



Implementasi Model Pembelajaran TOS (*Teaching With Ordered Sequence Of Pictures*) Gambar (*Picture And Picture*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen

Miserikordias Domini Manurung¹, Bangun Munthe², Justinos Ray Nainggolan³

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: miserikordiasdomini.manurung@student.uhn.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran Tos (Teaching with Ordered Sequence of Pictures) Gambar (picture and picture) terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Uuan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan kurangnya inovasi guru dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga masih dominan menggunakan metode ceramah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Uuan yang berjumlah 31 orang, sekaligus dijadikan sampel dengan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert. Variabel bebas (X) adalah implementasi model pembelajaran Tos Gambar, sedangkan variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, koefisien korelasi, uji signifikansi, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Tos Gambar berada pada kategori sangat berpengaruh, demikian pula minat belajar siswa juga berada pada kategori sangat berpengaruh. Uji korelasi diperoleh nilai $r = 0,43$ dengan koefisien determinasi sebesar 18,5%, yang berarti implementasi model pembelajaran Tos Gambar memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Tos Gambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Uuan.

Kata Kunci : Tos Gambar, Picture and Picture, Minat Belajar, Pendidikan Agama Kristen

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing the (Tos Teaching with Ordered Sequence of Pictures) Gambar (picture and picture) learning model on improving students' learning interest in Christian Religious Education for Grade VII students at SMP Negeri 1 Uuan. The background of this research is the low level of students' learning interest caused by the lack of innovation in teaching methods, with teachers still relying heavily on conventional lecture methods. This research employed a quantitative approach with a descriptive-correlational design. The population consisted of all Grade VII students at SMP Negeri 1 Uuan, totaling 31 students, who were also taken as the research sample using a total sampling technique. The research instrument used was a closed questionnaire based on a Likert scale. The independent variable (X) was the implementation of the Tos Gambar learning model, while the dependent variable (Y) was students' learning interest. Data were analyzed using validity and reliability tests, normality test, correlation coefficient, significance test, and determination coefficient. The results showed that the implementation of the Tos Gambar learning model was in the very influential category, and students' learning interest was also in the very influential category. The correlation test obtained a value of $r = 0.43$ with a determination coefficient of 18.5%, indicating that the Tos Gambar learning model contributed to the increase in students' learning interest, while the remaining percentage was influenced by other factors. It can be concluded that the implementation of the Tos Gambar learning model has a positive and significant effect on improving Grade VII students' learning interest in Christian Religious Education at SMP Negeri 1 Uuan.

Keyword : Tos Gambar, Picture and Picture, Learning Interest, Christian Religious Education

PENDAHUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran secara aktif. Dalam konteks ini, peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka, yang meliputi kepribadian, sikap spiritual, keterampilan, serta kecerdasan, baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Upaya peningkatan pendidikan sangat penting untuk membentuk karakter dan moral peserta didik. Belajar, di sisi lain,



adaah aktivitas yang dapat dilakukan manusia sepanjang hayat, terutama ketika mereka ingin melakukan perubahan positif daam diri mereka (Agustian et al., 2019).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasiona menggaris bawahi bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri. Tujuan dari pendidikan ini adaah agar setiap individu dapat memiliki kekuatan spiritua keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak muia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan daam kehidupan, baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara (Amanat, 2021).

Guru memainkan peran krusia daam pelaksanaan rencana pendidikan di sekolah dan memiliki tanggung jawab yang signifikan daam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tugas guru meliputi berbagai aspek, seperti mengajar, melatih, membimbing, memberikan nasihat, melakukan inovasi, menjadi teladan, mengajukan pertanyaan, mendorong kreativitas, dan memberikan wawasan. Mereka bekerja secara terus-menerus dan memiliki banyak peran lainnya. Daam konteks pembangunan pendidikan, guru memiliki tanggung jawab yang sangat penting, antara lain: Mendorong dan mengembangkan nilai-nilai, membentuk karakter, serta berusaha untuk terus belajar adaah bagian penting dari peran pendidik. Selain itu, mendukung dan melatih anak didik juga menjadi tanggung jawab yang harus diemban, di samping menjadi panutan yang baik bagi mereka (Balaka, 2022).

Selain itu, guru harus terus berusaha untuk memberikan pengajaran yang berkuaitas kepada siswa-siswanya. Pendidikan yang baik akan menghasilkan prestasi akademik yang memuaskan. Sebagai pengajar dan profesiona, guru memiliki pengaruh yang signifikan daam menciptakan desain pendidikan yang berkuaitas. Daam situasi dan kondisi saat ini, di mana teknologi berkembang pesat dan terjadi penurunan mora serta karakter pada banyak orang, peran seorang guru menjadi semakin penting (Burgess, 1996). Guru memainkan peran krusia daam peningkatan kuaitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Oleh karena itu, guru diberikan kebebasan untuk memilih strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran yang dapat memicu minat belajar siswa. Daam ha ini, dukungan fasilitas yang memadai juga sangat penting. Ketika guru menyajikan materi dengan cara yang bervariasi dan menyenangkan, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dengan pembelajaran. Sebaiknya, jika guru hanya mengandalkan pendekatan konvensional seperti ceramah, siswa akan merasa bosan dan kehilangan minat terhadap materi yang diajarkan. Situasi ini tentu saja akan berdampak negatif pada minat belajar siswa (Mulyatno, 2022).

Penggunaan media daam pendidikan sebagai aat bantu pembelajaran sangatlah penting. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan daya serap serta daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan, terutama daam konteks Pendidikan Agama Kristen. Karena itu, penggunaan media daam pembelajaran menjadi sangat mendesak. Mengingat pentingnya peran media, seorang guru harus memiliki keahlian khusus untuk merancangny dengan baik (Damayanti, 2023).

Proses mengajar melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik; oleh karena itu, media pembelajaran sebaiknya dirancang untuk merangsang minat peserta didik, sehingga mereka merasa seolah-olah terlibat daam diaog interna saat mengikuti pelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi yang efektif antara peserta didik dan materi yang disuguhkan oleh guru (komunikator). Ha ini akan mendorong perubahan sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan daam Pendidikan Agama Kristen.

Gaya mengajar guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang menggunakan kreativitas dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Guru PAK sebaiknya mencari berbagai media kreatif yang menarik, seperti gambar, poster, dan video, serta mengadakan kegiatan pembelajaran di luar ruangan. Dengan meningkatkan dan mengembangkan kreativitas daam metode pengajaran, guru PAK dapat berkontribusi besar daam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PAK. Menghadapi tantangan daam pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas, guru terus berupaya untuk meningkatkan aspek konseptua dari bahan ajar, metode, dan strategi pembelajaran. Selain itu, mereka juga berfokus pada cara-cara untuk memotivasi siswa agar dapat belajar dengan lebih baik (Helmiati, 2012).

Model pembelajaran adaah pola yang digunakan sebagai pedoman daam merencanakan aktivitas pembelajaran di kelas. Menurut Arendes, model ini mencakup pendekatan yang akan diterapkan, termasuk tujuan- tujuan pembelajaran, tahapan daam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Daam proses belajar mengajar, guru memiliki peran untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan fasilitas belajar bagi siswa agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tanggung jawab guru adaah mengawasi segaa ha yang terjadi di daam kelas demi mendukung perkembangan siswa. Keberhasilan daam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru daam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa secara efektif (Febriana, 2018).

Model Tos Gambar atau picture and picture adaah metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang akan dipasangkan daam suatu konsep yang logis. Daam pendekatan ini, gambar berfungsi sebagai media utama daam proses pembelajaran. Sebelum kegiatan belajar berlangsung, pendidik menyiapkan gambar daam bentuk kartu atau kertas berukuran besar, atau dapat pua daam format tayangan gambar daam sebuah presentasi atau modifikasi lainnya. Gambar-gambar tersebut berperan penting daam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pelajaran dimuai, guru perlu menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran (Groome, 1980).



Model pembelajaran Tos gambar (picture and picture) ini sangat memudahkan siswa dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya gambar-gambar yang mendampingi materi, siswa menjadi lebih cepat tanggap saat menerima informasi. Guru menampilkan gambar-gambar yang relevan dengan topik pembelajaran, sehingga siswa dapat membaca dan memahami setiap detail sesuai petunjuk yang terdapat pada gambar tersebut. Hal ini membuat siswa lebih berkonsentrasi dan merasa terlibat, karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka, yaitu bermain gambar (Groome, 2018).

Beragam upaya dapat dilakukan oleh guru untuk merangsang minat belajar siswa, sehingga mereka dapat meraih hasil belajar yang optima. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membangkitkan minat mereka. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Tos gambar (picture and picture).

Minat merupakan faktor pendorong yang kuat dalam proses pembelajaran. Ketertarikan siswa untuk menguasai materi pelajaran dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat dan cenderung menguang-uang materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, permasalahan terkait minat belajar siswa sangatlah penting untuk diperhatikan. Jika dibiarkan, situasi ini dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa, serta memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka (Handayani, 2020).

Ketidakterminatannya siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara aktif akan menjadi salah satu penyebabnya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan berbagai pendekatan untuk membangkitkan minat belajar siswa, sehingga mereka bisa meraih hasil belajar yang optima. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan model pembelajaran yang inovatif adalah beberapa langkah yang bisa diambil. Dalam konteks ini, guru diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menarik perhatian mereka terhadap pelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran picture and picture. (Matondang, 2021).

Model pembelajaran Tos gambar (picture and picture) memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan guru untuk lebih memahami kemampuan setiap siswa secara individu. Metode ini juga efektif dalam melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Kuraedah (2016: 148) dalam jurnalnya, pembelajaran yang menggunakan model Tos gambar (picture and picture) memiliki karakteristik yang Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Setiap metode yang diterapkan menekankan pentingnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif juga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru, berbeda, dan menarik bagi siswa (Helida, 2018).

Permainan kartu tos gambar merupakan salah satu jenis permainan rekreasi yang ringan, sederhana, mendidik, serta interaktif dan tentunya sangat menghibur. Meskipun menyenangkan, permainan ini belum begitu populer di Indonesia dibandingkan dengan permainan papan lainnya seperti Monopoli, Ludo, Dam, dan Hama. Kartu tos gambar ini sebenarnya merupakan bagian dari permainan kartu gambar yang sangat digemari oleh anak-anak di era 90-an. Pada waktu itu, banyak anak-anak di Indonesia yang bermain permainan ini, menjadikannya sangat terkenal di kalangan masyarakat sangat tertarik dengan permainan yang menarik, menghibur, dan interaktif saat dimainkan bersama. Setiap orang bisa berpartisipasi dengan membeli gambar di toko atau warung sesuai dengan pilihan mereka. Permainan ini kemudian dimodifikasi menjadi kartu tos yang bertema pendidikan.

Cara bermainnya adalah dengan menepuk kartu yang ada di tangan dua pemain dengan tangan lawan. Kartu tos pendidikan memiliki ukuran 4 x 6 cm dan terdiri dari 30 gambar dengan berbagai topik terkait materi pembelajaran. Pemenang permainan ditentukan berdasarkan kartu yang jatuh setelah tepukan. Jika kartu yang kita miliki menghadap ke atas sementara kartu lawan menghadap ke bawah, maka kita pemenangnya. Kartu yang diletakkan menghadap ke bawah akan memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang tertera di belakangnya. Jika jawabannya salah, maka pemain tersebut harus membayar lima kartu. Jika kedua kartu menghadap ke atas atau ke bawah, maka keadaan ini disebut seri. Permainan akan berlangsung hingga semua kartu lawan habis (Jawad, 2002).

Berikut dijelaskan tata cara bermain Permainan Tos Gambar atau picture and picture:

1. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok besar di kelas
2. Kelompok membuat soal + jawaban sebanyak anggota kelompok di dalam kertas 2 lembar sebagai pegangan guru
3. Kelompok mempersiapkan soal di dalam kertas kecil yang berukuran sama (untuk bermain gambar)
4. Secara bergantian anggota kelompok berpasangan untuk bermain berdua kedepan
5. Siswa yang kalah kembali ke kelompok untuk mendiskusikan jawaban dengan di berikan waktu
6. Kegiatan berulang sebanyak anggota kelompok
7. Kelompok yang menang akan diberikan hadiah

Berdasarkan pengamatan serta hasil wawancara dan observasi dengan guru beserta siswa pada Bulan Agustus 2025 di SMP Negeri 1 Ulu, peneliti menemukan bahwa ketika guru mengajar, tampak banyak siswa yang merasa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran. Salah satu buktinya adalah ketika mereka tidak mengerjakan tugas yang diberikan dan hanya mencatat dari buku saja. Selain itu, siswa juga tidak fokus dan kebanyakan ngobrol dengan sesama temannya di dalam kelas, mereka terlihat kurang berkonsentrasi dan masih sering mengantuk dalam belajar, selain itu kurangnya inovasi oleh guru Pendidikan Agama Kristen dalam mengaplikasikan Metode dan Model Pembelajaran, Guru Pendidikan Agama Kristen masih yang menggunakan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Masalah ini menunjukkan bahwa minat belajar



siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Uuan masih tergolong rendah, yang berdampak pada hasil belajar mereka yang kurang maksima (Kristus, 2024).

Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Di antaranya adaah kurangnya konsentrasi siswa saat belajar, lingkungan pergauan yang tidak mendukung, serta kurangnya kesadaran orang tua daam mendorong anak-anaknya untuk lebih giat belajar. Selain itu, cita-cita dan ambisi siswa untuk mencapai prestasi juga masih belum kuat. Ha ini diperparah dengan kurangnya penerapan model pembelajaran yang variatif, yang seharusnya dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul, “Implementasi Model Pembelajaran dengan Teknik Permainan Tos (Teaching with Ordered Sequence of Pictures) Gambar (picture and picture) daam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Uuan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sutja dalam (Damayanti, 2023) mengemukakan bahwa pendekatan kuantitatif biasanya bersifat menguji teori, menggunakan instrument, mengolah data berdasarkan angka-angka atau penjumlahan untuk mengambil kesimpulan secara deduktif atau dari umum ke khusus.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif dengan Metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti kasus sekelompok manusia, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Angka-angka yang digunakan dalam analisis statistic berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variabel (Magdalena, 2020).

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Uluan, Kec. Uluan,, Kabupaten Toba, Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Alasan memilih lokasi penelitian adalah Akses lokasi penelitian mudah dicapai, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lancar. Menurut Sutja dalam (Damayanti, 2023)“populasi adalah merupakan lingkup, wilayah atau tempat keberadaan dari karateristik subjek yang diteliti dan yang akan disimpulkan nantinya”.Sedangkan menurut Sugiyono dalam “populasi adalah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek/objek yang memiliki kualitas dan karateristik tertentu sehingga peneliti tertarik untuk mempelajari kemudian menyimpulkannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa Agama Kristen Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

Menurut Sutja dalam (Markamah, 2023) “sampel adalah wakil representatif yang terpilih dari populasi untu dijadikan sumber data atau responden”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Damayanti, 2023) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang terpilih dan akan dijadikan sumber data atau responden yang akan diteliti. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Total Sampling yang mana jumlah sampel sama dengan populasi. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel digunakan harus memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Sugiyono juga menuliskan bahwa jika jumlah populasi yang ada kurang dari 100, maka seluruh populasi yang ada dijadikan sampel penelitian (Nurani et al., 2024).

Teknik yang diterapkan untuk mengolah data penelitian adalah analisis data secara kuantitatif. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk kuantitatif berdasarkan skala Likert. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan kesimpulan melalui analisis statistik. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak, dilakukan uji normalias data. Jika data terbukti normal, maka dilanjutkan dengan uji korelasi dan uji hipotesis (Mulyani, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistika. Statistika dalam penelitian ini kuantitatif yang dikategorikan ke dalam dua bagian, yaitu: statistika deskriptif dan statistika inferensial. Statistika deskriptif adalah analisis yang menggambarkan secara lebih jelas data yang disajikan. Penyajian data ini biasanya dilakukan dengan tabel, grafik dan ukuran variabelitas data. Statistika inferensial adalah menjelaskan temuan-temuan yang dengan membuat sebuah generalisasi tentang populasi yang lebih besar. Salah satu bagian penting dari statistika inferensial adalah pengujian hipotesis. Hipotesis yang digunakan yaitu: hipotesis nol (simbol H_0) yaitu suatu pernyataan yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama



Analisis Data

1. Analisis Data Secara Umum Tentang Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian di SMP Negeri 1 Uluhan menunjukkan hasil 4,049 (lihat di lampiran 6 tabel 13). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian, maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

2. Analisis Data Secara Umum Tentang Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian di SMP Negeri 1 Uluhan menunjukkan hasil 3,99 (lihat di lampiran 6 tabel 14). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian, maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat Belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

3. Analisis Data Secara Khusus Tentang Model Tos Gambar (*picture and picture*)

a. Tentang Aktif dalam Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan analisis data bahwa ke-Aktifan pembelajaran dalam model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) menunjukkan hasil 4,065 (lihat di lampiran 4 tabel 5). Jika hasil tersebut dimasukkan ke kriteria penilaian maka dapat dikatakan bahwa keaktifan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

b. Tentang Kreatif dalam Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan analisis data bahwa kreatif dalam model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) adalah 3,929 (lihat di lampiran 4 tabel 6). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa kreatif sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

c. Tentang Inovatif dalam Model Pembelajaran Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil dari siswa Inovatif dalam model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) adalah 3,835 (lihat di lampiran 4 tabel 7). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa poster sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

d. Tentang Menyenangkan dalam Model Pembelajaran Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil dari Menyenangkan dalam model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) adalah 4,368 (lihat di lampiran 4 tabel 8). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa poster sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

4. Analisis Data Secara Khusus Tentang Minat Belajar siswa

a. Rajin dalam belajar

Berdasarkan hasil analisis data bahwa bekerja secara produktif menunjukkan hasil 4,065 (lihat di lampiran 5 tabel 9). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa Rajin dalam belajar berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

b. Tekun dalam belajar

Berdasarkan hasil analisis data bahwa berkontribusi secara aktif menunjukkan hasil 4,116 (lihat di lampiran 5 tabel 10). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa Tekun dalam belajar berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

c. Rajin dalam mengerjakan tugas

Berdasarkan hasil analisis data bahwa tanggung jawab menunjukkan hasil 3,961 (lihat di lampiran 5 tabel 11). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa tanggung jawab berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

d. Memiliki jadwal belajar

Berdasarkan hasil analisis data bahwa Memiliki jadwal belajar menunjukkan hasil 3,819 (lihat di lampiran 5 tabel 12). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa Memiliki jadwal belajar berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan.

5. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrument penelitian yang digunakan. Penelitian dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari setiap variabel yang diteliti dengan tepat. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari enam puluh diselesaikan oleh tiga puluh satu siswa (Oktaviana, 2019).. Hasil dari uji validitas dapat menunjukkan bahwa seluruh item sebanyak 60 dianggap sah karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Dilihat dari tabel tersebut bahwa nilai r sebesar 0,43 (lihat di lampiran 13 bagian a).

6. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah suatu metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran dari suatu instrumen. Reabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan dan menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut



reliabel dengan instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari enam puluh diselesaikan oleh tiga puluh satu siswa (Pasaribu, 2020).

7. Uji Normaitas Data

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dianalisis dengan perhitungan statistika atau tidak maka dianalisis dengan menguji normalitas data.

a. Uji Normaitas Data Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*)

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $X = 166,18$; $S_{dx} = 12,33$; $= 0,922$ sedangkan tabel $= n-2 = 31-2 = 29$ dan taraf nyata (α) = 0,05, maka $1-0,05 = 0,95$, sedangkan tabel = 11,1 Untuk data = hitung lebih kecil dari tabel (0,922 < 11,1) (lihat di lampiran 11 tabel 23). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data X adalah berdistribusi normal.

b. Uji Normaitas Data Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $Y = 80,8$; $S_{dy} = 5,16$; hitung = 15,388 sedangkan tabel = $N-31 = 31-2 = 29$ dan taraf nyata (α) = 0,05, maka $1-0,05 = 0,95$, sedangkan tabel = 11,1 Untuk data = hitung lebih kecil dari tabel (15,388 < 11,1) (Wulandari, 2014). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data Y adalah berdistribusi normal.

8. Pengujian Hipotesa

a. Koefisien Korelasi

Dari hasil perhitungan yang dilakukan yaitu koefisien korelasi antara pengaruh model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat Belajar siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas VII Negeri 1 Uluan diperoleh : $n = 31$; $X = 125,225$; $Y = 123,700$; $\sum X^2 = 509,34$; $\sum Y^2 = 496,53$; $\sum XY = 501,17$ (lihat di lampiran 13 tabel 26). Berdasarkan data dapat dihitung koefisien korelasi dengan menggunakan rumus yang dikemukakan pada bab III, maka diperoleh " r " = 0,43 Melalui kriteria kualifikasi tingkat koefisien korelasi, maka dapat diklasifikasikan bertaraf kuat (Pay et al., 2022).

b. Uji Signifikan Korelasi

Untuk melihat ada tidaknya hubungan yang berarti antara Pengaruh Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat Belajar siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas VII Negeri 1 Uluan, maka dilakukan uji statistik korelasi yaitu " t ". Dari hasil perhitungan diperoleh harga $t = 2,48$; $t_{table} = 0,62$, $dk = n-2 (31-2) = 29$, sehingga diperoleh $t > t_{table}$ (lihat di lampiran 13 bagian b). Dengan demikian $t > t_{table}$, hal ini menunjukkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VII SMP Negeri 1 Uluan ada dan signifikan (Pay et al., 2024).

c. Uji Koefisien Determinasi

Sejauhmana pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien determinasi maka diperoleh : (Variabel X terhadap Variabel Y) : $r^2 \cdot 100\% = (0,43) \cdot (0,43) \cdot 100\% = 18,49\%$ (lihat di lampiran 13 bagian c). Kesimpulan : Pengaruh model Pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VII SMP Negeri 1 Uluan mempunyai nilai 18,49 %. Artinya, variabel x yaitu model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) berpengaruh terhadap variabel y yaitu Minat Belajar siswa (Wahyuni & Huriyati, 2020).

d. Uji Regresi Linier Sederhana

Persamaan regresi linier sederhana yang diuji adalah $Y = a + bx$. Dari hasil perhitungan diperoleh harga $a = 2,28$; $b = 0,42$. Dengan demikian persamaan regresi Y atas X adalah $Y = 2,28 + 0,43X$ (lihat di lampiran 13 bagian d). Berdasarkan perhitungan itu ternyata angka-angka tersebut menunjukkan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Fungsi Y adalah untuk menyatakan bahwa Y diperoleh dari regresi dan dibedakan dari Y hasil (Permana, 2023). Koefisien " b " dinamakan koefisien arah regresi linier dan menunjukkan perubahan rata-rata variabel Y untuk suatu perubahan di variabel X sebesar satu. Dari hasil perhitungan regresi di atas, menunjukkan bahwa apabila di dalam model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terdapat pengaruh yang lebih baik lagi maka semakin tinggi pula hasil yang diperoleh sehubungan dengan Peningkatan Minat Belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluan (Rame, 2024).

e. Uji Independen

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh $F_{hitung} = -0,00008$ sedangkan $F_{tabel} = 2,35$ Dengan demikian kriteria pengujian uji independen dinyatakan telah sesuai (lihat di lampiran 13 bagian e). Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel Y adalah independen dari variabel X dalam pengertian linear.

9. Keterbatasan penelitian

Menyadari akan ketidaksempurnaan penelitian ini, maka disarankan kepada calon guru Pendidikan Agama Kristen yang ingin menindaklanjuti penelitian ini supaya memberikan peningkatan terhadap penelitian selanjutnya dengan cara menjangkau data baik variabel independen dan variabel dependen lebih detail sehingga akan diperoleh data yang valid.

C. Pembahasan

1. Anaisis Pengaruh Model Tos Gambar terhadap Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) terhadap peningkatan kemampuan Minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Uluan. Dari hasil pengujian korelasi diperoleh (r) 0,43 dengan uji determinasi sebesar 18,49 % dan untuk mengetahui signifikan



atau tidaknya koefisien korelasi pada taraf $(\alpha) = 0,05$ maka diadakan uji "t" dengan kriteria pengujian jika t_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan lebih besar ($>$) dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 1-0,05 dengan $dk=n-2$ maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak (Suryani et al., 2022). Dari hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,48 > 2,045$), maka hipotesis diterima.

Setelah dilaksanakannya pembelajaran PAK (pendidikan Agama Kristen) dengan menggunakan model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) maka peningkatan minat belajar siswa mengalami peningkatan terkhusus di bagian bekerja secara produktif, berkontribusi secara aktif, dan bertanggung jawab.. Hal ini terbukti dari hasil yang dicapai sudah maksimal, baik dari nilai akademik maupun sikap keberagaman siswa (Widianita, 2023).

Temuan ini sejalan dengan pendapat Shoimin dalam yang menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis gambar dapat membantu siswa memahami materi melalui representasi visual yang konkret, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Visualisasi yang disajikan melalui kartu bergambar dalam model Tos Gambar mampu menstimulasi daya ingat sekaligus menciptakan kesan mendalam pada siswa.

Selain itu, teori minat belajar menurut Slameto dalam menyatakan bahwa minat dipengaruhi oleh perasaan senang, perhatian, serta motivasi intrinsik siswa (Sartika, 2022). Dengan menerapkan Tos Gambar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga memicu keterlibatan siswa dan menumbuhkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri mereka. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif.

2. Implementasi Tos Gambar Berdasarkan Empat Indikator Teori

Seperti yang dijelaskan oleh Suprijono dalam terdapat empat indikator utama dalam pembelajaran berbasis Tos Gambar, yakni aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

1. Aktif

Pembelajaran aktif menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar, bukan hanya sebagai pendengar pasif Silberman dalam Dalam penelitian ini, siswa terlibat aktif mengamati, mengurutkan, serta mendiskusikan gambar. Aktivitas tersebut melatih keterampilan berpikir kritis sekaligus meningkatkan konsentrasi siswa. Fakta lapangan menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif berubah menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran PAK.

2. Inovatif

Inovasi ditandai dengan adanya ide atau cara baru yang berguna dalam proses pembelajaran. Tos Gambar merupakan inovasi dari model Picture and Picture dengan penambahan unsur permainan kartu yang kompetitif. Hal ini menjawab kebutuhan siswa generasi Z yang lebih menyukai aktivitas visual dan berbasis game (Pay et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model ini sesuai dengan konsep pembelajaran inovatif yang menekankan keterbaruan serta kesesuaian dengan perkembangan peserta didik (Amanat, 2021).

3. Kreatif

Kreativitas guru dan siswa terlihat jelas dalam pembelajaran ini. Guru dituntut untuk menyusun media gambar yang menarik, sedangkan siswa berlatih menghubungkan gambar dengan materi PAK. Guilford dalam menyebutkan bahwa kreativitas meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Dalam konteks ini, siswa menunjukkan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, misalnya dengan mengaitkan gambar Alkitab dengan pengalaman hidup mereka. Hal ini membuktikan bahwa model Tos Gambar mampu mengembangkan potensi kreatif siswa (Sukardi, 2013).

4. Menyenangkan

Djamarah dalam menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana penuh keceriaan sehingga siswa lebih fokus. Dalam penerapan Tos Gambar, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa seperti sedang bermain. Prinsip ini sesuai dengan pandangan Septiawan yang menekankan bahwa suasana menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran (Septiani, 2019).

3. Relevansi Tos Gambar dengan Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan iman dan karakter (Groome, 2018). Penerapan Tos Gambar mendukung hal ini karena siswa tidak hanya belajar secara kognitif, melainkan juga terlibat secara afektif dan spiritual.

Sebagai contoh, ketika guru menggunakan gambar-gambar tentang kisah Alkitab, siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah, tetapi juga mengaitkan pesan moral dengan kehidupan sehari-hari. Proses diskusi yang muncul sesuai dengan pendekatan *experiential learning* yang ditekankan oleh Groome, di mana siswa mengalami, merenungkan, dan menghayati nilai iman melalui kegiatan belajar. Dengan demikian, Tos Gambar berfungsi sebagai media untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual.

4. Perbandingan dengan Model Konvensional

Seperti yang dipaparkan olehn, model Picture and Picture memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ceramah. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa Tos Gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan motivasi belajar (Setiasguna, 2017). Hasil penelitian ini mempertegas kelemahan metode ceramah dalam PAK yang cenderung membuat siswa pasif dan cepat bosan. Sebaliknya, Tos Gambar mampu menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, dan kolaboratif. Hal ini sesuai dengan pandangan yang menyebutkan bahwa penggunaan media visual meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Dengan demikian, model Tos Gambar dapat diposisikan sebagai alternatif yang lebih efektif daripada metode konvensional, terutama dalam membangkitkan minat belajar siswa SMP.



5. Faktor-Faktor Lain yang Mempengaruhi Minat Belajar

Meskipun model Tos Gambar terbukti berpengaruh, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa kontribusinya hanya 18,5%, sedangkan 81,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- Faktor interna siswa, seperti motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan kondisi psikologis (Siregar, 2021).
- Faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, lingkungan pergaulan, dan fasilitas sekolah (Mariani, 201).
- Peran guru, termasuk keterampilan pedagogis, variasi metode mengajar, serta kemampuan memotivasi siswa (Sulistyo & Waruwu, 202).

Dengan demikian, peningkatan minat belajar membutuhkan pendekatan holistik, tidak hanya melalui metode pembelajaran, tetapi juga melibatkan dukungan lingkungan belajar yang kondusif (Sudarti, 2020). Secara umum, pembahasan ini menunjukkan bahwa implementasi Tos Gambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Uluhan. Model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu mencapai tujuan PAK dalam membentuk iman dan karakter siswa (Groome, 2018). Oleh karena itu, Tos Gambar layak dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif yang mendukung pembelajaran abad ke-21, yang menuntut keterlibatan aktif, inovatif, kreatif, dan bermakna (Siburian & Galung, 2022).

Model pembelajaran Tos Gambar terbukti relevan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara kuantitatif, pengaruhnya sebesar 18,5%, namun secara kualitatif model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, serta sesuai dengan tuntutan pendidikan kontemporer. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa Tos Gambar dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah menengah

KESIMPUNAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran Tos Gambar (picture and picture) terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Model pembelajaran Tos Gambar terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai $r = 0,43$ dengan koefisien determinasi 18,49%. Artinya, penerapan model Tos Gambar memberikan kontribusi sebesar 18,49% terhadap peningkatan minat belajar, sedangkan 81,51% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi intrinsik, dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan keterampilan pedagogis guru. Hal ini membuktikan bahwa metode inovatif berperan penting, meskipun tetap membutuhkan dukungan faktor internal dan eksternal lainnya.
- Model Tos Gambar efektif karena menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi. Siswa terlibat aktif dalam mengamati, mengurutkan, menganalisis, serta berdiskusi tentang gambar yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Kristen. Keterlibatan ini meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sejalan dengan teori pembelajaran aktif (Silberman), teori inovasi (De Jong), teori kreativitas (Guilford), dan teori pembelajaran menyenangkan (Djamarah).
- Penerapan Tos Gambar selaras dengan tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tidak hanya meningkatkan minat belajar, model ini juga mendukung pembentukan iman, karakter, dan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, serta saling menghargai. Temuan ini sejalan dengan pandangan Groome (2018) bahwa PAK harus kontekstual, partisipatif, dan membentuk iman secara menyeluruh.
- Model Tos Gambar menumbuhkan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Indikator ini terlihat dalam penelitian, di mana siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam diskusi, kreativitas dalam menyusun ide, inovasi dalam menghubungkan gambar dengan materi, serta rasa senang dalam proses belajar. Dengan demikian, model ini dapat diposisikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterlibatan, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna.
-

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/Professional.V6i1.837>
- Amanat, A. N. (2021). *Pembelajaran Inovatif Dalam Pelaksanaan Kurikulum Pelajaran Tematik Tema 1 Kelas 2 Di Sd It Al Qiswah Kota Bengkulu*.
- Balaka, M. Y. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif: Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif* (Vol. 1).
- Burgess, H. W. (1996). *Models Of Religious Education: Theory And Practice In Historical And Contemporary Perspective*. Victor Books.
- Damayanti, M. (2023). *Hubungan Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 21 Batang Hari*. 1–9.
- Groome, T. H. (2018). *Christian Religious Education. Bahasa Indonesia: Pendidikan Agama Kristen: Berbagi Cerita Dan Visi Kita*.
- Handayani, N. N. (2020). *Penerapan Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.



10–41.

- Helida. (2018). Hubungan Antara Kewibawaan Guru Dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Africa's Potential For The Ecological Intensification Of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Jawad, M. A. (2002). *Mengembangkan Inovasi Dan Kreativitas Berfikir Pada Diri Dan Organisasi Anda*.
- Kristus, J. M. (2024). *Jurnal Murid Kristus*. 26–38.
- Magdalena. (2020). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392. <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa>
- Markamah, U. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 197–218. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V7i1.1029>
- Mulyani, S. R. (2019). *Metodologi Penelitian* (Vol. 11, Issue 1). Widina Bhakti Persada Bandung. <http://dx.doi.org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005>
- Mulyatno, C. B. (2022). Pentingnya Manajemen Waktu Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Nurani, D., Mulyawati, H., & Romansyah, K. (2024). Penerapan Model Gambar Dan Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Tuturan*, 12(2), 69. <https://doi.org/10.33603/Jurnaltuturan.V12i2.8923>
- Oktaviana. (2019). *Pengajaran Menulis Puisi Menggunakan Metode Picture And Picture*. <https://repository.stkipkusumanegara.ac.id/wp-content/uploads/2020/10/45.-Buku-Ajar-Picture-And-Picture.Pdf>
- Pasaribu, A. G. (2020). *Pendekatan Model Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Kristen*. Iakn Tarutung Press.
- Pay, M. N., Obi, A. L., Eulama, M. S., Nubatonis, M. O., Pinat, L. M., & Sakbana, B. I. (2022). Penerapan Permainan Kartu Tos Gambar Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Pada Siswa Sd Gmit Oehani Kecamatan Taebenu Kabupaten Kupang. *Gemakes: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 90–97. <https://doi.org/10.36082/Gemakes.V2i2.728>
- Pay, M. N., Pinat, L. M. A., Nubatonis, M. O., & Manu, A. A. (2024). Efektivitas Permainan Kartu Tos Gambar Menyikat Gigi Sebagai Media Promosi Dalam Peningkatan Pengetahuan Pada Anak Sd Gmit Baumata Timur. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(12), 1367–1373. <https://doi.org/10.62335/3gpdrf53>
- Permana. (2023). Hubungan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas Va Sd Negeri Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, 1, 1–10.
- Rame, T. S. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dengan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Tentang Penciptaan Pada Siswa Kelas 3 Sd Gmim Koha Kecamatan Mandolang Minahasa*. 25(1), 89–97.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Septiani, N. T. (2019). *Pengaruh Ketekunan Belajar Dan Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Se-Gugus Martopuro Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Setiasguna, W. (2017). Inovasi Pemerintah Desa Lubuk Kembang Sari Dalam Upaya Menciptakan Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 2(2), 16.
- Siburian, H. H., & Galung, J. (2022). Peningkatan Minat Belajar Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga Gambar. *Peada: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.34307/Peada.V3i1.36>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitasi Dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/Sh.V5i3.385>
- Sukardi, I. (2013). *Model-Model Pembelajaran Moderen: Bekal Untuk Guru Profesional*.
- Suryani, G., Sirait, J., Sitanggang Gusar, M. R., Tambunan, M. A., & Siregar, J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi. *Jbsi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 239–250. <https://doi.org/10.47709/Jbsi.V2i02.1869>
- Wahyuni, L., & Huriyati, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 154–159. <https://doi.org/10.32939/Tarbawi.V16i2.678>
- Widianita, R. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pada Pembelajaran Geografi Di Sma Al-Huda Pekanbaru. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.
- Wulandari, S. (2014). *Faktor-Faktor Kebahagiaan Di Tempat Kerja: Pendekatan Indigenous Psychology*. 11–23.