
Penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional Dengan Game Tebak Gambar Model TGT (Team Games Tournament) Dalam Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Kelas 4 (Materi Kalimat Thayyibah)

Erika Salsabela

STAI Siliwangi, Garut, Indonesia

Email:

¹salsabelaerika18@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima
Revisi
Disetujui
Tersedia Online

Keyword:

conventional, guess the picture, moral beliefs

Kata Kunci:

konvensional, tebak gambar, akidah akhlak

ABSTRACT

This research aims to explain how conventional methods and picture guessing games are used in evaluating the learning of grade 4 moral beliefs (thayyibah sentence material). The research method used is a literature study by analyzing literature related to conventional methods and picture guessing games in evaluating moral belief learning. Remembering that the conventional method is one of the methods most often used, especially in teaching morals, while this method is often considered boring because it is teacher-oriented. The results of this research show that the use of conventional methods and picture guessing games in learning evaluation can help create more interesting learning in the class 4 moral aqidah subject (thayyibah sentence material). This is proven by students who are actively involved at the end of the lesson because of the use of the picture guessing game so that learning is no longer only teacher-oriented. Students are more enthusiastic during the learning evaluation. So conventional methods will be effective and more interesting for students when used together with picture guessing games in learning evaluation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana penggunaan metode konvensional dan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas 4 (materi kalimat thayyibah). Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dengan menganalisis literatur terkait dengan metode konvensional dan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran akidah akhlak. Mengingat masih metode konvensional adalah salah satu metode yang paling sering digunakan terutama dalam pelajaran akidah akhlak, sementara metode ini sering dianggap membosankan karena berorientasi kepada guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional dan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas 4 (materi kalimat thayyibah). Hal ini dibuktikan dengan siswa yang terlibat aktif pada akhir pembelajaran karena penggunaan game tebak gambar sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada guru. Siswa lebih antusias pada saat evaluasi pembelajaran berlangsung. Maka metode konvensional akan efektif dan lebih menarik bagi siswa

ketika digunakan bersamaan dengan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran.

PENDAHULUAN

Evaluasi pendidikan merupakan bagian integral dari proses penyelenggaraan pendidikan yang penting untuk memastikan mutu dan efektivitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Ini meliputi pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan dalam berbagai aspeknya seperti kurikulum, metode pengajaran, fasilitas pendidikan, dan lain-lain. Evaluasi ini juga menjadi salah satu bentuk pertanggungjawaban dari penyelenggara pendidikan terhadap masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya. PP No. 19 Tahun 2005 mengatur secara lebih rinci mengenai pentingnya evaluasi pendidikan dalam konteks ini. Dalam konteks peraturan tersebut, evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran di kelas telah berjalan sesuai dengan standar proses pendidikan. Evaluasi ini mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai tugas penting untuk membangun karakter serta moral peserta didik. Di tengah dinamika perkembangan zaman, PAI diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam membangun generasi yang bukan hanya baik dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki integritas moral yang kuat. Oleh karena itu, evaluasi terhadap pembelajaran PAI menjadi sangat krusial untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai.

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengukur efektivitas dan efisiensi dari proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks PAI, evaluasi ini meliputi berbagai aspek, mulai dari kurikulum, metode pengajaran, hingga pencapaian kompetensi siswa. Evaluasi yang komprehensif dapat memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar untuk perbaikan yang berkelanjutan.

Permasalahan yang sering muncul dalam evaluasi pembelajaran PAI mencakup kurangnya alat evaluasi yang valid dan reliabel, sehingga hal ini dapat membuat mata pelajaran PAI terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Penting bagi pendidik untuk mengembangkan kemampuan dalam mengemas pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif.

Jika kita melihat perkembangan dan kemajuannya saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak boleh diabaikan. Untuk menjadi guru, Anda harus dapat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Sesuai dengan Pasal 10 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru diharuskan memiliki empat kompetensi utama yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. sebagai profesional,

guru juga diharapkan untuk terus mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seseorang dikatakan profesional dalam bidang tertentu jika dia memiliki keterampilan dan pengetahuan yang mendalam, serta beberapa kemampuan yang dihasilkan dari pendidikannya. Seorang pendidik harus memiliki kompetensi pedagogik, yang mencakup kemampuan untuk mengelola pembelajaran secara efektif, termasuk pemilihan dan penentuan materi, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. (Fuad, 2024)

Selama proses pembelajaran, guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan materi pelajaran. Guru yang baik tahu cara terbaik untuk membantu siswanya memahami inti dari materi yang diajarkannya. Metode adalah rencana komprehensif penyajian (pendidikan/pembelajaran) yang didasarkan pada pendekatan yang ditentukan. Metode mengajar adalah bidang yang mempelajari bagaimana melakukan aktivitas yang tersistem dalam sebuah lingkungan di mana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain untuk melakukan kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan tercapai. (Jafar, 2021)

Teknologi saat ini sangat berkembang pesat, termasuk dalam bidang pendidikan. Jika dulu kita belajar hanya dengan menggunakan papan tulis sekarang tidak sedikit media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Contohnya proyektor yang dapat menampilkan berbagai macam audio dan visual seperti gambar maupun video. Dengan media tersebut, guru dapat menciptakan proses mengajar yang lebih kreatif seperti dengan membuat sebuah game. Untuk itu dalam jurnal ini penulis berfokus pada penggunaan metode konvensional dan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas 4 pada materi kalimat thayyibah.

Salah satu pendekatan pendidikan yang paling umum digunakan adalah pendekatan konvensional (Fuad, 2024). Seseorang dapat menggambarkan pembelajaran konvensional sebagai sikap dan cara berpikir serta bertindak yang tetap berpegang pada norma dan kebiasaan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. (Bari, 2015). Sehingga metode ini juga dikenal sebagai metode pembelajaran tradisional.

Jika dibahas sepiantas mengenai proses pembelajaran konvensional biasanya diawali dengan guru memberikan informasi, kemudian menerangkan suatu konsep, kemudian peserta didik bertanya dan guru memeriksa apakah mereka telah memahami atau tidak, lalu memberi sebuah contoh soal aplikasi konsep, dan selanjutnya meminta peserta didik untuk mengerjakan di papan tulis. Dilihat dari tiga jalur model penyampaian pesan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan pemberian informasi daripada presentasi dan peluang unjuk kerja secara langsung. Dengan kata lain, guru lebih sering menggunakan pendekatan atau metode ceramah dengan mematuhi urutan materi yang ketat dalam kurikulum. Guru percaya bahwa keberhasilan program pembelajaran ditentukan oleh seberapa efektif itu menyampaikan semua materi kurikulum. (Fahrudin, 2021).

Karena tidak sesuai dengan prinsip belajar-mengajar (pembelajaran) itu sendiri, paradigma pembelajaran konvensional yang masih menganggap guru sebagai

pusat belajar (pembelajaran berpusat guru) atau sebagai satu-satunya sumber belajar harus diubah (Jayawardana, 2017). Pada pembelajaran konvensional, siswa bergantung pada guru sebagai sumber utama dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mendengarkan dan mencatat (Ahmadi, 2021). Pembelajaran konvensional, atau ceramah, tidak selalu buruk, tetapi itu membuat siswa lebih pasif, yang bertentangan dengan paradigma pembelajaran modern yang konstruktif (Jayawardana, 2017).

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, guru harus memanfaatkan media belajar yang kreatif dan terus mendorong peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami. Selain itu, materi harus disampaikan dengan cara yang menarik sehingga peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami (Handayani, 2021).

Solusi yang tepat untuk mengubah paradigma tersebut adalah dengan menggunakan permainan edukatif didalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga metode konvensional tidak akan lagi terkesan pasif, membosankan, dan hanya berpusat pada guru. Permainan edukatif adalah aktivitas yang membuat anak senang belajar dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang bersifat mendidik. Hal ini dikarenakan bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak. Bermain juga dapat membantu anak berpikir lebih baik. Pesatnya perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam jurnal ini penulis ingin mengembangkan inovasi dalam evaluasi pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak kelas 4 pada materi kalimat thayyibah dengan penggunaan salah satu metode pembelajaran yaitu konvensional dengan game tebak gambar model Team Games Tournament (TGT). Menurut (Rusman, 2012) Model Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari lima sampai enam orang siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Namun, yang membedakan Team Games Tournament ini digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Diharapkan setelah penggunaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Team Games Tournament (TGT) evaluasi pembelajaran bisa lebih menarik serta pendidik bisa lebih mudah dalam menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan library research (studi pustaka). Menurut (Nur Latifah, 2021) Sumber data penelitian studi pustaka diperoleh dari literatur-literatur yang relevan seperti buku, artikel ilmiah atau jurnal yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode ini yaitu mendapatkan data penelitian berdasarkan hal-hal atau variabel dalam bentuk artikel, jurnal, catatan, buku dan sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis isi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar dan mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh kesalahan peneliti. Untuk melakukan hal tersebut, pembacaan berulang dari berbagai literatur dilakukan juga pengecekan antar pustaka. Dengan fokus penelitian yaitu evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas 4 materi kalimat thayyibah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Metode Pembelajaran Konvensional

Menurut Djamarah dalam (Budiyanto, 2022) Metode pembelajaran tradisional, juga dikenal sebagai metode ceramah, adalah pendekatan pembelajaran yang telah lama digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Metode ceramah melibatkan interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan guru kepada siswanya. Pada akhir pelajaran, penjelasan konsep, prinsip, dan fakta diberikan dan ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa (Alim Peranginangin, 2020).

Dalam KBBI (1995:523), dinyatakan bahwa “konvensional adalah tradisional”, selanjutnya tradisional diartikan sebagai “sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun”, maka dari itu, model konvensional juga dapat disebut sebagai model tradisional. Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model konvensional adalah jenis pembelajaran di mana pengajar menggunakan pendekatan lama untuk mengajar (M. Jainuri).

Pendekatan konvensional dalam pembelajaran yang merujuk pada teori belajar David Ausubel menekankan pentingnya penyajian materi yang baik dan tepat untuk memastikan siswa belajar dengan efektif. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan teori Ausubel yaitu:

- 1) Materi disusun berdasarkan informasi pendahuluan yang diberikan kepada siswa sebelum materi utama disajikan. Ini berfungsi untuk memberikan kerangka kerja atau struktur yang membantu siswa memahami materi baru dengan lebih baik;
- 2) Menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Ini membantu siswa mengintegrasikan informasi baru dengan pemahaman yang sudah ada;
- 3) Menggunakan metode pengajaran ekspositori yang berfokus pada penyampaian informasi secara langsung dari guru kepada siswa;
- 4) Menyajikan materi dalam berbagai konteks atau situasi yang relevan dan nyata untuk meningkatkan pemahaman dan keterkaitan materi dengan pengalaman siswa; dan
- 5) Memberikan siswa kesempatan untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari melalui latihan, tugas, atau kegiatan praktis.

Berdasarkan tahapannya, keberhasilan belajar siswa sangat bergantung pada makna bahan ajar dan penjelasan guru tentang materi. Hasil belajar siswa akan

berkurang jika guru tidak menjelaskan materi dengan benar dan bahan ajar tidak mendukung (Siregar, 2019). Philip R. Wallace (dalam Linda) Pendekatan konvensional memandang bahwa proses pembelajaran dilakukan sebagai cara guru biasa mengajarkan pelajaran kepada siswanya.

Dalam pembelajaran konvensional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung satu arah, yaitu transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lain dari seorang pengajar kepada siswa. Proses ini dibangun dengan menggambarkan siswa sebagai botol kosong atau kertas putih. Guru atau pendidik akan mengisi botol atau menulis apa pun di atas kertas putih tersebut. Sistem seperti ini disebut *banking concept* (Ushuluddin, 2016).

Dalam pembelajaran akidah akhlak pembelajaran konvensional termasuk metode ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan metode lainnya. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang disertai dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Marpaung mengatakan bahwa dalam pembelajaran konvensional, guru biasanya berpikir bahwa tugas mereka adalah menyelesaikan atau mentransfer pengetahuan yang ada dalam GBPP atau kurikulum tanpa berusaha untuk membantu siswa memahami atau mengerti materi ajar. Menurutnya, siswa cenderung belajar secara pasif.

Belajar konvensional adalah jenis kegiatan belajar yang biasa dikenal di mana interaksi antara guru, siswa, dan bahan belajar terjadi dalam lingkungan tertentu, seperti sekolah, kelas, laboratorium, dan sebagainya. Dalam belajar konvensional ini, elemen ruang dan waktu sangat penting karena interaksi secara tatap muka selalu terjadi pada titik waktu dan ruang tertentu. Belajar sinkron melibatkan guru, siswa, dan bahan belajar dalam waktu dan ruang yang sama (sinkron) (Ekawati, 2016).

Dalam pembelajaran konvensional, evaluasi hanya ada dalam aktivitas dan menekankan pada respon pasif dan keterampilan terpisah. Tes biasanya dilakukan dengan kertas dan pensil (Budiningsih, 2015). Hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menyelesaikan tugas belajarnya karena evaluasi membutuhkan jawaban yang benar. Dalam pembelajaran konvensional, evaluasi pembelajaran dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai dan dianggap sebagai komponen yang berbeda dari kegiatan pembelajaran (Lubis, 2020).

Tujuan Metode Pembelajaran Konvensional

Menurut (Budiningsih, 2015) pembelajaran konvensional cenderung memandang bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan yang terperinci mengenai apa yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini sering kali menekankan pada penambahan pengetahuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran tidak hanya mencakup penguasaan konsep atau pengetahuan baru, tetapi juga bisa mencakup keterampilan dan sikap yang diharapkan siswa capai setelah mengikuti pembelajaran.

Tujuan ini biasanya dirumuskan dengan jelas agar bisa diukur dalam bentuk evaluasi atau tes akhir untuk menilai pencapaian siswa. Pendekatan ini seringkali berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa, dengan harapan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan

yang ditetapkan. Namun, kritik terhadap pendekatan ini menyoroti kurangnya penekanan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan belajar mandiri yang juga penting untuk persiapan kehidupan setelah sekolah.

Dalam pembelajaran konvensional, tujuan utama sering kali difokuskan pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Hal ini mencakup upaya untuk memastikan bahwa setiap siswa mampu menangkap dan menguasai materi yang diajarkan selama proses pembelajaran di dalam ruangan kelas. Tujuan ini muncul dari keinginan untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang cukup dan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Lebih jauh lagi, tujuan akhir dari pendekatan konvensional adalah untuk menciptakan siswa yang memiliki kemampuan untuk memahami, mengingat, dan menguasai setiap aspek materi pembelajaran. Hal ini dapat tercermin dalam upaya untuk menilai kemampuan siswa melalui tes atau evaluasi sumatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Meskipun tujuan ini penting dalam memberikan landasan pengetahuan yang kuat kepada siswa, kritik terhadap pendekatan konvensional sering kali menyoroti kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan problem-solving, dan kemandirian belajar yang lebih luas. Pendidik modern sering mencari cara untuk mengintegrasikan pendekatan yang lebih holistik dan kontekstual yang tidak hanya mengejar penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia nyata dan kehidupan setelah sekolah.

Ciri-Ciri Metode Pembelajaran Konvensional

Menurut Subiyanto bahwa pembelajaran konvensional mempunyai ciri-ciri, diantaranya (Ahmad, 2023):

- 1) Siswa seringkali tidak memahami dengan jelas tujuan pembelajaran yang harus mereka capai dalam sesi pembelajaran tersebut. Hal ini dapat mengurangi motivasi mereka untuk belajar karena tidak terlihat secara langsung relevansi atau arah yang jelas dari pembelajaran yang sedang dilakukan.
- 2) Guru cenderung mengajar dengan mengikuti buku pegangan sebagai pedoman utama. Pendekatan ini bisa membuat pembelajaran terasa rutin dan kurang adaptif terhadap kebutuhan khusus siswa atau situasi pembelajaran tertentu.
- 3) Evaluasi bersifat sumatif, pendekatan ini mungkin tidak memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pemahaman siswa secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Siswa sering kali harus mengikuti cara belajar yang telah ditetapkan oleh guru secara patuh, dengan kurangnya kesempatan untuk menyatakan pendapat atau memberikan masukan terhadap cara pembelajaran yang lebih cocok bagi mereka.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Konvensional

Menurut (Sofyan, 2014), beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Metode ini dapat menampung banyak siswa dalam satu sesi pembelajaran, memungkinkan efisiensi dalam pengelolaan waktu dan ruang kelas.
- 2) Kesempatan yang Sama untuk Mendengarkan
- 3) Konsep-konsep pembelajaran disajikan secara terstruktur dan hirarkis, yang dapat memfasilitasi proses belajar siswa dengan lebih baik.
- 4) Guru dapat memberikan penekanan pada hal-hal yang dianggap penting, sehingga waktu dan energi dalam pembelajaran dapat digunakan secara efisien.
- 5) Materi ajar dapat diselesaikan dengan lebih mudah karena pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah, yang memungkinkan penyampaian informasi secara langsung dan terstruktur.

b. Kekurangan

- 1) Proses pembelajaran yang cenderung monoton dapat membuat para murid menjadi pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan secara mandiri.
- 2) Murid cenderung hanya aktif dalam membuat catatan, tanpa banyak interaksi langsung atau pengalaman langsung dengan materi pelajaran.
- 3) Murid kesulitan untuk benar-benar menguasai bahan yang diajarkan karena kepadatan konsep-konsep yang diberikan dalam satu sesi pembelajaran.
- 4) Kurangnya pengalaman langsung atau praktik dalam menerapkan konsep-konsep tersebut membuat pengetahuan yang diperoleh melalui metode ceramah cenderung lebih cepat terlupakan.
- 5) Kurangnya interaksi aktif dan penerapan langsung dalam konteks yang relevan bagi siswa membuat pengetahuan yang diperoleh melalui metode ceramah atau paparan seringkali cenderung cepat terlupakan.

Pembelajaran konvensional memang cenderung menekankan komunikasi satu arah, di mana guru sebagai satu-satunya yang memberikan materi pembelajaran, sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena minimnya kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau berinteraksi secara aktif. (Sofyan, 2014)

Sintaks Metode Pembelajaran Konvensional

Sintaks metode pembelajaran konvensional yang dijelaskan oleh (Sri Rahayuningsih, 2022) meliputi:

- 1) Penjelasan tujuan pembelajaran
- 2) Demonstrasi atau penyajian informasi tahap demi tahap
- 3) Perencanaan dan bimbingan awal
- 4) Pengecekan dan umpan balik
- 5) Pelatihan lanjutan dan penerapan di kehidupan sehari-hari

Konsep Game Tebak Gambar

Moeslichatoen dalam (Zuhrotul Mufidah, 2022) mengemukakan bahwa media tebak gambar adalah sebuah cara atau gaya dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Penggunaan gambar, termasuk lukisan dan ilustrasi dalam penyajian materi pembelajaran, dapat membuat proses belajar

mengajar terasa lebih menyenangkan. Gambar-gambar yang menarik dan berwarna dalam buku-buku dapat mendukung siswa dalam memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Media tebak gambar melibatkan keterampilan menebak secara pasti atau perkiraan tentang objek berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu, di mana kebenarannya belum pasti. Hal ini memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menarik (Budimanjaya, 2015) dalam (Zuhrotul Mufidah, 2022).

Media tebak gambar dalam pembelajaran adalah sarana prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi, seperti foto, gambar, atau lukisan. Media ini membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menyajikan informasi atau konsep-konsep pembelajaran secara visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini memfasilitasi proses belajar siswa dengan memanfaatkan daya tarik visual untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Arief S. Sadiman, 2009) dalam (Zuhrotul Mufidah, 2022).

Permainan tebak gambar dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media tebak gambar dapat memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Mereka akan termotivasi untuk mengetahui gambar apa yang akan ditunjukkan atau dijelaskan oleh guru, sehingga secara alami meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam materi pelajaran tersebut. Hal ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Zuhrotul Mufidah, 2022).

Adapun evaluasi dengan game tebak gambar yang dimaksud penulis ialah permainan yang dimainkan oleh peserta didik dengan menebak gambar sesuai materi yang sudah dipaparkan dengan menggunakan media proyektor. Game tersebut dilakukan setelah melakukan pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak materi kalimat thayyibah. Dimana game tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yaitu mampu membedakan beragam kalimat thayyibah.

Game tebak gambar adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Game ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep dengan cara yang menyenangkan. Game ini merupakan salah satu permainan edukatif yang menawarkan tebak-tebakan yang menarik untuk membantu siswa memahami konsep tertentu. Penulis menggunakan game tersebut dalam pembelajaran akidah akhlak untuk menguji pemahaman siswa tentang kalimat thayyibah.

Game tebak gambar juga bisa diimplementasikan dan diadopsi pada mata pelajaran lainnya. Sudah disinggung sebelumnya bahwa game ini membantu siswa memahami dua konsep atau bahkan lebih. Contoh pada mata pelajaran lain, sebagai berikut : (1) mata pelajaran al-qur'an hadist (membedakkan hukum bacaan tajwid). (2) mata pelajaran fiqh (membedakkan makanan halal dan makanan haram). (3) mata pelajaran biologi (membedakkan macam-macam klasifikasi makhluk hidup) dan masih banyak lagi. Adapun media yang digunakan tidak harus proyektor bisa berupa kertas, papan tulis atau media sejenisnya yang bisa menyajikan konsep untuk diamati siswa.

Manfaat Game Tebak Gambar

Aktivitas menebak gambar dapat melibatkan gerakan fisik tertentu, seperti menulis atau menggambar, yang membantu meningkatkan koordinasi dan keterampilan motorik halus anak. Permainan tebak gambar sering kali melibatkan kerjasama antara anak-anak dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan bersama. Hal ini dapat memperkuat keterampilan sosial mereka dan membangun kerjasama dalam tim. Permainan ini merangsang daya pikir anak dengan mendorong mereka untuk menghubungkan konsep atau informasi yang dilihat dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Ini juga membantu dalam mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Aktivitas tebak gambar memerlukan fokus dan perhatian untuk mengamati detail-detail dalam gambar dan mempertimbangkan kemungkinan jawaban. Ini membantu dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak. (Gatis Sri Harsantik & Drs. Moch Nursalim, 2014)

Adapun manfaat dan efektivitas pembelajaran yang akan diperoleh dengan menggunakan game tebak gambar pada evaluasi pembelajaran, berdasarkan (T.G. Ratumanan dan Imas Rosmiati, 2019) yaitu (1) penggunaan media gambar memungkinkan informasi disajikan secara beragam, tidak monoton, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan intensitas perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. (2) Melalui media gambar, siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan objek secara visual, yang membantu dalam memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran dengan lebih baik. (3) Penggunaan media gambar memungkinkan interaksi yang lebih luas antara pendidik dan siswa, antar siswa, serta antara siswa dengan media pembelajaran. Ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. (4) Aktivitas menebak gambar dapat membantu mengembangkan kemampuan visualisasi siswa, yang penting untuk memahami konsep-konsep abstrak dan memecahkan masalah. (5) Media gambar dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. (6) Informasi yang disampaikan melalui media gambar cenderung lebih fokus dan bermakna bagi siswa. Kombinasi antara visualisasi dan penjelasan dari pendidik membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam merujuk kembali informasi yang telah dipelajari. (7) Penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar yang dicapai, serta efisiensi dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan Game Tebak Gambar

Dilihat dari manfaatnya, ada beberapa kelebihan permainan tebak gambar diantaranya yaitu melalui pengulangan mengingat gambar-gambar dan informasi terkait, permainan tebak gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Permainan tebak gambar dapat merangsang otak siswa dalam memproses dan mengasosiasikan informasi secara cepat dan akurat. Hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan kecerdasan

intelektual mereka. Melalui proses menganalisis gambar-gambar dan membuat deduksi atau hipotesis, permainan tebak gambar dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan logis siswa. Mereka belajar untuk melihat fakta secara obyektif, menilai akurat, serta mempertimbangkan risiko dan konsekuensi dari keputusan yang mereka buat. Permainan ini juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan lateral, di mana mereka harus mencari solusi atau jawaban dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Permainan tebak gambar dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Ini dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka terhadap materi pelajaran. Melalui permainan tebak gambar, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari secara praktis. Hal ini membantu mereka memahami konsep atau informasi dengan lebih dalam dan kontekstual. Permainan dapat memberikan suasana yang lebih santai dan kreatif dalam proses evaluasi, mengurangi tekanan pada siswa dan memberi mereka keleluasaan untuk mengekspresikan pemikiran mereka.

Meskipun permainan tebak gambar ini memiliki banyak sekali kelebihan, namun permainan tebak gambar mungkin memerlukan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya, terutama jika melibatkan persiapan materi dan penilaian hasilnya dengan seksama. Selain itu permainan yang melibatkan interaksi dan diskusi aktif bisa membuat suasana kelas menjadi ramai. Hal ini memerlukan keterampilan guru dalam mengelola kebisingan dan mempertahankan fokus pada tujuan pembelajaran. Namun dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan ini, guru dapat merencanakan dan mengimplementasikan permainan tebak gambar secara efektif dalam evaluasi pembelajaran, sehingga memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran siswa.

Sintaks Game Tebak Gambar

a. Sintak game tebak gambar pada evaluasi pembelajaran yaitu :

- 1) Guru memberikan persiapan terlebih dahulu dengan memberikan penjelasan mengenai aturan game tebak gambar kepada siswa.
- 2) Setelah siswa paham mengenai aturan mainnya maka selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 3) Kemudian game dimulai dengan masing-masing satu orang anggota dari setiap kelompok maju kedepan untuk menebak gambar yang ditampilkan oleh guru. Semua anggota kelompok maju bergiliran satu persatu.
- 4) Selama game berlangsung, guru mencatat poin yang didapat oleh masing-masing kelompok.
- 5) Setelah semua gambar selesai ditampilkan dan telah ditebak maka guru melakukan perhitungan poin untuk mengetahui kelompok pemenangnya.

b. Peraturan bermain game tebak gambar yaitu :

- 1) Masing-masing kelompok mengirimkan satu anggotanya untuk bermain didepan melawan anggota dari kelompok lain.
- 2) Setelah berada didepan, guru memberikan tiga kertas yang masing-masingnya bertuliskan "subhanallah, masyaa allah, dan alhamdulillah" kepada masing-masing siswa.

- 3) Siswa yang berada didepan diminta untuk membelakangi layar proyektor/gambar yang sudah disiapkan oleh guru,
- 4) Dalam hitungan 3 siswa akan menghadap ke gambar yang sudah berada didepannya kemudian diberikan waktu selama 10 detik untuk mengamati gambar tersebut.
- 5) Kemudian ketika waktunya habis, siswa diminta untuk mengacungkan salah satu kertas yang mereka pegang sebagai jawaban. Mereka harus menebak dari ketiga kertas jawaban yang mereka pegang, gambar tersebut cocok dengan kertas jawaban yang mana.
- 6) Setelah masing-masing anggota kelompok mengacungkan jawabannya, guru akan menyebutkan siapa saja yang memilih jawaban yang benar kemudian menuliskan skornya dipapan tulis.
- 7) Game ini dilakukan sampai semua anggota kelompok maju kedepan dan gambar yang disiapkan oleh guru sudah semuanya ditebak.



(Gambar A)



(Gambar B)



(Gambar C)



Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah suatu metode atau teknik pembelajaran kooperatif di dalam kelas yang menggunakan permainan atau permainan tim sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Pendekatan ini dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson, yang merupakan pakar dalam bidang pembelajaran kooperatif. Prinsip utama dari TGT adalah mendorong kerja sama antar siswa dalam tim, di mana setiap anggota tim bertanggung jawab tidak hanya untuk belajar materi, tetapi juga untuk membantu anggota timnya dalam memahami materi tersebut.

Team Games Tournament (TGT) adalah sebuah metode pengajaran yang melibatkan permainan-permainan kelompok dalam proses pembelajaran di kelas. Metode ini dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa, mempromosikan kerja sama tim, serta meningkatkan pemahaman konsep-konsep

pelajaran melalui pengalaman langsung dan aktif dalam bentuk permainan. TGT sering kali digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar-mengajar.

Menurut (Rusman, 2012) model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (Shoimin, 2014). Berdasarkan pendapat di atas proses pembelajaran model TGT akan membantu siswa terlibat aktif dalam bekerjasama pada kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara pembelajaran kooperatif model TGT dan media tebak gambar akan membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik karena kegiatan pembelajaran disajikan lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diingat.

TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Siswa belajar untuk mendengarkan pendapat anggota tim lainnya dan menghargai kontribusi setiap individu. Tujuan model (TGT) yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya. Tujuan lain adalah untuk melatih siswa agar punya rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, menumbuhkan kerja sama dan mampu saling tolong menolong, melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dalam permasalahan materi pelajaran atau tugas-tugas yang diberi guru, dan mengasah keterampilan komunikasi siswa (Kristiawati, 2023).

Dalam pelaksanaannya siswa dikelompokkan dalam tim yang terdiri dari 5 hingga 6 anggota. Setiap tim didesain agar mencakup beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis, sehingga mendorong kerja sama lintas kelompok. Selama prosesnya guru memfasilitasi pembelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran. Siswa bekerja dalam tim untuk memastikan setiap anggota memahami materi tersebut. Kolaborasi antaranggota tim sangat ditekankan dalam mendiskusikan konsep-konsep dan menjawab pertanyaan. Setelah mempelajari materi, turnamen diadakan di mana setiap tim bersaing dalam permainan akademik. Permainan ini dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Skor diberikan berdasarkan penampilan tim dalam turnamen, termasuk kemampuan mereka untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari. Ini mendorong motivasi intrinsik dan kerja tim yang efektif.

Model Team Games Tournament (TGT) memadukan keuntungan dari pembelajaran kooperatif dan kompetitif, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa. Dengan fokus pada kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam konteks tim, TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang

krusial untuk kesuksesan di luar kelas. Motivasi belajar yang tinggi dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik adalah hasil langsung dari pendekatan ini.

Meskipun pelaksanaannya memerlukan perencanaan dan manajemen yang baik untuk memastikan bahwa setiap anggota tim terlibat secara aktif dan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, manfaat jangka panjang dari TGT jelas mengimbangi usaha tersebut. Sebagai strategi pembelajaran inovatif, TGT layak diperhitungkan dalam konteks pendidikan modern untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dan dibutuhkan dalam masyarakat yang semakin kompleks dan terhubung secara global.

Model Team Games Tournament (TGT) memiliki beberapa karakteristik utama yaitu belajar kelompok, maksudnya siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 hingga 6 anggota. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawabnya sendiri dalam memahami materi pelajaran. Kemudian permainan, setelah proses pembelajaran, siswa akan terlibat dalam permainan atau aktivitas yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka secara aktif. Permainan ini bisa berupa kuis, simulasi, atau tantangan berbasis pengetahuan lainnya. Selanjutnya pertandingan atau lomba, di tahap ini, setiap kelompok akan bersaing dalam pertandingan atau lomba akademik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan skor atau poin berdasarkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan dan menjelaskan materi yang dipelajari. Terakhir pemberian penghargaan kelompok, diberikan kepada kelompok yang mencapai kinerja atau prestasi tertinggi dalam pertandingan. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk bekerja sama secara efektif dan meraih hasil yang baik.

Kelebihan dari Model Team Games Tournament (TGT) adalah dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai media pembelajaran seperti komik, VCD, teka-teki silang, kartu bridge, Scrabble, dan kartu soal. Ini memungkinkan variasi dalam penyampaian materi dan menjaga minat siswa. Melalui partisipasi aktif dalam permainan dan kompetisi, siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri mereka. Keberhasilan dalam permainan dan penghargaan yang diperoleh dapat memperkuat keyakinan diri. Kerjasama dan komunikasi yang efektif dalam kelompok sangat penting dalam TGT. Ini membantu mengeratkan hubungan antaranggota kelompok dan membangun semangat tim yang kuat. TGT mendorong partisipasi aktif dari semua anggota kelompok. Dengan peran yang jelas dan tanggung jawab dalam kelompok, setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2009:7), ada beberapa kelemahan dari Model Team Games Tournament (TGT) yaitu implementasi TGT membutuhkan persiapan yang cermat dan detail, termasuk pembuatan materi permainan, pengorganisasian kelompok, dan pengaturan pertandingan. Hal ini bisa memakan waktu dan sumber daya yang cukup besar. Selain itu, kompetisi yang tidak sehat atau persaingan negatif antar kelompok dapat berdampak buruk pada suasana belajar dan hasil pembelajaran. Ini bisa menimbulkan ketegangan atau konflik di antara siswa. Kemudian jika ada anggota kelompok yang tidak berpartisipasi aktif atau tidak menggunakan waktu dengan efektif, hal ini dapat menghambat kinerja kelompok dan mengganggu proses pembelajaran secara keseluruhan. Langkah-langkah pembelajaran TGT

(Team Games Tournament) meliputi lima tahap, yaitu presentasi kelas, kerja tim atau kelompok, permainan atau games, turnamen, dan rekognisi tim.

Pada presentasi kelas, guru memulai dengan menyampaikan materi pelajaran secara langsung kepada seluruh kelas. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan yang sama kepada semua siswa sebelum mereka terlibat dalam kegiatan kelompok. Kerja Tim atau kelompok, setelah presentasi kelas, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari sekitar 5 hingga 6 anggota. Setiap kelompok bekerja bersama untuk memahami dan menguasai materi yang telah dipresentasikan. Dalam kelompok ini, setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab tertentu untuk mendukung pembelajaran kolektif. Tahap permainan atau games dilakukan setelah proses belajar dalam kelompok, siswa terlibat dalam permainan atau aktivitas yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka secara aktif. Permainan ini dapat berupa kuis, simulasi, atau tantangan lain yang mengharuskan siswa menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang berbeda-beda. Selanjutnya turnamen, melibatkan kompetisi antar kelompok. Kelompok-kelompok bersaing untuk memperoleh skor atau poin berdasarkan kinerja mereka dalam permainan atau tantangan yang telah dihadapi sebelumnya. Ini mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan menerapkan pengetahuan dengan baik. Rekognisi tim, pada akhirnya, kelompok-kelompok yang mencapai hasil terbaik atau meraih prestasi tertentu diakui dan diapresiasi. Penghargaan ini dapat berupa pujian dari guru, pengakuan di depan kelas, atau hadiah lain yang memotivasi siswa untuk terus berprestasi.

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelaksanaan Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar, disarankan kepada guru untuk: 1) memberikan motivasi kepada siswa untuk membaca materi pelajaran sebelum datang ke sekolah. Hal ini membantu siswa memiliki pengetahuan awal sebelum presentasi kelas, sehingga mereka lebih siap dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran kelompok. 2) Membuat kelompok yang beragam kemampuannya, dan memberikan tugas dan tanggung jawab kepada siswa yang memiliki kemampuan tinggi untuk membimbing siswa yang memiliki kemampuan rendah. Ini tidak hanya membantu siswa yang lebih lemah memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial dan pembelajaran kooperatif di antara siswa. 3) Memantau dan memperhatikan partisipasi serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Ini penting untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas kelompok dan memahami materi yang disampaikan. 4) Siswa yang kurang aktif atau menghadapi kesulitan dalam memahami materi perlu diberikan bimbingan tambahan oleh guru. Hal ini dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif dan siap untuk menghadapi turnamen atau kompetisi (Suaeb, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode konvensional dan game tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas 4 pada materi kalimat thayyibah dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan memberikan kesan pembelajaran yang lebih menarik kepada siswa. Penggunaan metode konvensional berarti guru menyampaikan materi kepada siswa kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum mereka pahami. Meski diawal pembelajaran metode ini menjadikan proses pembelajaran berorientasi pada guru, namun dengan penggunaan permainan tebak gambar dalam evaluasi pembelajaran diakhir akan menjadikan pembelajaran berorientasi pada siswa karena siswa terlibat aktif. Dengan permainan ini guru memanfaatkan media belajar yang kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. H. S., & Fuad, A. J. (2024). Penggunaan Metode Konvensional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas Vii C di MTs Al-Mahrusiyah Kediri. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 52-58.
<https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/831>
- Harsantik, G. S. (2014). Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Eksplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panggul (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/8733>
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal kesehatan gigi*, 6(1), 76-79.
<https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/article/view/4447>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190-199.
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/23748>
- Devita, R., & Budiyanto, C. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Kecerdasan Naturlis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 1 Mekarsari Saat Pandemi Covid-19. *Bale Aksara: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 29-36.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3453852&val=30083&title=PENGARUH%20METODE%20PEMBELAJARAN%20KONVENSIONAL%20TERHADAP%20KECERDASAN%20NATURLIS%20SISWA%20PADA%20PEMBELAJARAN%20IPA%20DI%20KELAS%20IV%20SDN%201%20MEKARSARI%20SAAT%20PANDEMI%20COVID-19>
- Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi

- Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 131-140.
<https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/6330/4326>
- Perangin-Angin, A. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan model Pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43-50.
<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/452/436>
- Rahayuningsih, S., Nurasrawati, N., & Nurhusain, M. (2022). Komparasi Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Konvensional: Studi Pada Siswa Menengah Pertama. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(2), 118-129.
<https://etdci.org/journal/kognitif/article/view/654>
- Aziza, F. A., & Aliyyah, R. R. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyatul Falah. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3646-3659.
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/12516>
- Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing dan Pembelajaran Konvensional. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 75-84.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1972560&val=21041&title=PERBANDINGAN%20PRESTASI%20BELAJAR%20SISWA%20ANTARA%20YANG%20MENDAPATKAN%20MODEL%20PEMBELAJARAN%20SNOWBALL%20THROWING%20DAN%20PEMBELAJARAN%20KONVENSIONAL>
- Wati, H. E. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Dan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Vii Smp Negeri 10 Samarinda. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 54-64.
<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/36>
- Pratiwi, P. A. C. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 416-424.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29421>
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12-17.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1218089&val=11011&title=Paradigma%20Pembelajaran%20Biologi%20di%20Era%20Digital>
- Bari, F., Syarif, C. R., & Hidayatullah, H. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 2(2).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/viewFile/7868/5303>
- Ahmad, M. (2023). Tinjauan Pendidikan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Klasik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 19-26.

<https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/TADIB/article/view/29>

Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. *Hikmah*, 18(1), 64-80.

<https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/101>

Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model teams games tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar (Doctoral dissertation, State University of Malang).

<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=569383&val=9626&title=Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20IPS%20Siswa%20Kelas%20V%20melalui%20Penerapan%20Pembelajaran%20Kooperatif%20Model%20Teams%20Games%20Tournament%20TGT%20Berbantuan%20Media%20Tebak%20Gambar>

Siregar, N. N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik dan Pendekatan Konvensional. *ITTIHAD*, 3(1).

[https://ejournal-](https://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/59)

[ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/59](https://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/59)

Lubis, R. R., Enita, P., Marpaung, M. A. F., & Harahap, R. (2020). Model Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Daring Di MTs. Usman Syarif Medan Selama Pandemi Covid-19. *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 39-53.

<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2949444&val=26151&title=Model%20Evaluasi%20Pembelajaran%20PAI%20Berbasis%20Daring%20Di%20MTs%20Usman%20Syarif%20Medan%20Selama%20Pandemi%20Covid-19>

Said Alamsyah, Budimanjaya Andi, 2015, Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa, Jakarta : Prenada Media Group.

Sadiman Arief S, dkk, 2009, Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Ruseffendi, E. T. (2006). Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA. Bandung: tarsito, 336-337.

Ratumanan T.G, Rosmiati Imas, 2019, Perencanaan Pembelajaran, Depok: Rajawali Pers

Ahmadi, F. (2021). Pembelajaran daring di era pandemi Covid-19. Qahar Publisher.

Ushuluddin, F., & Helmiati, H. (2016). Model Pembelajaran (L. Susanti. Aswaja Pressindo.

Asri Budiningsih. (2015). Belajar dan Pembelajaran. PT. Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2010. Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktek). Bandung: Nusa Media.