

**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 DI SMP NEGERI 1 ULUAN**

**Miserikordias Domini Manurung, Bangun Munthe, Justinos Ray
Nainggolan**

Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: miserikordiasdomini.manurung@student.uhn.ac.id,
bangunmunthe@uhn.ac.id, justinos.nainggolan@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 Uluan. 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 Uluan 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 Uluan.

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 Uluan. 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 Uluan, 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 Uluan.

Keywords: *Tos Gambar, Picture and Picture, Learning Interest, Christian Religious Education*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

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, adalah aktivitas yang dapat dilakukan manusia sepanjang hayat, terutama ketika mereka ingin melakukan perubahan positif dalam diri mereka.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 adalah agar setiap individu dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam

kehidupan, baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. (Oktaviani, 2016).

Guru memainkan peran krusial dalam pelaksanaan rencana pendidikan di sekolah dan memiliki tanggung jawab yang signifikan dalam 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. Dalam konteks pembangunan pendidikan, guru memiliki tanggung jawab yang sangat penting, antara lain: Mendorong dan mengembangkan nilai-nilai, membentuk karakter, serta berusaha untuk terus belajar adalah 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. (Sulistyo & Waruwu, 2023).

Selain itu, guru harus terus berusaha untuk memberikan pengajaran yang berkualitas kepada siswa-siswanya. Pendidikan yang baik akan menghasilkan prestasi akademik yang memuaskan. Sebagai pengajar dan profesional, guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam menciptakan desain pendidikan yang berkualitas. Dalam

situasi dan kondisi saat ini, di mana teknologi berkembang pesat dan terjadi penurunan moral serta karakter pada banyak orang, peran seorang guru menjadi semakin penting. Guru memainkan peran krusial dalam peningkatan kualitas 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. Dalam hal 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. Sebaliknya, 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. (Sulistyo & Waruwu, 2023).

Penggunaan media dalam pendidikan sebagai alat 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 dalam konteks Pendidikan Agama Kristen. Karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi

sangat mendesak. Mengingat pentingnya peran media, seorang guru harus memiliki keahlian khusus untuk merancangnya dengan baik.

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 dalam dialog internal saat mengikuti pelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi yang efektif antara peserta didik dan materi yang disuguhkan oleh guru (komunikator). Hal ini akan mendorong perubahan sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan dalam 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 dalam metode pengajaran, guru PAK dapat berkontribusi besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PAK. Menghadapi tantangan dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas, guru terus berupaya untuk meningkatkan aspek

konseptual dari bahan ajar, metode, dan strategi pembelajaran. Selain itu, mereka juga berfokus pada cara-cara untuk memotivasi siswa agar dapat belajar dengan lebih baik. (Sulistyo & Waruwu, 2023).

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas pembelajaran di kelas. Menurut Arendes, model ini mencakup pendekatan yang akan diterapkan, termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peran untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan fasilitas belajar bagi siswa agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tanggung jawab guru adalah mengawasi segala hal yang terjadi di dalam kelas demi mendukung perkembangan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa secara efektif. (Oktaviani, 2016).

2. KAJIAN TEORI

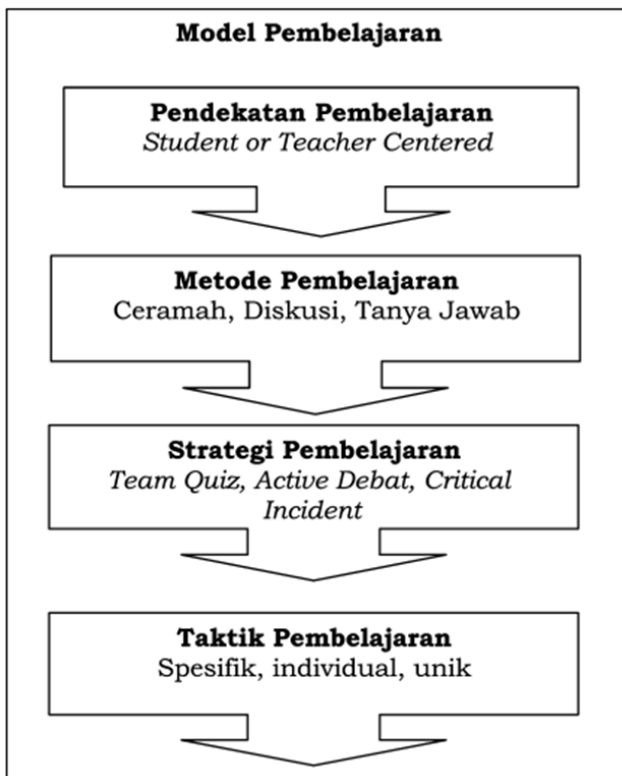
1. Pengertian Model Pembelajaran dan Minat Belajar

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang terstruktur mulai dari awal hingga akhir, disajikan dengan cara

yang khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran dapat diibaratkan sebagai bingkai yang mengatur penerapan berbagai pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Dr. Hj. Helmiati, 2012).

Berdasarkan penjelasan mengenai perbedaan istilah-istilah dalam pembelajaran di atas, hubungan antara pendekatan, strategi, metode, serta teknik dan taktik dalam pembelajaran dapat digambarkan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Sintaks Model Pembelajaran

Proses belajar mengajar konvensional biasanya berlangsung secara satu arah, di mana pengetahuan, informasi, norma, dan nilai dialihkan dari pengajar kepada siswa. Dalam pendekatan ini, terdapat asumsi bahwa peserta didik layaknya botol kosong atau kanvas putih, yang perlu diisi oleh guru atau pengajar dengan berbagai informasi. Sistem ini dikenal sebagai konsep banking.

2. Pengertian Model Pembelajaran Tos Gambar dan Minat belajar

a. Model Pembelajaran Tos Gambar

Model pembelajaran Tos Gambar merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling

asah, saling asih, dan saling asuh. Menurut Shoimin, model pembelajaran tos gambar adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Sartika, 2022).

Model pembelajaran Tos Gambar merupakan sebuah pendekatan edukatif yang menggabungkan media visual dengan aktivitas permainan sebagai sarana penyampaian materi. Dalam konteks penggunaannya pada pembelajaran anak usia sekolah dasar, Tos Gambar didefinisikan sebagai permainan kartu yang mengandung pertanyaan dan gambar edukatif pada tiap kartunya, yang dirancang untuk memicu respons siswa secara cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan atau menyusun gambar sesuai konsep yang diajarkan.

Di dalam penelitian (Pay et al., 2024) permainan Tos Gambar memiliki struktur berupa kartu kuartet dua sisi, dengan satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi gambar yang relevan. Mekanisme “tos” dalam permainan ini menciptakan elemen interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, tidak hanya dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga dalam merespons secara cepat, sehingga pembelajaran berlangsung secara dinamis dan kompetitif. Tujuan utama dari model ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi melalui pendekatan yang menyenangkan, serta menanamkan konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi dan permainan.

Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, kreatif, dan menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu

menekankan aktifnya siswa dalam setiap proses pembelajaran inovatif, setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Pembelajaran kreatif; setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran (Sartika, 2022).

Model pembelajaran Tos gambar ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran didalamnya sehingga media gambar ini menjadi factor utama dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu media gambar tersebut diharapkan siswa dapat mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan oleh guru, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa (Sartika, 2022).

Tos Gambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai media interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual, sejalan dengan prinsip pedagogi kontemporer yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna dan partisipatif. Keunggulan ini menjadikan Tos Gambar sangat relevan digunakan dalam konteks pendidikan dasar, terutama untuk membangun landasan literasi awal, pengetahuan dasar, dan keterampilan sosial siswa.

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan psikologis yang muncul dari dalam individu untuk terlibat secara aktif dan berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Minat tidak hanya memengaruhi keinginan belajar, tetapi juga berdampak besar terhadap tingkat perhatian, konsentrasi, dan ketekunan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam konteks penelitian ini, minat belajar menjadi **variabel penting** yang ingin ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran Picture and Picture. Banyak siswa, khususnya di tingkat SMP kelas VII, mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat monoton atau satu arah. Hal ini sering terlihat dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang masih banyak menggunakan metode ceramah konvensional.

Di dalam penelitian (Mare Mare, Siregar, dan Bangun, 2023), siswa akan menunjukkan peningkatan minat belajar ketika guru menggunakan **media pembelajaran visual dan interaktif**. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal senada juga ditemukan dalam penelitian (Saragih, Siregar, dan Butar-butur, 2025), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan **media digital interaktif seperti Mentimeter** secara signifikan mendorong minat belajar siswa karena mereka merasa dilibatkan dan diakui dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, model Tos gambar (*Picture and Picture*) yang akan diterapkan dalam penelitian ini memiliki **kesamaan karakteristik** dengan media pembelajaran berbasis visual tersebut. Model ini melibatkan siswa secara aktif

dalam proses belajar dengan **mengurutkan gambar-gambar** menjadi alur berpikir logis, sehingga membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Dengan pendekatan visual dan partisipatif tersebut, diharapkan siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dan menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap pelajaran PAK.

Selain itu, peningkatan minat belajar sangat penting untuk menimbulkan **motivasi intrinsik** siswa, yaitu motivasi yang berasal dari kesukaannya dan kemulutannya sendiri untuk belajar. Dengan meningkatnya minat, maka efektivitas pembelajarannya juga akan meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa (Siregar, 2021)

3. Analisis Orisinalitas: *Tos Gambar* sebagai Inovasi dari *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Pictulre and Pictulre* adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang bertumpu pada penggunaan media gambar sebagai alat untuk menyampaikan dan mengkonstruksi pemahaman konsep dalam pembelajaran. Diperkenalkan dalam kerangka pembelajaran aktif dan berbasis visual, model ini mengasumsikan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi jika dikaitkan dengan citra visual yang konkret. Dalam implementasinya, guru mempersiapkan sejumlah gambar terkait materi pembelajaran, lalu menyajikannya dalam urutan acak. Tugas siswa adalah menyusun gambar-gambar tersebut secara logis sesuai dengan alur konsep atau proses

yang sedang dipelajarinya, kemudian mendiskusikan hasil penyusunan tersebut bersama kelompok atau kelas. Setelah itu, guru memberikan klarifikasi dan elaborasi untuk memperkuat pemahaman siswa (Markamah, 2023).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

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

Dari pendapat ahli di atas 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, faktual, 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 statistik berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variabel (Balaka, 2022).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

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.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sutja dalam (Damayanti, 2023) “populasi adalah merupakan lingkup, wilayah atau tempat keberadaan dari karakteristik subjek yang diteliti dan yang akan disimpulkan nantinya”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Damayanti, 2023) “populasi adalah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik 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 karakteristik tertentu sehingga peneliti tertarik untuk mempelajari kemudian menyimpulkannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa Agama Kristen Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. Berikut ini merupakan tabel keseluruhan jumlah populasi :

Tabel 3.1 Populasi Penelitian Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Uluan

2. Sampel

Menurut Sutja dalam (Damayanti, 2023) “sampel adalah wakil representatif yang terpilih dari populasi untuk dijadikan sumber data atau responden”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Damayanti,

2023) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari pendapat ahli di atas 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.

Berdasarkan populasi penelitian di atas, karena jumlah siswa kelas SMP Negeri 1 Uluan 31 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 31 orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

1. Analisis 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 (α) = 0,05 maka diadakan uji "t" dengan kriteria pengujian jika t_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan lebih besar ($>$)

dari t_{tabel} pada taraf signifikan 1-0,05 dengan $dk=n-2$ maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dari hasil pengujian diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,48 > 2,045$), 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.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Shoimin dalam (Sartika, 2022) 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 (Ananda, 2020) menyatakan bahwa minat dipengaruhi oleh perasaan senang, perhatian, serta motivasi intrinsik siswa. 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 (Sartika, 2022) 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 (Handayani, 2020) 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 (Sudarti, 2020) 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.

4. Menyenangkan

Djamarah dalam (Groome, 1980) 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.

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 (Wahyuni & Huriyati, 2020), model Picture and Picture memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ceramah. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Nurani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa Tos Gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan motivasi belajar. 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 (Markamah, 2023) 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:

- a. Faktor internal siswa, seperti motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan kondisi psikologis (Siregar, 2021).
- b. Faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, lingkungan pergaulan, dan fasilitas sekolah (Mariani, 2019).
- c. Peran guru, termasuk keterampilan pedagogis, variasi metode mengajar, serta kemampuan memotivasi siswa (Sulistyo & Waruwu, 2023).

Dengan demikian, peningkatan minat belajar membutuhkan pendekatan holistik, tidak hanya melalui metode pembelajaran, tetapi juga melibatkan dukungan lingkungan belajar yang kondusif. 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.

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.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

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:

1. 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.
2. 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).

3. 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.
4. 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.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran Tos Gambar merupakan strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen di SMP, serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada partisipasi aktif siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Model pembelajaran Tos Gambar (*picture and picture*) dalam Minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 1 Uluhan, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak agar penerapan model pembelajaran ini dapat berjalan lebih optimal dan memberikan manfaat yang lebih luas.

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen
Guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam mengajar dengan memanfaatkan model pembelajaran Tos Gambar secara berkesinambungan. Model ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Selain itu, guru perlu mengkombinasikannya dengan model pembelajaran lain agar siswa tidak merasa monoton, serta menyesuaikannya dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, bersemangat, dan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. Penerapan Tos Gambar menuntut keterlibatan siswa secara langsung, sehingga dibutuhkan sikap terbuka, kerja sama, dan motivasi dari dalam diri agar hasil belajar dapat maksimal.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran berbasis visual yang menunjang implementasi model Tos Gambar. Selain itu, sekolah perlu mendorong guru untuk mengikuti pelatihan dan workshop tentang strategi pembelajaran inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada minat belajar sebagai variabel terikat. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas kajian, misalnya dengan mengukur pengaruh model Tos Gambar terhadap hasil belajar, motivasi intrinsik, keterampilan berpikir kritis, atau aspek spiritual siswa. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas model ini.

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/profesional.v6i1.837>

Amanat, A. N. (2021). *Pembelajaran*

Inovatif Dalam Pelaksanaan Kurikulum Pelajaran Tematik Tema 1 Kelas 2 Di Sd It Al Qiswah Kota Bengkulu.

Ananda, R. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (M. P. Muhammad Fadhli (ed.)). Cv. Pusdikra Mj.

Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.

Burgess, H. W. (1996). *Models of religious education: Theory and practice in historical and contemporary perspective*. Wheaton, IL: Victor Books.

Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Pentingnya Manajemen Waktu Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Damayanti, M. (2023). *Hubungan Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Batang Hari*. 1–9.

Dr. Hj. Helmiati, M. A. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Febriana, I. (2018). *Strategi Padang Tv Dalam Produksi Program Acara Kaliliang Kampuang*. 9–32.

Groome, T. H. (1980). *Christian religious education: Sharing our story and vision*. San Francisco CA: Harper & Row.

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.

Hellida. (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.
- 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. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Widina Bhakti Persada Bandung. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Novansyah, F. A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Pembelajaran. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 34–38. <https://doi.org/10.36379/shine.v4i1.251>