



Research Article

## Penerapan Strategi Belajar Guess The Picture (Tebak Gambar) Dalam Pelajaran Al-Muhadasah Kelas 2 MTS

Agus Budiman<sup>1</sup>, Muhammad Sholahuddin<sup>2</sup>

1. Pascasarjana Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

E-mail: [agus.budiman@unida.gontor.ac.id](mailto:agus.budiman@unida.gontor.ac.id) 

2. Pascasarjana Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

E-mail: [muhhammadsholahuddin41@student.pba.unida.gontor.ac.id](mailto:muhhammadsholahuddin41@student.pba.unida.gontor.ac.id)



Copyright © 2025 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : August 05, 2024

Revised : September 20, 2024

Accepted : November 23, 2024

Available online : January 28, 2025

**How to Cite:** Agus Budiman and Muhammad Sholahuddin (2025) "Implementation of Guess The Picture Learning Strategy in Al-Muhadasah Class 2 MTS Lessons", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 8(1), pp. 694-703. doi: 10.31943/afkarjournal.v8i1.1361.

### Implementation of Guess The Picture Learning Strategy in Al-Muhadasah Class 2 MTS Lessons

**Abstract.** Learning Arabic requires an understanding of four skills: listening, speaking, reading, and writing. Pondok Modern Darussalam Gontor is an educational institution with Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah curriculum that teaches Arabic and English. Researchers found that the difficulties of class students are expected to be achieved. How to teach a good teacher is the key and prerequisite for students to be able to learn well. Teachers are expected to be able to choose the right way of teaching so that they can create a conducive learning environment system and activate students, one of the right learning strategies applied is a learning strategy, namely the Guess The Picture Strategy in Arabic Language Learning at MTSN 2 Ponorogo.

**Keyword:** Teacher, Guess The Picture, Arabic Language Learning

**Abstrak.** Belajar bahasa Arab membutuhkan pemahaman akan empat keterampilan: keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pondok Modern Darussalam Gontor adalah lembaga pendidikan dengan kurikulum Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah yang mengajarkan bahasa arab dan inggris. Peneliti menemukan kesulitan santri kelas diharapkan dapat tercapai. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Guru diharapkan mampu memilih cara mengajar yang tepat sehingga dapat menciptakan sistem lingkungan belajar yang kondusif dan mengaktifkan siswa, salah satu strategi pembelajaran yang tepat diterapkan adalah strategi pembelajaran yaitu dengan Strategi Guess The Picture (Tebak Gambar) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTSN 2 Ponorogo.

**Kata Kunci:** Guru, Guess The Picture, Pembelajaran Bahasa Arab

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode- metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>1</sup> Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.<sup>2</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik.<sup>3</sup> Model pembelajaran digunakan sebagai suatu rancangan yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dipraktikkan oleh pendidik didalam kelas. Dengan adanya suatu model pembelajaran diharapkan seorang pendidik akan lebih matang dalam mentransfer ilmunya kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.<sup>4</sup>

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.<sup>5</sup> Guru diharapkan mampu memilih cara mengajar yang tepat sehingga dapat menciptakan sistem lingkungan belajar<sup>6</sup> yang kondusif dan

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, h. 10.

<sup>2</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2011, h. 9.

<sup>3</sup> Sapto Haryoko, Efektivitas media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi*, Vol. 5, No. 1, Maret 2009. 2

<sup>4</sup> Nirhamna Hanif Fadillah, Amir Reza Kusuma, dan Rofiqul Anwar Anwar, "Comparative Study of Ijtihad Methods Between Ahlussunnah and Syiah," *Tasfiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 6, no. 1 (9 Februari 2022): 83, <https://doi.org/10.21111/tasfiyah.v6i1.6837>.

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 17.

<sup>6</sup> Mohammad Muslih, Heru Wahyudi, dan Amir Reza Kusuma, "Integrasi Ilmu dan Agama menurut Syed Muhammad Naquib al-Attas dan Ian G Barbour," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 13, no. 1 (2022): 21-35, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/>.

mengaktifkan siswa, salah satu strategi pembelajaran yang tepat diterapkan adalah strategi pembelajaran yaitu dengan Strategi *Guess The Picture* (Tebak Gambar) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTSN 2 Ponorogo.

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran. Pemilihan metode belajar yang variatif akan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan metode yang variatif dan sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.<sup>7</sup>

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus, model pembelajaran dikatakan baik, jika memenuhi kriteria sebagai berikut:<sup>8</sup>

- a. Sahih (valid), dapat dikatakan valid dengan dua hal yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat dan apakah terdapat konsistensi internal.<sup>9</sup>
- b. Praktis, dapat dikatakan praktis jika, para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.
- c. Efektif, adalah apabila ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut menghasilkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Perkembangan dunia yang semakin modern ini selalu menantang dunia Pendidikan untuk selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam proses<sup>10</sup> pembelajaran khususnya bahasa arab. Permainan merupakan aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.<sup>11</sup>

Permainan tebak gambar merupakan suatu inovasi media pembelajaran untuk membantu siswa menguasai kosakata Bahasa Arab secara efektif dan menyenangkan. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan satu gambar untuk mengetahui makna dari kosakata bahasa arab yang disediakan. Akan tetapi gambar yang disajikan terdiri dari beberapa gambar kosakata bahasa arab yang sesuai dengan buku panduan bahasa arab kelas 2 MTSN 1 Ponorogo.

Permainan tebak gambar dalam pembelajaran bahasa arab lebih cocok jika digunakan kepada mata pelajaran yang membutuhkan kosakata yang banyak seperti Muhadasah. Maka, Mata pelajaran yang akan di ambil dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran bahasa arab yang memperdalam kepada Muhadasah menggunakan Strategi *Guess Picture* (Tebak Gambar) di MTSN 1 Ponorogo.<sup>12</sup>

---

<sup>7</sup> Ihwan Mahmudi, Didin Ahmad Manca, dan Amir Reza Kusuma, "Literature Review: Arabic Language Education in the Digital Age," t.t., 14.

<sup>8</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran inovatif* Berorientasi Konstruktivistik: Konsep Landasan Teoritis Sebagai Sikap Atau Perilaku Dan Implementasi, (Jakarta: Tim Prestasi Pustaka, 2007). 8

<sup>9</sup> Amir Reza Kusuma, "Konsep Jiwa Menurut Ibnu Sina Dan Aristoteles," *TASAMUH: Jurnal Studi Islam* 14, no. 1 (26 April 2022): 61–89, <https://doi.org/10.47945/tasamuh.v14i1.492>.

<sup>10</sup> Ihwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," t.t., 8.

<sup>11</sup> Sakholid Nasution, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab* (Sidoarjo : CV.LISAN ARABI, 2017) hal. 37.

<sup>12</sup> Mohamad Latief, Amal Fathullah Zarkasyi, dan Amir Reza Kusuma, "PROBLEM SEKULER HUBUNGAN AGAMA DAN NEGARA MENURUT ALI ABDUL RAZIQ" 7 (2022).

## PEMBAHASAN

### Strategi Guess Picture (Tebak Gambar) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

#### 1. Pengertian Strategi Guess Picture (Tebak Gambar)

Pengertian Strategi Guess Picture (Tebak Gambar) merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan.<sup>13</sup> Kata gambar mencakup segala macam lukisan dan ilustrasi yang digunakan dalam penyajian proses pembelajaran bahasa. Biasanya, lukisan atau ilustrasi yang digunakan dalam buku-buku memiliki gambar yang menarik atau dan cukup berwarna. Secara umum, gambar atau ilustrasi yang indah sangat menunjang siswa dalam memahami lebih dalam isi materi yang disampaikan oleh pengajar.

Media tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti.<sup>14</sup> Media tebak gambar merupakan bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, gambar, atau lukisan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media gambar adalah sarana prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>15</sup>

Permainan tebak gambar merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan menggunakan media tebak gambar peserta didik dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru, karena peserta didik terpancing untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh gurunya.

#### 2. Langkah – Langkah Permainan Tebak Gambar

Berikut Langkah – Langkah dalam permainan tebak gambar

- Langkah-langkah Menyusun penggunssn media tebak gambar :
  - a. Guru memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan.
  - b. Menyiapkan proses belajar
  - c. Menyiapkan siswa kemudian menjelskan kepada siswa apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelejaran.
  - d. Setelah segala persiapam selesai baik dari siswa, media, bahan dan guru. Barulah guru memulai pelajaran.
  - e. Guru mulai menggunakan media tebak gambar untuk mempermudah siswa dalam menghafal kosah kata.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Moeslichatien, *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal 52

<sup>14</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *195 Strategi Mengahar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. ( Jakarta : Prenada Media Group, 2015) hal 184

<sup>15</sup> Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Hartijo, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : puestekkom dikbud. Dan PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hal 105

<sup>16</sup> Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Startegi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006). Hal 115

- f. Setelah guru selesai menyampaikan materinya mulai lah guru untuk membuat kelompok bagi siswa sebanyak 4-7 orang setiap kelompok.<sup>17</sup>
- Langkah-Langkah membuat media tebak gambat :
  - a. Media yang diberikan harus dapat memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, seperti bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi biasanya memburuhkan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
  - b. Media yang digunakan mudah untuk didapatkannya dan sesuai dengan taraf berfikir siswa. Hal ini sangat berpengaruh pada kemudahan dalam proses pembelajaran.
  - c. Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.
  - d. Pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui tidak boleh tergantung oleh elemen lain, dalam artuan ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.
  - e. Media yang digunkan harus mampu menstumulasi siswa unruk terfokus pada pembelajaran dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat ditangkao secara efektif oleh siswa.<sup>18</sup>
- Langkah- Langkah Menerapkan Media Tebak Gambar
  - a. Guru menggunkan gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
  - b. Guru membuat kelompok sekitar 4-7 orang setiap kelompok.
  - c. Setelah membuat kolompok guru meminta salah satu dari isi kelompok tersebut untuk menebak gambar yang telah disiapkan oleh guru dan sisa dari kelompok tersebut untuk memberikan kisi-kisi berkaitan tentang gambar tersebut.
  - d. Setelah itu guru memberikan batas waktu kepada setiap kelompok untuk menjawab atau menyebutkan gambar tersebut.

### **Alat dan Bahan yang dibutuhkan**

Dalam Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Strategi Tebak Gambar tentu kita harus memilih gambar yang baik dalam pengajaran, dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain yaitu :

✓ Keaslian Gambar

Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti keadaan atau benda yang sesungguhnya dan jelas dengan tujuan pembelajaran yang kita inginkan, kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan karna peserta didik harus mengetahui apa yang dimaksud dalam gambar tersebut dan

---

<sup>17</sup> Nirhamna Hanif Fadillah, Amir Reza Kusuma, dan Najib Rahman Rajab al-Lakhm, "The Concept of Science in Islamic Tradition: Analytical Studies of Syed Naquib Al-Attas on Knowledge," *Tasfiah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (27 Februari 2023): 25-62, <https://doi.org/10.21111/tasfiah.v7i1.8456>.

<sup>18</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2004) hal 86

bersangkutan dengan tujuan dan materi yang kita ajarkan.

✓ Kesederhanaan Gambar

Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis, jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.

Sehingga dapat kita simpulkan bawasannya dalam pembelajaran bahasa arab yang menggunakan startegi Tebak Gambar ini alat yang dibutuhkan tidak jauh dari Gambar yang sesuai dengan materi yang kita sampaikan.

**Materi Ajar dari mata pelajaran :**

Materi yang akan disampaikan dalam penerapan Strategi Tebak Gambar ini ialah materi Al-Muhadatsah kelas 2 MTSN dengan judul *Al-Hariqu*, yang mana materi ini menjelaskan tentang suatu kisah atau cerita sehingga materi ini cocok dengan strategi tebak gambar dengan tujuan pembelajaran siswa dapat menghafal dan menguasai kosah kata pada materi tersebut. Materi pelajaran tersebut berisi sebagai berikut :

الْحَرِيقُ

كَانَ مُحَمَّدٌ نَائِمًا فِي فِرَاسِهِ وَالسَّاعَةُ عَشْرَةٌ. وَاللَّيْلُ كُلُّهَا ظَلَامٌ وَبَرِيدٌ. وَالدُّنْيَا سَاكِنَةٌ.  
 لَيْسَ فِيهَا إِلَّا صَوْتُ الْحَفِيرِ فِي الشَّارِعِ. ثُمَّ سَمِعَ مُحَمَّدٌ صَرَخًا فِي الْخُرْجِ. فَقَامَ مِنْ فِرَاسِهِ. وَفَتَحَ  
 الشَّبَاكَ وَأَطَّلَ مِنْهُ. فَرَأَى حَرِيقًا فِي بَيْتِ جَارِهِ. وَهُوَ بَيْتُ صَاحِبِهِ إِبْرَاهِيمَ الَّذِينَ يَلْعَبُ مَعَهُ  
 كُلَّ يَوْمٍ. فَنَزَلَ يَجْرِي لِيَنْظُرَهُ فَمَا وَجَدَهُ. فَدَخَلَ الْبَيْتَ فِي وَسْطِ النَّارِ. وَوَصَلَ إِلَى غُرْفَةِ إِبْرَاهِيمَ  
 فَأَنَادَهُ. فَقَامَ إِبْرَاهِيمُ مَرْعُوبًا. فَأَخَذَ مُحَمَّدٌ بِيَدِهِ. وَنَزَلَ بِهِ إِلَى الشَّارِعِ. فَرَأَهُ الْوَقِيفِينَ وَفَرَحُوا  
 بِهِ وَمَدَّحُوهُ. لِأَنَّهُ خَلَصَ صَاحِبَهُ.

المُفْرَدَاتُ

- الْحَرِيقُ : kebakaran
- سَاكِنَةٌ : tenang/sepi
- الْحَفِيرُ : الخارسُ : piket ronda
- أَطَّلَ مِنْهُ : نَظَرَ مِنْهُ : menengok darinya
- غُرْفَةٌ : حُجْرَةٌ : kamar
- الشَّارِعُ : الطَّرِيقُ : jalan
- مَرْعُوبًا : خَائِفًا : ketakutan
- وَالْوَقِيفِينَ : حَاضِرِينَ : orang-orang yang ada
- مَدَّحَ × نَمَّ : memuji x mencela
- نَادَى : دَعَى : memanggil
- خَلَصَ : سَلَّمَ : menyelamatkan
- صَرَخَ : صَيَّحَ شَدِيدًا : teriakan keras



**Langkah Mengajar Strategi *Guess The Picture* (Tebak Gambar) dalam Materi *Al-Muhadatsah* Kelas 2 MTSN Ponorogo Berisi tentang :**

Semua langkah-langkah pengajaran materi tersebut dengan strategi yang dipakai secara lengkap, detail dan berurutan. Tiap jam pelajaran akan memakan waktu 40-45 menit atau menyesuaikan tempat pengajaran. Langkah-langkah

mengajar merupakan modifikasi dari langkah-langkah mengajar yang terdapat pada teori umum, ditulis dengan urutan :

1. Kegiatan pembuka

Dalam kegiatan pembukaan pada strategi guess the picture, itu sama sesuai pada umumnya proses pembelajaran tatap muka seperti contoh : guru menyapa murid-murid, menanyakan materi pertemuan yang lalu,<sup>19</sup> memberikan pembukaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam pertemuan saat itu.

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti proses pembelajaran menggunakan strategi guess the picture yang harus dilakukan oleh guru yaitu sebagai berikut : menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga pada saat proses penyampaian materi semua bahan pengajaran sudah tersedia sehingga strategi tersebut akan berjalan sesuai dengan apa yang kita inginkan. Dalam proses penyampaian materi tersebut guru lebih kepada penekanan akan mufradat-mufradat yang disampaikan melalui gambar-gambar yang telah disediakan, sampai pada titik dimana siswa benar-benar ingat dan paham akan kosak kata yang baru disampaikan oleh guru tersebut. Maka, hal itu dianggap proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dianggap maksimal.<sup>20</sup>

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dalam proses pembelajaran tersebut di tahap ini lah strategi tersebut digunakan, Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan strategi tersebut yaitu : guru membuat suatu kelompok setiap kelompok berisi 3 sampai 5 orang, setelah kelompok tersebut terbentuk maka setiap kelompok diberikan waktu 5 – 10 menit untuk membaca dan menghafal mufradat yang telah disampaikan oleh guru tersebut, setelah itu guru memanggil satu persatu kelompok untuk maju kedepan dan memulai evaluasi atau Latihan dengan cara tebak gambar, dalam kelompok tersebut dibagi menjadi 2 peran yaitu peran sebagai orang yang memberikan kisi-kisi dan peras yang satunya siap untuk menebak gambar yang dia pegang diatas kepalanya sesuai dengan kisi-kisi yang diberikan oleh teman kelompoknya, dan guru berperan sebagai hakim yang memegang waktu serta menilai apakah jawaban itu benar atau salah.

4. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup dalam proses pembelajaran yang menggunakan strategi guess picture itu sama seperti halnya pembelajaran lainnya yaitu : Guru memberikan motivasi atau kata-kata yang dapat membangkitkan semangat anak-anak peserta didiknya lalu ditutup dengan doa kafarotul majlis lalu salam.

---

<sup>19</sup> Muhammad Syifa'urrahman dan Amir Reza Kusuma, "قضية صفات الله عند المعتزلة وأبي الحسن الأشعري", *Wabn Naimiyya Rausyan Fikr: Jurnal Ilmu Studi Ushuluddin dan Filsafat* 18, no. 1 (10 Agustus 2022): 153-88, <https://doi.org/10.24239/rsy.v18i1.876>.

<sup>20</sup> Jarman Arroisi, Amir Reza Kusuma, "Menelaah Problem Terapi Yoga Perspektif Ibnu Taimiyah," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 12, no. 2 (2022): 90-99.

### **Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Guess The Picture* (Tebak Gambar) Berisi tentang :**

1. Kelebihan dalam strategi tebak gambar yaitu dapat mempermudah siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan, dapat menjadikan suasana proses pembelajaran menjadi lebih asik sehingga siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan strategi ini guru lebih bisa menilai kemampuan siswa dalam menghafal materi yang telah disampaikannya secara langsung.

Adapun kekurangan dalam strategi ini yaitu sebagai berikut: siswa mungkin akan cepat dalam menghafal dan akan cepat pula untuk lupa dengan materi yang telah guru sampaikan, guru harus selalu mempersiapkan gambar-gambar untuk menjadi wasailul idhoh dalam pembelajarannya.

2. Media tebak gambar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu: Kelebihan yang dimilikinya yaitu (1) memiliki sifat yang konkrit tebak gambar lebih realitas menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata, (2)tebak gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, (3) media tebak gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) tebak gambar dapat memperjelas suatu masalah, (5) siswa mudah memahaminya, (6) bisa digunakan dimanapun baik di dalam kelas, dirumah, diperjalanan.

Dan Adapun beberapa kekurangan dalam strategi tebak gambar sebagai berikut: (1) Tebak gambar hanya menekankan persepsi Indera mata, (2) Tebak gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran, (3) ukurannya sangat terbatas unruk kelompok besar, (4) Tebak gambar sulit untuk dicari karena seharag mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.

### **KESIMPULAN**

Proses pembelajaran merupakan suatu kunci akan keberhasilan siswa dalam menerima transferensi ilmu yang diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga hal menjadi objek terpenting dalam Pendidikan. Maka, dalam proses pembelajaran tersebut setiap guru harus memiliki strategi-strategi yang cocok dalam memberikan materi yang akan dibawakannya. Salah satu dari berbagai macam strategi yang kita teliti yaitu strategi tebak gambar yang diterapkan pada materi *Al- Muhadstah* yang mana tujuan inti dalam pembelajaran ini yaitu memfokuskan siswa kepada hafalan kosah kata yang baru sehingga strategi ini cocok dalam proses pembelajaran ini.

Strategi tebak gambar ini sangat berperan penting dalam proses pembelajaran ini. Karena, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak cenderung bosan dalam proses pembelajaran, dan juga dalam penilaian kemampuan siswa dalam menghafal dan mempraktekan kosah kata yang telah diberi dan diakhir dengan penerapan tebak gambar dalam tahap evaluasi guru dapat menilai kemampuan siswa secara langsung. Sehingga strategi ini sangat cocok diterapkan pada materi yang membutuhkan hafalan khususnya dalam hafalan kosah kata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajefri, F. (2017). Efektifitas kepemimpinan dalam manajemen berbasis Madrasah. *Al-Idarab : Jurnal Kependidikan Islam*, 7(2),
- Alamsyah, A. (2015) *Startegi Mengajar Multiple Intelligences Mengejar Sesuai Gaya Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 8(1).
- BNSP. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta:Pdf
- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tembak Gamabar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1(1).
- Fadillah, Nirhamna Hanif, Amir Reza Kusuma, dan Rofiqul Anwar Anwar. "Comparative Study of Ijtihad Methods Between Ahlussunnah and Syiah." *Tasfiah: Jurnal Pemikiran Islam* 6, no. 1 (9 Februari 2022): 83. <https://doi.org/10.21111/tasfiah.v6i1.6837>.
- Fadillah, Nirhamna Hanif, Amir Reza Kusuma, dan Najib Rahman Rajab al-Lakhm. "The Concept of Science in Islamic Tradition: Analytical Studies of Syed Naquib Al-Attas on Knowledge." *Tasfiah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (27 Februari 2023): 25–62. <https://doi.org/10.21111/tasfiah.v7i1.8456>.
- Jarman Arroisi, Amir Reza Kusuma. "Menelaah Problem Terapi Yoga Perspektif Ibnu Taimiyah." *Jurnal Penelitian Medan Agama* 12, no. 2 (2022): 90–99.
- Kusuma, Amir Reza. "Konsep Jiwa Menurut Ibnu Sina Dan Aristoteles." *TASAMUH: Jurnal Studi Islam* 14, no. 1 (26 April 2022): 61–89. <https://doi.org/10.47945/tasamuh.v14i1.492>.
- Latief, Mohamad, Amal Fathullah Zarkasyi, dan Amir Reza Kusuma. "PROBLEM SEKULER HUBUNGAN AGAMA DAN NEGARA MENURUT ALI ABDUL RAZIQ" 7 (2022).
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," t.t., 8.
- Mahmudi, Ihwan, Didin Ahmad Manca, dan Amir Reza Kusuma. "Literature Review: Arabic Language Education in the Digital Age," t.t., 14.
- Mohammad Muslih, Heru Wahyudi, dan Amir Reza Kusuma. "Integrasi Ilmu dan Agama menurut Syed Muhammad Naquib al-Attas dan Ian G Barbour." *Jurnal Penelitian Medan Agama* 13, no. 1 (2022): 21–35. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/>.
- Muhammad Syifa'urrahman dan Amir Reza Kusuma. "قضية صفات الله عند المعتزلة وأبي الحسن الأشعري وابن تيمية." *Rausyan Fikr: Jurnal Ilmu Studi Ushuluddin dan Filsafat* 18, no. 1 (10 Agustus 2022): 153–88. <https://doi.org/10.24239/rsy.v18i1.876>.
- Khotijah, D. S. (2021). Efektivitas Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara ( Doctoral Dissertation, UNISNU Jepara).
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *IStatistik Parametrik Penelitian Pendidikan Palembang*: Noer Fikri Offset.
- Supriatini. (2015). *Buku Ajar Teori Belajar Bahasa*. Palembang: Palembang