



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024

Moreyta Hasianna Pasaribu

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Rida Gultom

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Nisma Simorangkir

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Corresponding author: moreyta2000@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to determine the positive and significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning motivation of class VIII PAK students at SMP Negeri 1 Baktiraja for the 2023/2024 academic year. The research method used is a quantitative inferential descriptive method. The population is all Class VIII students at SMP Negeri 1 Baktiraja for the 2023/2024 academic year with a total of 144 people and a sample of 44 people was determined using random sampling techniques. Data was collected using a positive closed questionnaire with 40 items, namely 15 items for variable 2023/2024 learning, proven through the following data analysis: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained by the value $r_{xy} = 0.542 > r_{table}(\alpha=0.05, n=44) = 0.297$. b) Testing a significant relationship obtained $t_{count} = 4.178 > t_{table}(\alpha=0.05, dk=n-2=32) = 2.021$. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained regression equation. b) Regression coefficient of determination test (r^2) = 29.4%. 3) Test the hypothesis using the F test to obtain $F_{count} > F_{table}(\alpha=0.05, dk \text{ numerator } k=16, dk \text{ denominator } =n-2=44-2=42)$ namely $17.44 > 1.51$. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Model, Learning, Teams Games Tournament (TGT), Learning Motivation

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan motivasi belajar siswa PAK kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif inferensial kuantitatif. Populasi adalah seluruh Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024 dengan jumlah 144 orang dan ditentukan sampel sebanyak 44 orang menggunakan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 40 item yaitu 15 item untuk variabel X dan 25 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh Yang positif dan signifikan Model Pembelajaran Times Games Tournamet Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024, dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,542 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=44) = 0,297$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,178 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=32) = 2,021$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{y} = 45,95 + 0,73X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 29,4%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=16, dk \text{ penyebut } =n-2=44-2=42)$ yaitu $17,44 > 1,51$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Model, Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar

LATAR BELAKANG

Sehingga ditarik kesimpulan bahwa kebosanan yang dirasakan siswa saat proses pembelajaran berlangsung merupakan indikasi dari rendahnya motivasi belajar. Guru tidak menyadari bahwa gaya penyampaian materi yang konstan akan membuat siswa bosan, malas belajar, dan kurang antusias, khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang pada umumnya banyak menyangkut teori-teori. Adapun faktor-faktor masalah yang menjadikan siswa tidak termotivasi dalam belajar, yakni guru terfokus pada materi saja dan metode yang digunakan hanya meringkas dan ceramah yang menjadikan motivasi belajar siswa tersebut menurun dan akan berdampak pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran seperti yang telah ditetapkan. Jika motivasi belajar yang dimiliki siswa sangat rendah, siswa akan mulai bermalas-malasan baik itu dalam mendengarkan, perhatiannya berkurang, bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan dan memilih untuk bolos dengan harapan dapat menghindari pelajaran yang menurutnya membosankan. Siswa yang kurang termotivasi tidak akan maksimal dalam mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya.

Hal ini juga penulis temui dengan melakukan pengamatan/observasi di lingkungan sekolah SMP Negeri 1 Baktiraja, bahwasanya ada beberapa siswa yang kurang memiliki motivasi pada saat mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini ditandai dengan siswa menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen merupakan mata pelajaran yang membosankan, dan siswa menilai bahwa pembelajaran PAK hanya berisi nasehat-nasehat walaupun guru PAK memberi tugas, masih banyak siswa yang enggan mengumpulkan kepada guru mata pelajaran, selain itu juga siswa akan lebih banyak mencontek dan tidak berusaha untuk mengerjakan sendiri PRnya. Seperti yang telah dijelaskan di atas juga siswa sering sekali mengobrol saat proses pembelajaran, atau malah melakukan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan PAK. Faktor rendahnya motivasi belajar siswa sering sekali terjadi dikarenakan model pembelajaran yang monoton dan berulang-ulang, banyak guru tidak menyadari bahwa gaya penyampaian materi yang konstan akan membuat siswa bosan, malas belajar, dan kurang antusias khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen, tidak mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir.

Dengan keadaan yang demikian, maka guru Pendidikan Agama Kristen perlu merangsang motivasi siswa agar semangatnya dalam belajar tidak menurun melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat, yakni model *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Taniredja yang dikutip oleh Cahyani mengatakan bahwa salah satu model

pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model *Teams Games Tournaments* (TGT). Di mana model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹ Selanjutnya, Sardiman yang dikutip oleh Mutiara mengatakan bahwa dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ketekunan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan sebelum dibagikan ke dalam kelompok.²

Model pembelajaran TGT ini merupakan model yang diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan tingkat kecerdasan dan mengandung unsur permainan. Model ini juga memiliki dinamika motivasi tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sangatlah penting digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena model TGT dapat meningkatkan ketekunan siswa untuk belajar dalam sebuah kelompok dan saling mendorong satu sama lain. Serta dengan menggunakan model TGT siswa tentunya akan termotivasi untuk menjadi yang terbaik.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model kooperatif yang mudah dilakukan didalam ruangan kelas dan melibatkan seluruh siswa dalam kelompok tanpa ada perbedaan antara satu dengan yang lain untuk membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh sebuah poin. Melalui langkah-langkah pembelajaran yaitu : 1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*); 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*), 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Kristen. Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan di dalam kepribadiannya yang tampak dari peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketempilan, daya pikir sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan ciri-ciri yaitu: 1). Tekun menghadapi tugas, 2). Ulet menghadapi kesulitan, 3). Menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah, 4). Lebih senang bekerja sendiri, 5). Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 6). Siswa yang memiliki

¹ Nurma Cahyani, *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT Pada Siswa Kelas IV* (Yogyakarta: Penerbit Yrama Widya, 2013) Hlm 4.

² Zarifa Mutiara, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pekanbaru* (Pekanbaru: Alumni, 2020) Hlm 3.

dasar untuk mempertahankan pendapatnya, 7). Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini, 8). Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan hal yang dapat digunakan untuk menemukan kebenaran tentang apa yang dianggap sebagai ilmu pengetahuan. Karena melalui penelitian ini, penulis dapat melihat, mengamati dan menganalisis suatu objek untuk memperoleh pengetahuan baru dengan menggunakan teknik sistematis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Arikunto mengatakan bahwa penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penafsiran dari hasilnya. Metode Kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Yang positif dan signifikan Model Pembelajaran *Times Games Tournamet* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024. Adapun jenis pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif inferensial kuantitatif. Sugiyono mengatakan bahwa: “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diketahui bahwa Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut terdiri dari indikator, berikut ini: 1). Penyajian Kelas (*Class Presentations*), 2). Belajar dalam Kelompok (*Teams*), 3). Permainan (*Games*), 4). Pertandingan atau Lomba (*Tournament*), dan 5). Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*). Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut di Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen akan meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya sebagai

berikut: 1). Tekun menghadapi tugas, 2). Ulet menghadapi kesulitan, 3). Menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah, 4). Lebih senang bekerja sendiri, 5) Dapat mempertahankan pendapatnya, 6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, 7) Siswa yang memiliki dasar untuk mempertahankan pendapatnya, dan 8) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,542$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 44$ yaitu 0,297. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,542 > 0,297$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,178$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 42$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,178 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{y} = 45,95 + 0,73X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 45,95 maka untuk setiap penambahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen akan meningkat sebesar 0,73 dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,294$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 29,4%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 17,44$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=16$ dan dk penyebut = $n-2 = 44-2 = 42$ yaitu 1,51. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $17,44 > 1,51$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima

yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang maksimal dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP Negeri 1 Baktiraja Tahun Pembelajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Zainina Nuril (2019) yang berjudul *Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III B di MI Darul Huda*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap motivasi belajar siswa kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar Tahun Ajaran 2018/2019.

DAFTAR REFERENSI

- Cahyani Nurma. 2013. *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT Pada Siswa Kelas IV*. Yogyakarta: Penerbit Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta, 2015.
- Fathurrohman Pupuh & Sobry. 2017. *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: PT Reika Aditama.
- Fitria Yanti Dan Indra Widya. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Habibati. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh Syiah Kuala University Press.
- Haryanto. 2012. *Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli*. Jakarta: CV Budi Utama.
- Huda Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Istarani 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Istarani. 2014. *58 Model pembelajaran inovatif Refrensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Juditya, Silvy. 2023. *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implikasi Dari Sisi Model Pembelajaran)*. Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Kristianto Lilik Kristianto. 2008. *Prinsip dan Pratik Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: Andi
- Labobar Kresbinol. 2019. *Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk Multikultural*, Jakarta: Lakeisha.

- Mudyahardjo Redja. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Musdalipa, dkk. 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media.
- Musdalipa. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Kapalo: Mitra Cendekia Media.
- Mutiara Zarifa. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pekanbaru*.Pekanbaru: Alumni.
- Priansa Donni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Priansa Juni Donni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Pupuh. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin Aris.2018. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno Hamzah. 2015. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.