

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan agama Kristen adalah tugas pendidik Kristen pada lembaga pendidikan yang menyampaikan Yesus Kristus. Pendidikan agama Kristen adalah pendidikan yang berpusat pada ajaran Yesus Kristus, guru besar yang bekerja untuk umat manusia. Pendidikan agama Kristen mengajarkan kita tidak hanya untuk hidup sebagai orang Kristen, tetapi untuk menjalani setiap kehidupan sesuai dengan ajaran agama Kristen, dan hidup dengan penuh tanggung jawab atas iman kita kepada Tuhan kita Yesus Kristus sebagai guru agung kita. Pendidikan agama Kristen adalah modal dasar yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini dan sedini mungkin. Bagaimana kita dapat menerapkan ajaran Tuhan Yesus kepada anak-anak kita, bukan hanya mata pelajaran sekolah saja.¹

Pendidikan agama Kristen atau PAK secara umum adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan agama Kristen mengajarkan setiap orang untuk mengenal Tuhan Yesus berdasarkan iman yang benar, yaitu

¹Yohara Brek, *Pendidikan Agama Kristen Sebagai Misi Gereja* (Sul-Teng: CV.Reniks Muda Sejatera, 2022), 105.

berdasarkan Alkitab

2. Pendidikan agama Kristen berusaha untuk mempersiapkan manusia. meyakini, memahami dan mengamalkan agama sendiri
3. Pendidikan agama kristen mengajarkan akhlak dan rohani seseorang, yang bermuara pada 3 aspek penting yang harus diatur misalnya: pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pendidikan agama Kristen bukan hanya pengetahuan, tetapi juga moralitas dan integrasi hidup sesuai dengan panggilan Tuhan dan moralitas di bawah bimbingan Tuhan.
4. Pendidikan agama Kristen adalah proses pembelajaran sistematis yang mencakup upaya spiritual dan manusia untuk melaksanakan dan menyebarkannya. pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan dan perilaku yang sesuai dengan iman Kristiani sesuai dengan kehendak Tuhan, sehingga setiap orang memiliki sifat Kristus seperti yang dikatakan Alkitab.²

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan program pembelajaran yang sistematis untuk mengelola pengalaman

²Kresbinol Labobar, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk Multikultur* (Jawa Barat: Lakeisha, 2019).

belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Model pembelajaran adalah rancangan yang menggambarkan proses mendetail dalam menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar sehingga siswa berubah atau berkembang.³

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran itu disusun untuk secara sistematis memenuhi tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip respons, dan sistem pendukung. Selanjutnya adalah model pembelajaran adalah suatu kerangka yang menjelaskan secara sistematis bagaimana pembelajaran harus dilakukan untuk membantu siswa belajar menuju tujuan tertentu yang harus dicapai.⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah metode yang digunakan guru untuk pemberian pembelajaran agar siswa mudah memahami untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah mengubah perilaku siswa agar sesuai dengan harapan, serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang berkaitan dengan berbagai aspek proses pembelajaran.

³ ndra Kertati, *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital* (Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 189.

⁴Andri Kurniawan, *Model Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Global Eksekutif Teknologi, 2023), 18.

Pada dasarnya model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman atau acuan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa ketika model pembelajaran diterapkan, maka secara otomatis model pembelajaran akan menjadi alat bagi siswa untuk menggerakkan kegiatan belajar.

Selanjutnya, suatu model pembelajaran harus memiliki beberapa ciri yang sangat penting sehingga dapat meningkatkan, mengembangkan kegiatan pembelajaran bagi pencipta desain pembelajaran serta pendidik untuk menentukan model dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses. Adapun fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Bimbingan, suatu model pembelajaran harus menjadi pedoman atau acuan tentang apa yang harus dilakukan guru dan siswa, dengan desain instruksional yang komprehensif mampu mengarahkan guru dan siswa menuju tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Mengembangkan Kurikulum, Model pembelajaran juga dapat membantu dan mengembangkan kurikulum pembelajaran untuk setiap kelas atau jenjang pendidikan.

3. Spesifik alat pelajaran, Model pembelajaran adalah alat pengajaran yang membantu guru membawa perubahan perilaku yang diinginkan pada siswa.
4. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran, Model pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keaktifan dalam proses pengajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.⁵

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri khusus yaitu :

1. Model pembelajaran merupakan landasan teoritis logis yang disusun oleh pencipta atau pengembangnya.
2. Berupa dasar pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa akan belajar (dengan tujuan pembelajaran dan pembelajaran).
3. Perilaku belajar diperlukan untuk berhasil menerapkan model dan lingkungan belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁵ Dasep Bayu Ahar, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: CV. Paradina Pustaka Grup, 2021), 10.

4. Dapat menjadikan pedoman untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas.⁶

4. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran *Coperative Learning* Ini memungkinkan hubungan multi-arah muncul, yaitu. Hubungan antara siswa dengan guru dan hubungan antara siswa dengan siswa lainnya dalam kelompok. Oleh karena itu, interaksi ini membantu siswa memahami materi yang diberikan dan siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang juga mempengaruhi hasil belajar.⁷

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang terjadi dalam tim dengan kemampuan, jenis kelamin, atau ras yang berbeda. TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa mempertimbangkan latar belakang siswa, sehingga minat dan semangat siswa dapat meningkat selama proses

⁶ Ana Tri Lestari, *Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Kemampuan* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, n.d.), 13.

⁷Chairani, Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa VII SMP Negeri Lebong (Purwokerto: CV Tatatkata Grafika, 2021), 7–8.jurnal

pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan minat siswa dalam memahami mata pelajaran melalui permainan dan kompetisi.⁸ Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Turnament*) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab,kerjasama,persaingan sehat dan keterlibatan belajar peserta didik.⁹

Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bawah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini ialah model yang dilakukan dengan cara membagi kelompok untuk saling bekerja sama dan membuat siswa mengingat kembali pembelajaram yang telah diberikan.

5. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif TGT

Adapun tujuan dari model koperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

- a) Meningkatkan daya saing, yaitu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran.
- b) Menumbuhkan semangat keberanian menghadapi tantangan.

⁸Firda Razak, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*.

⁹Itah Sensualita, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru,TK Dan SD Melalu Penelitian Tindakan Kelas" (2020): 93.

- c) Mendorong sikap tenang dan tidak memaksakan tantangan.
- d) Melatih kerjasama dan saling membantu untuk memecahkan masalah.
- e) Untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan afektif siswa.¹⁰
- f) Menjadikan peserta didik mandiri dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial peserta didik.¹¹

6. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan atau penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yakni menurut Slavin adalah sebagai berikut :

- a) Presentasi di kelas, yaitu. guru menyampaikan materi secara sekilas di depan kelas.
- b) belajar kelompok, yaitu siswa bekerja dalam kelompoknya pada lembar kerja untuk mempelajari topik tersebut.
- c) Turnamen, siswa harus memainkan permainan akademik dengan kualitas yang sama atau setara.
- d) Rekognisi tim, yaitu penghitungan poin turnamen yang dicapai oleh setiap anggota tim di setiap grup dan grup diakui jika berhasil

¹⁰ Firda Razak, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*.

¹¹ Yahya Eko Nopiyanto, *Pembelajaran Atletik* (Bengkulu: Elmarkazi, 202AD), 39.

melampaui kriteria yang telah ditentukan.¹²

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavia Kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- a) Siswa di kelas dengan TGT memiliki lebih banyak teman dari kelompok.
- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang dicapainya adalah fungsi prestasi dan bukan keberuntungan.
- c) TGT meningkatkan harga diri sosial siswa, tetapi bukan harga diri akademis mereka.
- d) TGT meningkatkan kerja sama dengan orang lain (kerja sama verbal dan non-verbal, persaingan lebih sedikit).
- e) Partisipasi siswa dalam pembelajaran kolaboratif lebih besar, tetapi berlangsung lebih lama.
- f) TGT meningkatkan partisipasi siswa di sekolah di kalangan remaja.
- g) Meningkatkan hasil belajar lebih baik.¹³

Adapun kelemahan dari *Teams Games Tournament* (TGT) ialah :

- a) Dari segi akademik, guru sulit mengelompokkan Siswa yang

¹²Firda Razak, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*.

¹³ Adang Romanda, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI-Al Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017" (2016): 27.

memiliki kemampuan heterogen. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru penanggung jawab dengan cermat menentukan berapa banyak siswa yang mengalokasikan waktu diskusi kelompok sehingga melebihi waktu yang telah ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara keseluruhan.

- b) Siswa, dari semua jumlah murid dalam kelas, tidak semua murid dapat berperan aktif dalam menyampaikan pendapat atau jawaban.¹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara sederhana adalah model pembelajaran kooperatif yang mengajarkan siswa dalam tiga cara, permainan, turnamen, dan kompetisi dengan beberapa fase yang dapat mengaktifkan kemampuan belajar siswa maupun secara individu. dan dalam kelompok.¹⁵

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Keterampilan tersebut meliputi aspek

¹⁴ Musdalipa, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamnet (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022), 28.

¹⁵ Dasep Bayu Ahyar, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Pradina Pustaka Grup, 2021), 44.

kognitif, afektif dan psikomotorik. hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh bukti yang bertujuan untuk memperoleh bukti kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau poin setelah mengikuti tes pembelajaran pada setiap akhir pelajaran. nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan saat menerima keterampilan siswa.¹⁶

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki seorang siswa setelah mendapat asuhan seorang guru sebagai pendidik. Pendidikan juga diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam belajar individu, baik dari segi pengetahuan maupun perubahan tingkah laku yang tercermin dalam nilai ulangan.¹⁷Dari pengertian diatas hasil belajar dapat disimpulkan bawah peberolehan yang diperoleh oleh siswa yang mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belar.

2. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Ranah Kognitif terjadi perubahan perilaku kognitif. Proses belajar meliputi kegiatan di otak mulai dari menerima rangsangan, menyimpan

¹⁶Rumiaty, *Model Stalking Stick Sebagai Upaya Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar* (Bojong: PT Nasya Expanding Management, 2019), 10.

¹⁷Hasrian Rudi Setiawan, *Metode Role Play Upaya Meningkatkan Motivasi, Hasil Belajar Peserta Didik* (Medan: Umsu Press, 2020), 23.

dan mengolahnya. Menurut Bloom, bawah hasil belajar kognitif dimulai dari ingatan yang paling rendah dan paling sederhana sampai pada yang paling tinggi dan paling kompleks yaitu evaluasi.¹⁸

Menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (*Cognitive*) yaitu :

- a. C1 (Pengetahuan). Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah di pelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah, kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftara, menunjukkan,memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, memproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.
- b. C2 (Pemahaman). Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai

¹⁸Ibnu, *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)* (Jawa Timur: Ikapi, 2019), 19–20.

kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Peserta didik menjawab dengan kata-katanya sendiri dan dengan memberikan contoh, baik prinsip maupun konsep. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, merincikan, merinci, mengasosialisasikan, membandingkan, menghitung, mengkotraskan, mengubah, mempertahankan, mengurraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolokan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkumkan, dan menjabarkan.

- c. C3 (Penerapan). Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, memecahkan, melakukan, dan

metabolasi.¹⁹

¹⁹ Ina Margareta, *Teori Dan Praktik Evaluasi Pembelajaran SD* (Jakarta: CV Jejak, 2020), 46.

Tabel 2.1 Tingkatan Pengetahuan Taxnomy Bloom

Tingkat Pengetahun	Kata Kunci	Keterangan
C1 (Mengingat)	Menemukan,mengenali ,temukan	Peserta didik mampu mengingat,menyatakan kembali dan megingat informasi yang dipelajari.
C2 (memahami)	Membandingkan,menjelaskan, meyimpulkan, meringkas	Siswa menangkap makna informasi dengan menafsirkan dan menerjemahkan apa yang telah dipelajari
C3(Menerapkan)	Menerapkan,melaksanakan,m enggunakan,menjalankan	Siswa memanfaatkan informasi yang sudah dipelajari untuk membaut sesuatu yang berbeda

3. Hasil belajar melalui Tes Formatif – sumatif

Tes formatif adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik telah memahami dan menguasai materi ajar di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan

dalam jangka waktu tertentu. Tes Sumatif adalah tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah sekumpulan satuan program pembelajaran selesai diberikan.²⁰

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang. Sehat dan bugar akan berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar individu, sedangkan kondisi fisik yang kurang baik atau kurang baik akan menghambat hasil belajar yang maksimal.

2) faktor psikologi

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang bisa mempengaruhi belajar. Faktor terpenting yang mempengaruhi

²⁰ Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Jawa Tengah, 2019), 106.

proses pembelajaran adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa.

b. Faktor eksogen/eksternal

Selain perilaku siswa atau faktor endogen, faktor eksternal hanya dapat mempengaruhi proses belajar siswa, dalam hal ini Syah menelaskan bawah yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah mempengaruhi belajar dapat memisahkan menjadi dua kelompok ialah faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial

- a) Lingkungan sosial sekolah seperti guru, tata usaha dan teman sekelas mampu mempengaruhi prosedur belajar seorang siswa.
- b) Lingkungan sosial masyarakat. kondisi lingkungan tempat tinggal bersama siswa mempengaruhi belajar siswa.
- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar, hubungan yang harmonis antara anggota keluarga, orang tua, anak, saudara membantu siswa mengatasi tugas belajar dengan baik.

2). Lingkungan Non sosial

- a) Lingkungan seperti udara segar, tidak panas dan tidak terlalu

terang/kuat atau tidak terlalu redup/gelap, suasana sejuk dan tenang. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi kegiatan belajar.

b) faktor instrumental, yaitu alat pembelajaran, dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis. Pertama, fasilitas seperti gedung sekolah, perlengkapan belajar, ruang belajar dan lain-lain. yang lainnya adalah perangkat lunak seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, manual, program pengajaran dan lain-lain

c) Faktor tematik (yang diajarkan oleh siswa) diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.²¹

c. Faktor Pendekatan

Yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.²²

D. Kerangka Berfikir

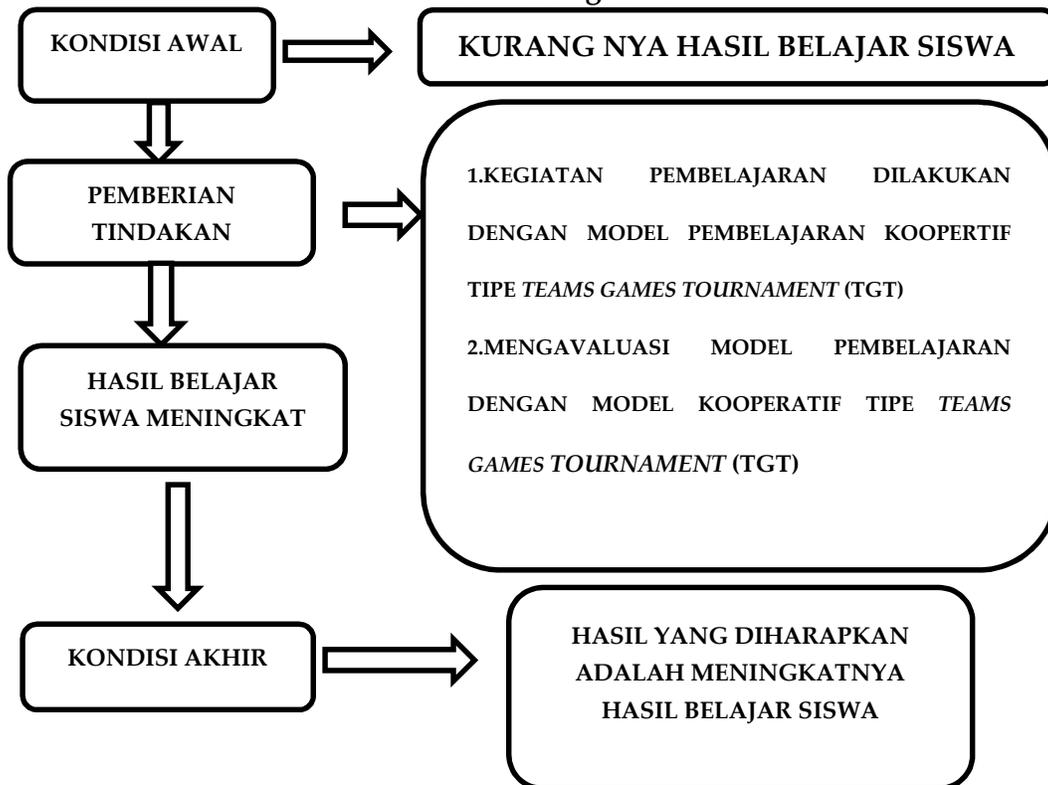
Permasalahan awal yang terjadi ini ialah adanya kurangnya hasil belajar siswa, untuk menyelesaikan permasalahan ini penulis melakukan tindakan penelitian kelas menggunakan model pembelajaran koopertif tipe *Teams*

²¹Tuti Supataminingsih, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia, 2020), 99–112.

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Grafido Persada, 2018), 104.

Games Tournament (TGT), setelah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) penulis mengavualuasi hasil belajar sehingga didapatkan kondisi akhir adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Kerangka pikir dapat disajikan pada bagan sebagai berikut :

Gambar 2.1.
Gambar Kerangka Berfikir



E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti dalam mencari perbandingan dalam membuat teori. Berikut merupakan hasil penelitian

yang relevan dengan penelitian saat ini. Penelitian ini pernah dilakukan oleh Wayan Sugiata dengan judul penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis data diperoleh prosentase hasil belajar afektif pada siklus I 58,94% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,06%. Hal ini menandakan penerapan model pembelajaran TGT pada materi laju reaksi dapat terlaksana dengan baik.²³ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, model pembelajaran yang digunakan Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, meneliti hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ialah lokasi penelitian sebelumnya berbeda dengan lokasi penelitian ini.

Adapun penelitian relevan selanjutnya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Sri Armidi (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD.²⁴ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, model pembelajaran yang digunakan adalah TGT, meneliti hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya

²³ Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" 2 (2018).

²⁴ Ni Luh Sri Armidi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VI SD" 6 (2022).

dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya dilaksanakan pada mata pelajaran Ips dengankan penelitian ini pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Krsiten, lokasi penelitian sebelumnya berbeda dengan lokasi dalam penelitian ini.

Dari penelitian terdahulu ini dapat diketahui bawah model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun dapat dilihat bawah belum ada yang membahas tentang menerapkan model pemebelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

F. Hipotesis Tindakan

Memperhatikan landasan teori dan kerangka berfikir tersebut di atas, maka hipotesis tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas V di SDN 3 Tallunglipu.