkonseptualisasikan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang tepat.



Gambar 2. Media tebak gambar

Siswa bersama kelompoknya diberi keleluasaan dalam mengerjakan dengan memperhatikan kenyamanan siswa. Dalam kegiatan ini, siswa terlihat sangat antusias dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Beberapa kali siswa terlihat saling berdiskusi dan melontarkan pendapat dengan kelompoknya masing-masing. Kegiatan kolaborasi bersama kelompok dapat membentuk hubungan sosial antar kelompok dan mengisi kekosongan antar anggota dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses kerja sama (Khusna et al., 2023). Ketika menemui suatu gambar yang belum

bisa dipecahkan, mereka terlihat semakin antusias dan penasaran tentang gambar tersebut, dan sama sekali tidak terlihat putus asa, melainkan meningkatkan rasa penasaran terhadap gambar tersebut.



Gambar 3. Siswa berkolaborasi bersama kelompok



Gambar 4. Siswa mengkomunikasikan jawaban

Pada tahap akhir, siswa mengkomunikasikan gagasan atau informasi yang didapatkan melalui hasil diskusi. Melalui berkomunikasi, peserta didik akan memiliki kemampuan dalam mengolah pemikiran, data, bahkan suatu fenomena yang dapat diungkapkan melalui bentuk lisan maupun tulisan. Peran guru sebagai fasilitator mem-

berikan refleksi serta penguatan terhadap siswa mengenai materi yang disampaikan. Refleksi bertujuan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai apa yang telah dipelajari peserta didik bersama guru (Ismayanti et al., 2021). Dari kegiatan inilah guru dapat mengukur tingkat pemahaman bahasa dan sastra anak dapat meningkat.

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah melakukan kegiatan wawancara terhadap guru dan siswa. Subjek pertama dalam wawancara yang dilakukan yaitu guru kelas VI dengan memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui pendapat guru setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tebak gambar. Berikut ini kegiatan wawancara yang dilakukan:

Peneliti : “apakah ibu bisa menceritakan tentang bagaimana ibu dapat mengenal serta menggunakan media tebak gambar?”

Narasumber : “ketika saya mengajar di kelas 6, saya melihat beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada materi majas metafora.

Dalam materi ini, siswa sulit untuk mengetahui dan menghafal makna dari sebuah majas metafora. Kemudian saya mencoba memberikan sebuah gambar yang awalnya hanya bertujuan sebagai variasi dalam pembelajaran. Ternyata sebuah gambar mampu membantu menarik motivasi siswa dalam belajar.

Peneliti : “setelah ibu mengetahui dampak dari penggunaan gambar dalam pembelajaran, apa yang selanjutnya dilakukan ibu?”

Narasumber : “dari situlah saya bisa mengembangkan media gambar menjadi

sebuah media yang menarik bagi siswa. Karena siswa merasa kesulitan dalam memahami makna majas metafora, saya membuat beberapa tebakan bergambar untuk memancing rasa ketertarikan siswa dalam proses belajar. Dan ternyata pembelajaran yang saya lakukan memberi kesan yang positif bagi siswa”.

Peneliti : “bagaimana tanggapan siswa tentang penggunaan media tebak gambar yang ibu lakukan?”

Narasumber : “siswa sangat antusias dalam pembelajaran. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam memecahkan tebakan bergambar yang diberikan. Dampak yang saya rasakan, siswa menjadi lebih mudah mengingat serta mampu memahami materi yang disampaikan. Karena pada dasarnya siswa mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan”.

Dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa media tebak gambar sangat memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Utamanya, media tebak gambar dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan karena media yang digunakan sangat efektif dan menarik perhatian siswa. Selain itu, media tebak gambar menjadikan guru semakin mudah dalam memberikan materi yang berkesan dan menyenangkan kepada siswa. Partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran lebih meningkat, sehingga guru lebih mudah dalam menghidupkan suasana kelas yang interaktif. Guru tidak menjadi satu-satunya sebagai sumber informasi, melainkan peran guru menjadi fasilitator. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purnama Sari & Mukhlishina, 2023) bahwa media tebak

gambar mampu meningkatkan respon positif siswa dalam kegiatan belajar. Dimana siswa merasa lebih senang, termotivasi, tidak merasa jenuh, dan terbantu dalam memahami materi.

Subjek wawancara yang kedua yaitu siswa kelas VI. Wawancara ini dilakukan secara acak dengan memberikan beberapa pertanyaan terbuka untuk mengetahui pengalaman dan pendapat siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak gambar. Berikut ini salah satu pendapat dari siswa:

Peneliti : “apa yang kamu rasakan ketika ibu guru menggunakan media tebak gambar dalam pembelajaran?”

Siswa : “saya lebih suka jika menggunakan media gambar. Belajar menjadi seru dan kita bisa menebak bersama dengan teman”

Peneliti : “menurut kamu, apakah materi menjadi semakin mudah jika menggunakan media tebak gambar?”

Siswa : “iya betul. Materi menjadi terlihat mudah karena kita belajarnya dengan menyenangkan”

Peneliti : “jika ibu guru tidak menggunakan media tebak gambar, bagaimana belajarnya?”

Siswa : “bosan bu, terkadang juga terasa ngantuk. Karena kita hanya mendengar suara ibu guru ketika menjelaskan materi”.

Dari hasil wawancara di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media tebak gambar sangat menarik dan tidak merasa bosan. Selain belajar, siswa juga seperti bermain. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan

kan. Materi yang disajikan menjadi mudah untuk dipahami dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta merasa tertantang untuk menebak gambar yang disediakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media tebak gambar dengan materi majas metafora di kelas VI SDN Samaran memberikan dampak yang positif baik bagi guru maupun siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang interaktif, serta membantu siswa memahami makna majas secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui media tebak gambar yang dikembangkan secara menarik dan kontekstual menggunakan *platform* Canva, guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan relevan dengan dunia siswa. Dalam kegiatan belajar, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih aktif dalam diskusi kelompok, serta memiliki rasa ingin tahu yang kuat dalam menyelesaikan teka-teki gambar yang diberikan. Pembelajaran menjadi tidak membosankan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa juga berkembang melalui kegiatan tebak gambar.

Dengan demikian, media tebak gambar dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk materi bahasa dan sastra, khususnya pada materi majas metafora. Penggunaan media yang kreatif dan kontekstual ini mampu mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik

serta kebutuhan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. K. (2021). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Ekayani, P. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (2015 Update). Insight Assessment. <https://www.insightassessment.com>
- Ismayanti, Arsyad, M., & Hikmah Marisda, D. (2021). Penerapan Strategi Refleksi Pada Akhir Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Karst: Jurnal Pendidikan Dan Terapannya*. <https://media.neliti.com/media/publications/339361-penerapan-strategi-refleksi-pada-akhir-p-873304a5.pdf>
- Kasmir, K. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Resitasi dengan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan di Kelas VIII-1 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 340–350. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.58>
- Khusna, S., Khasanah, I., maskur Musa, M., & Rini, J. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Kompetensi 4c Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding SEMAI*. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/article/view/1384/550>
- Lestari, L., Nuzulia Armariena, D., Rizhardi, R., & Kata Kunci, A. (2021). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 05 Mendo Barat (Issue 2)*. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Mahdalena, R., & Budayasa, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca.
- Marinda, L. (n.d.). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.
- Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., Marlina, L., & Rakeyang Santang, S. (n.d.). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar.
- Mohamad, R., Mahmud1, M., Bahsoan, A., & Sudirman1, S. (n.d.). The Use Of Learning Media On Students' Learning Outcomes. Cetak. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/index>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS):Conference Series*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>

- Novianti Ariadila, S., Feronica Nuryati Silalahi, Y., Hanan Fadiyah, F., Jamaludin, U., Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana*. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5151/4321>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Miskat*(Vol. 03). <https://doi.org/0.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavia, T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva. Repository Universitas Jambi. [https://repository.unja.ac.id/62226/1/Tiara%20Oktavia SKRIPSI.pdf](https://repository.unja.ac.id/62226/1/Tiara%20Oktavia%20SKRIPSI.pdf)
- Purnama Sari, E., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Tebak Gambar pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*,6(1),118. <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i1.235>
- Rahma, I. M., Aprilia, D. N., Rafsanjani, A. A. R., Murni, A. W., & Bhuie, M. K. (2025). Development of Canva-Based Interactive PPT Learning Media on The Material of Skeleton, Joints And Muscles to Link Interest and Motivation Elementary Students. *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)*,4(1),11-21. <https://doi.org/10.30762/ijise.v4i1.4705>
- Rijal Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S.(2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional.
- Subagyo, A., & Kristian, I. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. CV. Aksara Global Akademia.
- Yuliansih, E., Arafat, Y., & Wahidy, A. (2021). The influence of learning media and learning interests on student learning outcomes. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(2), 411.<https://doi.org/10.29210/021064jpgi0005>