

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana, dalam hal ini pendidikan adalah proses yang dilakukan untuk mengenal peserta didik agar menjadi dirinya sendiri.¹ Pendidikan agama Kristen adalah upaya sadar untuk membantu mengasuh dari segala usia menanggapi wahyu Allah dalam Yesus Kristus. Yudo mendefinisikan pendidikan agama Kristen yang disingkat PAK adalah suatu kegiatan yang mencari atau bercita-cita untuk mengembangkan segala kemungkinan (keterampilan siswa) baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, membantu mengasuh ialah bagian dari fungsi PAK. Fungsi PAK adalah mencerdaskan manusia Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan menjaga perdamaian dan kerukunan, mampu memelihara ketentraman dan kerukunan, menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang menghargai pemahaman dan mengamalkan ajaran agama serta melahirkan ilmu agama untuk mengikuti.²

Model pembelajaran adalah gambaran tentang lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru yang diterapkan dalam pembelajaran. Model

¹ Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2022), 21.

²Hasudungan Simatupang, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*, ed. Hasudungan Simatupang (Yogyakarta: Pmbr Andi, 2020), 4.

pembelajaran memiliki banyak kegunaan, mulai dari perencanaan pembelajaran hingga merancang materi pembelajaran, termasuk program multimedia. Modus pembelajaran mengacu pada metode pembelajaran yang diterapkan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.³

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses atau model yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan strategi, teknik, metode materi, media, dan alat.⁴ Model pembelajaran adalah model kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru, terutama dari awal hingga akhir pembelajaran. Dapat juga dikatakan bahwa model pembelajaran adalah penerapan strategi, metode dan teknologi kegiatan belajar mengajar.⁵ Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan model pembelajaran yang tepat seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan permainan,

³Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Grup Penerbitan Cv Budi Utama, 2020), 13.

⁴Octavia, *Model-Model Pembelajaran*.

⁵Yoana Nurul Asri, *Model-Model Pembelajaran* (Banteng: Cv Haura Utama, 2020), 9.

melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah kelompok dengan point tertinggi. Penerapan model kooperatif tipe TGT dapat membentuk murid untuk saling bekerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan.⁶

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN 3 Tallunglipu, bawah dari 15 siswa hanya 45% yang mencapai nilai KKM KD dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, sehingga hasil pembelajaran perlu ditingkatkan. Siswa yang merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran terpengaruh pada hasil belajar pada siswa tersebut. Dengan melihat permasalahan di atas, maka penulis akan memberikan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V di SDN 3 Tallunglipu.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Tames Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan

⁶ Firda Razak, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Sumatra Barat: Mitra Cendekia, 2022), 4.

Agama Kristen Kelas V di SDN 3 Tallunglipu ?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama kristen kelas V di SDN 3 Tallunglipu.

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Tulisan ini diharapkan dapat berguna dalam mengembangkan ilmu Pendidikan dalam lingkup IAKN Toraja, khususnya dalam program studi Pendidikan Agama Kristen pada mata kuliah strategi pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memberikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar.
 - b. Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna sehingga hasil belajarnya meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*

D. Sistematika Penulisan

Terdapat beberapa hal dalam penyusunan sistematika penulisan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

BAB I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka terdiri dari pengertian pendidikan agama Kristen, Model pembelajaran kooperatif tipe *Tames Games Tournament* dan hasil belajar

BAB III : Metode penelitian berisi mengenai gambaran lokasi penelitian, dan jenis penelitian agar nantinya ini menjadi bukti kebenaran penelitian dan menolong pembaca dalam memahami masalah yang sedang penulis teliti.

BAB IV : Membahas hasil penelitian, yang membahas tentang penjelasan persiklus, analisis data dan pembahasan siklus yang terdiri dari deskripsi tindakan, deskripsi aktivitas peserta didik, deskripsi pengelolaan pembelajaran dan deskripsi penguasaan materi.

BAB V : Membahas tentang kesimpulan dan saran.

