

PENERAPAN STRATEGI TEBAK GAMBAR KLASIFIKASI HEWAN DENGAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTELEKTUAL SISWA KELAS VII MTS HIDAYATUL QOMARIAH

Muhammad Fawwaz Dzakwan Dziaulhaq*, Irwan Satria, Meirita Sari

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

*Corresponding author: fawwazdpa@gmail.com

Abstrak: Kecerdasan intelektual siswa masih lemah karena siswa belum mampu memahami materi, dan belum mampu berfikir rasional. Tujuan Penelitian untuk mengetahui penerapan strategi tebak gambar klasifikasi hewan dengan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual siswa kelas VII di MTs Hidayatul Qomariah. Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII yang menggunakan strategi tebak gambar dengan metode (TGT) lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata yang menggunakan metode ceramah yaitu $84,5 > 50,6$. Selain itu berdasarkan perhitungan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai Sig. (2- tailed) $< 0,05$ atau ($0.000 < 0,05$) maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Strategi tebak gambar klasifikasi hewan dengan metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kecerdasan intelektual siswa, sehingga dapat disarankan bahwa untuk meningkatkan kecerdasan intelektual siswa maka terapkanlah strategi tebak gambar klasifikasi hewan dengan metode *Teams Games Tournament* di madrasah.

Kata Kunci: Kecerdasan Intelektual, Metode Teams Games Tournament, Penerapan Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan

Abstract: *Students' intellectual intelligence is still weak because students are not yet able to understand the material, and are not yet able to think rationally. The purpose of this study was to determine the application of the animal classification picture guessing strategy with the Teams Games Tournament method to improve the intellectual intelligence of class VII students at MTs Hidayatul Qomariah. Using a quantitative method with a quasi-experimental approach. The results of data analysis showed that the average value of class VII students who used the picture guessing strategy with the (TGT) method was higher than the average value using the lecture method, which was $84.5 > 50.6$. In addition, based on the calculation of the t-test (Independent Samples Test) with a significance level of 5%, the Sig value was obtained. (2-tailed) < 0.05 or ($0.000 < 0.05$) then it can be said that H_0 is rejected H_a is accepted. The animal classification picture guessing strategy with the Teams Games Tournament method can improve students' intellectual intelligence, so it can be suggested that to improve students' intellectual intelligence, apply the animal classification picture guessing strategy with the Teams Games Tournament method in madrasah.*

Keywords: *Intellectual Intelligence, Teams Games Tournament Method, Application of Animal Classification Picture Guessing Strategy*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran juga merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran sebagai rumusan tentang

perilaku hasil belajar (kognitif, psikomotor, dan afektif) untuk dimiliki (dikuasai) oleh siswa setelah siswa mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu (Akma, 2020). Dalam upaya pencapaian kualitas pembelajaran, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran (Wahyuni, 2022).

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif (Hasja, 2023). Metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), merupakan model pembelajaran siswa belajar bersama dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang siswa secara kolaboratif, diantaranya metode pembelajaran dalam model *kooperatif* adalah *Teams Games Tournament* (TGT) (Desky, 2022).

Metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif (Khosiiin, 2020). Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penjelasan materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Parhusip, 2023).

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain (Sitepu, 2022). Kelompok dalam *Teams Games Tournament* terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing dengan siswa kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak keluar menjadi pemenang (Rachman, 2021). Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kecerdasan intelektual (Khairuddin, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di sekolah MTs Hidayatul Qomariah menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran masih terbatas, proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak seperti LKS, berakibat siswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar, proses pembelajaran tidak dapat berjalan sebagai mana mestinya. Pemandangan semacam ini di sekolah bukanlah sesuatu yang baru bagi guru tetapi telah menjadi kebiasaan tersendiri, sehingga tidak heran jika dalam kasus tertentu pada jam-jam sekolah formal siswa terlihat nongkrong di jalan-jalan dan parahnya lagi berujung pada tawuran antar pelajar sebagaimana yang disaksikan sekaligus menjadi keprihatinan bagi guru, orangtua, dan semua unsur kalangan tokoh masyarakat.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, peneliti dapat melaksanakan suatu penelitian mengenai permasalahan tentang Penerapan Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan Dengan Metode *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Siswa kelas VII MTS Hidayatul Qomariah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Sesuai dengan jenis pendekatan ini, dalam penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya. Pendekatan ini dikatakan kuantitatif karena proses untuk menemukan suatu pengetahuan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan kemudian menarik kesimpulan mengenai apa yang ingin diketahui (Afif, 2023).

Desain penelitian ini adalah desain Penelitian Kuasi-Eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan dalam setiap siklus. Tahap pertama adalah perencanaan, kedua pelaksanaan, ketiga pengamatan, dan keempat refleksi. Adapun yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTS Hidayatul Qomariah.

Sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas VII MTS Hidayatul Qomariah yang menggunakan 1 kelas kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 14 orang dan kelompok kontrol yang terdiri dari 14 orang. kelompok eksperimen akan

menggunakan strategi tebak gambar dengan metode teams games tournament (TGT) dan kelompok kontrol akan menggunakan pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Penelitian ini bertempat di MTS Hidayatul Qomariah dilaksanakan pada waktu semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Instrumen

Pada tahap uji validitas penyusunan instrumen yang digunakan berupa angket responden untuk siswa, angket validasi ahli untuk bahasa, dan media untuk mengetahui kevalidan dari media gambar. Diperlukan beberapa ahli dosen yang berkompeten dibidang ahli untuk mengetahui kevalidan media gambar. Untuk ahli validasi ini menggunakan dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, guru mata pelajaran IPA dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia Mts Hidayatul Qomariah Bengkulu. Untuk ahli media peneliti melakukan validasi dengan 3 validator yaitu Ibu Fadilah, M.Si, Bapak Dondi Kurniawan, M.Eng dan ibu Rini Wulandari, M.Pd. Sedangkan untuk ahli bahasa peneliti melakukan validasi dengan 3 validator yaitu ibu Rini Wulandari, M.Pd, bapak Arivah Khasanova, S.Pd, bapak Shondi, S.Pd. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian oleh ahli bahasa dan ahli media ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Validasi Bahasa

| Validator | Jumlah Skor | Persentase | Kriteria |
|---------------------------|-------------|------------|--------------|
| Arivah Khasanova, S.Pd | 81 | 90% | Sangat valid |
| Ahmad Sondi Saputra, S.Pd | 78 | 86,6 % | Valid |
| Rini Wulandari, M.Pd | 72 | 80% | Valid |
| Total | 231 | 85,5 % | Valid |

Hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai persentase "85,5%" dengan rentang kriteria $p \geq 85$ dan dinyatakan "valid". Setelah memberikan penilaian pada keterangan di gambar validator mengatakan bahwa media ini sudah layak untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

| Validator | Jumlah Skor | Persentase | Kriteria |
|------------------------|-------------|------------|--------------|
| Fadilah, M.Si | 102 | 97,1 % | Sangat valid |
| Dondi Kurniawan, M.Eng | 85 | 85% | Valid |
| Rini Wulandari, M.Pd | 84 | 80% | Valid |
| Total | 271 | 87,3 % | Valid |

Hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata "87,3%" dengan rentang kriteria $p \geq 85$ dan dinyatakan "Valid" layak digunakan tanpa revisi.

Uji Validitas Butir Soal

Uji keabsahan bertujuan untuk mengevaluasi apakah butir soal ini valid atau tidak dengan menggunakan spss. Hasil pengujian dapat ditemukan pada Tabel 4.5. Dengan nilai r_{tabel} 0.8114 menunjukkan bahwa butir instrumen tes dapat dianggap valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur hasil belajar. Dari hasil uji sebanyak 20 butir soal terdapat beberapa soal yang tidak valid, butir soal nomor 1 ($r_{hitung} = 0,795$), nomor 4 ($r_{hitung} = 0,734$), nomor 5 ($r_{hitung} = 0,784$), dan nomor 17 ($r_{hitung} = 0,799$) memiliki nilai r_{hitung} kurang dari r_{tabel} 0.8114 sehingga keempat soal tersebut dianggap tidak valid. Sementara itu, butir soal nomor 2, 3, 6, 7, 8, 9 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19 dan 20 memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 0.8114 sehingga dapat dikatakan bahwa 16 soal tersebut valid.

Hasil Uji Reliabilitas Soal

Pada pengujian reliabilitas juga dilaksanakan apabila instrumen telah memenuhi persyaratan pengujian validitas dan reliabilitas, maka instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data. Hasil pengujian reliabilitas tercantum pada tabel 4.5 Dari hasil analisis di dapatkan nilai Alpha sebesar 0.987, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 5 % dengan $n = 6$ ($df = n-2 = 4$), di dapat sebesar 0.8114. Maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal tersebut *reliable*.

Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang tidak terlalu sederhana dan tidak terlalu rumit. Pertanyaan yang terlalu sederhana tidak mendorong siswa untuk meningkatkan usaha mereka dalam memecahkan masalah. Tingkat kesulitan digunakan untuk menilai tingkat kesulitan setiap pertanyaan. Hasil pengujian tingkat kesulitan ditampilkan dalam tabel 4.6. Dari hasil pengujian tingkat kesulitan, pertanyaan nomor 1 merupakan instrumen dengan tingkat kesulitan yang mudah karena memiliki nilai P antara 0,71 - 0,90. Sementara itu, pertanyaan nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16 merupakan instrument dengan tingkat kesulitan sedang karena memiliki nilai P antara 0,30 - 0,70. Untuk pertanyaan nomor 14, nilai P sebesar 0,10 - 0,29 yang termasuk dalam pertanyaan yang sukar.

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa kesukaran butir soal dapat diketahui sebanyak satu soal mudah nomor 1, untuk soal dengan tingkat kategori sedang sebanyak 14 soal pada nomor nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15 dan 16. Sedangkan untuk tingkat kategori sungkar terdapat 1 soal di nomor 14.

Hasil Uji Daya Beda

Setiap soal pertanyaan yang baik harus memiliki mutu agar layak dan dapat digunakan. Setelah mengetahui bahwa soal reliabilitas maka dilanjutkan dengan uji daya beda soal untuk mengetahui kemampuan tinggi dan kemampuan siswa yang rendah dalam memecahkan setiap soal pertanyaan. Analisa daya pembeda dilakukan untuk mengetahui nilai mutu soal. Untuk butir soal nomor 5 dengan besar daya pembeda $D \leq 0$ "kategori rendah sekali", nomor butir soal 1, 4, 7, 9, 10, 11, 14, 15 dengan besarnya daya pembeda $0,2 < D \leq 0,4$ "kategori sedang", nomor butir soal 2, 3, 6, 8, 13 $0,4 < D \leq 0,7$ "kategori tinggi", sedangkan butir soal nomor 12 dan 16 $0,7 < D \leq 1$ "kategori tinggi sekali". Jadi, terdapat 15 butir soal nilai signifikansi $> 0,2$ dan dinyatakan butir soal tersebut baik dengan indeks kriteria sedang-tinggi.

Hasil Angket Respons

Tabel 3. Hasil Angket Reponden

| No | Jumlah Skor | Persentase | No | Jumlah Skor | Persentase |
|----|-------------|------------|----|-------------|----------------|
| 1 | 64 | 80 % | 15 | 60 | 75 % |
| 2 | 61 | 76.25 % | 16 | 65 | 81.25 % |
| 3 | 68 | 85 % | 17 | 79 | 98.75 % |
| 4 | 77 | 96.25 % | 18 | 65 | 81.25 % |
| 5 | 66 | 82.5 % | 19 | 70 | 87.5 % |
| 6 | 65 | 81.25 % | 20 | 60 | 75 % |
| 7 | 80 | 100 % | 21 | 67 | 83.75 % |
| 8 | 67 | 83.75 % | 22 | 62 | 77.5 % |
| 9 | 76 | 95 % | 23 | 61 | 76.25 % |
| 10 | 61 | 76.25 % | 24 | 65 | 81.25 % |
| 11 | 67 | 83.75 % | 25 | 64 | 80 % |
| 12 | 62 | 77.5 % | 26 | 64 | 80 % |
| 13 | 66 | 82.5 % | 27 | 67 | 83.75 % |
| 14 | 66 | 82.5 % | 28 | 74 | 92.5 % |
| | | | | Rata-rata | 83.43 % |

Berdasarkan hasil dari respon siswa diatas dapat diketahui bahwa mendapatkan rata-rata skor 83.43 %, dari hasil tersebut maka media gambar "sangat efektif".

Hasil Uji Asumsi Klasik

Untuk uji normalitas, digunakan uji kolmogorov-smirnov one sampel test. Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov one sampel test* diketahui nilai signifikansi yang didapat sebesar $0.200 > 0.05$. Nilai kolmogorov-smirnov one sampel test nilainya lebih besar dari 0.05. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai residual terdistribusi normal.

Tabel 4. Data Hasil Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov | | |
|----------|--------------------|----|-------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | 0.125 | 28 | .200* |
| Posttest | 0.195 | 28 | 0.008 |

Uji Homogenitas digunakan untuk untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berhasil, dengan menggunakan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas jika signifikansi (sig) pada *based on mean* $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen.

Tabel 5. Data Hasil Uji Homogenitas

| | | Levene | df1 | df2 | Sig. |
|---------|-----------------|------------|-----|-----|-------|
| | | Statistics | | | |
| Pretest | Based on mean | 1,905 | 1 | 54 | 0,173 |
| | Based on median | 2,182 | 1 | 54 | 0,145 |

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil signifikansi *based on mean* sebesar 0,173 lebih besar dari 0,05 , maka dari itu hasil data tersebut adalah homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah terbukti bahwa hasil pretest dan posttest terdistribusi normal dan homogen, dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis parametrik menggunakan uji independent sampel t test. Karena sampel yang digunakan hanya satu kelompok, maka hipotesis yang diujikan adalah hasil *posttest* dalam penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* dengan materi klasifikasi hewan.

Dari hasil perhitungan uji t independent sampel t test yang membandingkan nilai *posttest* dan *pretest* pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 (H_a) nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan dalam penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan perencanaan penelitian yaitu penentuan waktu serta lokasi penelitian. Setelah menetapkan waktu dan tempat penelitian, kemudian menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan. Sebelumnya instrument data dalam penelitian ini diperoleh melalui media angket serta tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttes*. Data *pretest* dan *posttest* diperoleh dari tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi ahli dosen Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yaitu ibu Fadilah, M.Si, serta telah diuji validitas dan reliabilitas soal tersebut menggunakan aplikasi spss versi 26 yang hasilnya soal tersebut dinyatakan valid dan reliable.

Peneliti menggunakan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* pada mata pelajaran IPA dalam materi klasifikasi hewan dan diterapkan di kelas VII yang berjumlah 28 siswa. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol menggunakan

pendekatan sesuai pembelajaran di sekolah atau dengan metode konvensional dan kelompok eksperimen menggunakan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament*. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberi soal *pretest* terlebih dahulu, *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan. Hasil *pretest* ini dapat dipergunakan sebagai perkiraan pada bagian mana yang belum dikuasai dan sudah dikuasai oleh peserta didik. Setelah dilakukan *pretest*, peneliti melakukan siklus pembelajaran seperti biasanya, yang membedakan yaitu pada kelas eksperimen peneliti menggunakan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* (dibagi 2 kelompok) untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan siklus pembelajaran yang konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberi soal *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui kecerdasan intelektual peserta didik.

Implementasi ini diikuti oleh 28 siswa MTS Hidayatul Qomariah. Instrumen tes yang telah divalidasi sebanyak 20 soal. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 50,6 sedangkan untuk rata-rata *posttest* siswa sebesar 84,5. Nilai maksimal jika semua instrumen dijawab dengan benar adalah 100. Skor minimal mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal sebesar 70. Hasil *pretest* digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa. Rata-rata hasil *pretest* sebesar 50,6 menunjukkan bahwa nilai *pretest* dibawah KKM yaitu 70. Hal ini berarti pengetahuan awal siswa masih dibawah KKM. Hasil *posttest* akan digunakan untuk uji hipotesis yang dibandingkan dengan KKM dan *pretest*. Dari hasil perhitungan uji t independent sampel t test yang membandingkan nilai *posttest* dan *pretest* pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 (H_a) nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan dalam penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik.

Penerapan strategi tebak gambar klasifikasi hewan melalui metode TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kecerdasan intelektual siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes dan observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode ini. Indikator peningkatan kecerdasan intelektual dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami konsep, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi dan motivasi belajar. Pada Pemahaman Konsep, Siswa lebih mudah memahami konsep klasifikasi hewan melalui visualisasi gambar. Mereka dapat dengan cepat mengenali ciri-ciri hewan dan mengelompokkan mereka berdasarkan kategori tertentu, seperti mamalia, reptil, aves, dan lainnya. Pada Pemecahan Masalah Siswa dilatih untuk berpikir cepat dan mengambil keputusan dalam menjawab pertanyaan tebak gambar. Proses ini meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir logis siswa. Pada Kreativitas dan Inovasi, Game tebak gambar mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menebak gambar yang ditampilkan. Mereka juga belajar untuk membuat strategi dalam permainan untuk mengalahkan tim lain. Pada Motivasi Belajar, Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan metode konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan strategi tebak gambar klasifikasi hewan dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs Hidayatul Qomariah, dapat disimpulkan bahwa strategi tebak gambar klasifikasi hewan yang dikombinasikan dengan metode TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan intelektual siswa. Siswa lebih mampu memahami konsep klasifikasi hewan secara visual, berpikir kritis, dan membuat keputusan dengan cepat. Proses pembelajaran yang interaktif dan kompetitif juga membuat siswa lebih antusias dalam belajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan pemahaman dan penyerapan materi. Dari hasil perhitungan uji t independent sampel t test yang membandingkan nilai *posttest* dan *pretest* pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 (H_a) nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan dalam penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* (TGT) untuk

meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik. Siswa sangat berantusias saat pembelajaran dikelas. Suasana pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Kompetisi antar tim dalam format turnamen menciptakan suasana yang dinamis dan menantang, sehingga siswa merasa terlibat dan bersemangat dalam setiap sesi pembelajaran. Hal ini berbeda dari pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Irwan Satria dan Ibu Meirita Sari selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini dan siswa kelas VII serta pihak sekolah MTs Hidayatul Qomariah yang sudah bersedia sebagai tempat lokasi penelitian. Serta seluruh pihak yang membantu, baik secara langsung dan tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.
- Akma, A. U., & Salmi, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Melalui Metode Ekspositori Pada Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri Pasar Baru Bayang Pesisir Selatan. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1-13.
- Desky, P. R., Ibrahim, H., & Iswanto, S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ludo dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Darussalam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 253-258.
- Hasja, N. F. B., Hamka, L., & Rahman, S. (2023). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Collaborative Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 667-675.
- Khairuddin, S. W., & Julia, A. (2022). Upaya Peningkatan Kecerdasan Intelektual Siswa Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Siswa Kelas VII MTs Al Amanah Babalan. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 65-76.
- Khosiin, K. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 143-156.
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193-203.
- Sitepu, M., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6599-6606.
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13404-13408.