



Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024

Lovianna Br Manullang¹, Robinhot Sihombing², Dame Taruli Simamora³,
Dorlan Naibaho⁴, Tianggur Medi Napitupulu⁵

Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

¹⁻⁵ Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Email: lovianamanullang071101@gmail.com, robinhotsihombing03@gmail.com,
damesimamora19@gmail.com, dorlannaibaho4@gmail.com, tianggurnapitupulu69@gmail.com

Abstract: *The research aims to determine the positive and significant influence of the Teams Games Tournaments (TGT) Model on Learning Motivation for Christian Religious Education and Character in Class The research hypothesis is that there is a positive and significant influence between the Teams Games Tournaments (TGT) Model on Learning Motivation for Christian Religious Education and Characteristics of Class XI Students of SMA Negeri 1 Ujung Padang, Simalungun Regency, Academic Year 2023/2024. This research is a regression research using Inferential Statistics techniques. The population of all class XI students at SMA Negeri 1 Ujung Padang who are Protestant Christians is 138 people. Random sampling (random sampling) is 30% of the total population, namely 40 people. The research instrument is a closed questionnaire. From the determination coefficient test, the value $r^2 = 0.555$ is obtained. From the determination value (r^2), it can be seen that the percentage of influence between the Teams Games Tournaments (TGT) Model on the Learning Motivation of Christian Religious Education and Character of Class XI Students of SMA Negeri 1 Ujung Padang, Simalungun Regency, Academic Year 2023/ 2024 is 55.5%. The results of the analysis requirements obtained values $r_{xy} = 0.745 > r_{table} = 0.312$ and $t_{count} = 6.896 > t_{table} = 2.024$ showing that there is a relationship between the Teams Games Tournaments (TGT) model and Christian Religious Education Learning Motivation and Character Characteristics of Students and obtained a regression equation $\hat{Y} = 19.72 + 0.564X$. Hypothesis testing obtained $F_{count} = 47.55 > F_{table} = 4.09$ so H_0 is rejected and H_a is accepted. The research concluded that there was a positive and significant influence of the Teams Games Tournaments (TGT) Model on the Learning Motivation for Christian Religious Education and Character of Class*

Keywords: *Teams Games Tournaments (TGT) , Learning Motivation*

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh yang positif dan signifikan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. Hipotesis penelitian terdapat Pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian regresi dengan teknik Statistik Inferensial. Populasi seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang yang beragama Kristen Protestan yaitu 138 orang. Pengambilan sampel secara acak (*random sampling*) yaitu 30% dari jumlah populasi yaitu 40 orang. Instrumen penelitian berupa angket tertutup. Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,555$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Pengaruh antara Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 55,5 %. Hasil persyaratan analisis diperoleh nilai $r_{xy} = 0,745 > r_{tabel} = 0,312$ dan $t_{hitung} = 6,896 > t_{tabel} = 2,024$ menunjukkan adanya hubungan antara model *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa dan memperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 19,72 + 0,564X$. Uji hipotesis diperoleh $F_{hitung} = 47,55 > F_{tabel} = 4,09$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebesar 55,5%.

Kata kunci: *Teams Games Tournaments (TGT), Motivasi Belajar*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peran yang khusus dengan sengaja dan membina, memotivasi, membantu, dan membimbing siswa untuk mengembangkan segala potensinya agar mencapai kualitas diri yang lebih baik. Proses pendidikan dilaksanakan melalui kegiatan belajar mengajar yang merupakan bagian dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diamanatkan pemerintahan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan juga menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”. Untuk mencapai sasaran yang dimaksudkan dalam undang-undang tersebut di atas, maka proses pendidikan harus berlangsung secara optimal termasuk pelaksanaan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, dimana sebagai inti kegiatan persekolahan merupakan proses internal.

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi belajar dipandang sebagai kekuatan mental yang menggerakkan dan mengendalikan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar, kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita. Namun dalam interaksi belajar mengajar di sekolah terutama pada saat penyampaian materi pelajaran di kelas, guru sering dihadapkan pada masalah keragaman siswa dalam belajar. Ada siswa yang termotivasi tetapi ada juga siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang di lakukan penulis di SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun pada tanggal 12 febuari 2024, penulis menemukan permasalahan bahwa masih ditemukan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang ditandai dengan: kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, siswa yang kurang peduli terhadap tugas, siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran, siswa yang kurang mampu mempertahankan pendapatnya, siswa yang kurang tertarik mencari dan memecahkan soal-soal yang diberikan guru. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memiliki dorongan yang terlihat pada dirinya untuk menjadi lebih baik atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik sehingga dapat dilihat dari ciri-ciri siswa semangat dalam belajar, rajin dan tekun dalam menghadapi tugas, dapat mempertahankan pendapatnya,

senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Salah satu tugas guru di sekolah adalah memberikan motivasi belajar siswa guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas dalam proses mengajar, karena dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan termotivasi dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu model *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Liang et al dalam Nyoman Ayu Putri model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam model ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab dan peran penting dalam mencapai tujuan kelompoknya, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya DeVries dan Slavin dalam Ridwan Abdullah model *Teams Games Tournaments* (TGT) menyatakan bahwa model ini menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen, model ini juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Kerangka Teoritis

Motivasi Belajar Siswa

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan sebuah kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Istilah dari motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Menurut Uno yang dikutip Akhiruddin motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya; hasrat, dorongan, kebutuhan, harapan, cita-cita dan penghargaan. Sardiman mendefinisikan “Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual”. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya Priansa mengatakan bahwa “Motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan intrinsik atau dorongan yang berasal dari diri eksternal siswa. Dorongan ini menumbuhkan antusiasme siswa yang meningkat terhadap proses pendidikan, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Ketika memahami setiap materi pembelajaran maka siswa tersebut akan menerapkan apa yang telah dipelajari bukan hanya di lingkungan sekolah akan tetapi di kehidupan sehari-hari.

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi, ciri-ciri motivasi belajar siswa adalah untuk mengukur motivasi belajar dalam diri siswa sudah optimal. Kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar pasti tentu berbeda-beda, sehingga seorang guru sangat perlu mengetahui motivasi seperti apa yang ada di dalam diri siswa. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar menurut para ahli sebagai berikut: Menurut Uno dan Mohamad bahwa ciri-ciri motivasi adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
4. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
5. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin.
6. Senang dan rajin belajar, penuh semangat, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya.
7. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang.

Selanjutnya Sardiman mengemukakan ciri-ciri motivasi belajar sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin \
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal\

Model Teams Games Tournaments (TGT)

Dalam mewujudkan berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, maka perlu disusun suatu model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang harus dipahami oleh guru adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Liang et al dalam Nyoman Ayu Putri model *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam model ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab dan peran penting dalam mencapai tujuan kelompoknya, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya DeVries dan Slavin dalam Ridwan model *Teams Games Tournaments* menyatakan bahwa model ini menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen, model ini juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan. Selanjutnya Marzuki menyatakan model *Teams Games Tournaments* dapat digunakan dalam upaya motivasi belajar siswa dalam memahami berbagai konsep dan fakta, bekerja sama dan keterampilan lainnya

Dari pendapat ahli di atas yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa dalam suatu kelompok yang bertujuan dalam meningkatkan partisipasi dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Semakin baik guru menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) maka semakin baik motivasi belajar yang dimiliki siswa.

Selanjutnya Istarani mengemukakan langkah-langkah penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu:

1. Guru menyiapkan:
 - a. Kartu soal.
 - b. Lembar kerja siswa.
 - c. Alat/bahan.
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
3. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota

tim telah menguasai pelajaran tersebut. akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

4. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
5. Kelompok pembaca bertugas:
 - a. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan.
 - b. Baca pertanyaan keras-keras.
 - c. Beri jawaban.
6. Kelompok penantang bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).
7. Sistem penghitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*arword*) yang lain. Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

3. HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Sugiyono hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis merumuskan hipotesis pada penelitian ini yakni: “Terdapat Pengaruh Positif dan Signifikan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024

4. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mencari kebenaran dari suatu hal yang dipandang ilmiah. Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dari kegunaan tertentu. Sesuai dengan pendapat Sugiyono “penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden

atau sumber data lain terkumpul”. Selanjutnya Sugiyono mengemukakan bahwa Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”. Sehingga metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode statistik inferensial kuantitatif, karena penelitian yang dilakukan oleh penulis penelitian sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

5. HASIL PENELITIAN

Uji Coba Instrumen

Dengan kriteria uji: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (untuk 32 responden yaitu 0,349) dengan $\alpha = 0,05$ berarti angket dapat dinyatakan valid atau sahih. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sahih. Dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel X yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 22 diketahui 22 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,370 sampai dengan 0,685) $> r_{tabel} = 0,349$. Sementara uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel Y yaitu item nomor 23 sampai dengan item nomor 40 diketahui 18 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,357 sampai dengan 0,701) $> r_{tabel} = 0,349$. Sehingga dengan demikian 40 item angket valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba, maka diperoleh distribusi pilihan jawaban tentang Model *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai variabel X dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa sebagai variabel Y. Setelah diketahui distribusi jawaban siswa tentang Model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa berdasarkan alternatif pilihan jawaban. Lalu pilihan jawaban a, b, c, dan d masing-masing responden akan dibobotkan sesuai dengan jenis pernyataan yang digunakan dalam angket variabel X dan Y adalah bersifat positif, maka pilihan jawaban a diberi bobot 4, b diberi bobot 3, c diberi bobot 2, dan d diberi bobot 1. Maka didapatkan nilai bobot item tertinggi dan terendah dari variabel X dan Y. Pengujian persyaratan analisis data variabel X dan Y dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang, dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

Uji Hubungan

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (model *Teams Games Tournaments*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti), maka digunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan oleh Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dimana:

- N = Jumlah Responden
 $\sum X$ = Jumlah skor Variabel x
 $\sum Y$ = Jumlah skor Variabel y
 $\sum XY$ = Jumlah skor perkalian x dan y
 r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No. Resp.	X	Y	\bar{X}	\bar{Y}	x	y	x^2	y^2	xy
1	72	54	78.5	64	-6.5	-10	42.3	100	65
2	87	71	78.5	64	8.5	7	72.3	49	59.5
3	81	68	78.5	64	2.5	4	6.25	16	10
4	79	66	78.5	64	0.5	2	0.25	4	1
5	88	62	78.5	64	9.5	-2	90.3	4	-19
6	77	69	78.5	64	-1.5	5	2.25	25	-7.5
7	79	71	78.5	64	0.5	7	0.25	49	3.5
8	69	57	78.5	64	-9.5	-7	90.3	49	66.5
9	65	57	78.5	64	-14	-7	182	49	94.5
10	67	61	78.5	64	-12	-3	132	9	34.5
11	66	59	78.5	64	-13	-5	156	25	62.5
12	79	60	78.5	64	0.5	-4	0.25	16	-2
13	79	62	78.5	64	0.5	-2	0.25	4	-1
14	86	72	78.5	64	7.5	8	56.3	64	60
15	88	72	78.5	64	9.5	8	90.3	64	76
16	66	56	78.5	64	-13	-8	156	64	100
17	88	72	78.5	64	9.5	8	90.3	64	76
18	67	54	78.5	64	-12	-10	132	100	115
19	80	69	78.5	64	1.5	5	2.25	25	7.5
20	76	68	78.5	64	-2.5	4	6.25	16	-10
21	66	54	78.5	64	-13	-10	156	100	125
22	88	70	78.5	64	9.5	6	90.3	36	57
23	80	70	78.5	64	1.5	6	2.25	36	9
24	81	64	78.5	64	2.5	0	6.25	0	0
25	85	64	78.5	64	6.5	0	42.3	0	0
26	87	68	78.5	64	8.5	4	72.3	16	34
27	88	72	78.5	64	9.5	8	90.3	64	76
28	68	54	78.5	64	-11	-10	110	100	105
29	68	53	78.5	64	-11	-11	110	121	116
30	65	54	78.5	64	-14	-10	182	100	135
31	88	67	78.5	64	9.5	3	90.3	9	28.5
32	74	64	78.5	64	-4.5	0	20.3	0	0
33	70	69	78.5	64	-8.5	5	72.3	25	-43
34	85	59	78.5	64	6.5	-5	42.3	25	-33
35	80	64	78.5	64	1.5	0	2.25	0	0
36	86	63	78.5	64	7.5	-1	56.3	1	-7.5
37	84	65	78.5	64	5.5	1	30.3	1	5.5
38	87	65	78.5	64	8.5	1	72.3	1	8.5
39	86	69	78.5	64	7.5	5	56.3	25	37.5
40	85	72	78.5	64	6.5	8	42.3	64	52
Total	3140	2560	3140	2560	0	0	2656	1520	1498
r_{xy}	0.74555								
r_{tabel}	0.312								
t_{hitung}	6.89603								
t_{tabel}	2.02439								

Dengan demikian maka dapat dihitung nilai r_{xy} sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{(40)(1498) - (0)(0)}{\sqrt{(40.(2656) - (0)^2)(40.(1520) - (0)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59920 - 0}{\sqrt{(106240 - 0)(60800 - 0)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59920}{\sqrt{(106240)(60800)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59920}{\sqrt{6459392000}}$$

$$r_{xy} = \frac{59920}{80370,342}$$

$$r_{xy} = 0,745$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy}=0,745$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05,IK=95\%,n=40)$ yaitu 0,312. Diperoleh nilai $r_{hitung}=0,745 > r_{tabel}=0,312$ dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara model *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, “Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya”. Rumus signifikansi *Korelasi Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$= \frac{0,74555 \times \sqrt{40 - 2}}{\sqrt{1 - (0,74555)^2}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{0,74555 \times \sqrt{38}}{\sqrt{1 - 0,5558}} \\
&= \frac{0,74555 \times 6,164}{\sqrt{1 - 0,5558}} \\
&= \frac{4,5955}{\sqrt{0,444}} \\
&= \frac{4,5955}{0,66633} \\
&= 6,896
\end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,896. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=40-2=38$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,024$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,896 > 2,024$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono, “Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan”. Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
r^2 &= (r_{xy})^2 \\
r^2 &= (0,745)^2 \\
r^2 &= 0,555
\end{aligned}$$

Selanjutnya menurut Sugiyono, “Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$)”. Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2 = 0,555$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,555 \times 100\% = 55,5\%$.

Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

$H_0 : \beta = 0$ Tidak Terdapat Pengaruh Yang Positif dan Signifikan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Tahun Pembelajaran 2023/2024.

$H_a : \beta \neq 0$ Terdapat Pengaruh Yang Positif dan Signifikan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2023/2024.

6. KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Model *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa dalam suatu kelompok yang bertujuan dalam meningkatkan partisipasi dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Semakin baik guru menggunakan model *Teams Games Tournaments* maka semakin baik motivasi belajar yang dimiliki siswa. Dalam hal ini yang menjadi indikator-indikator model *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai berikut:
 - 1) Langkah persiapan.
 - 2) Guru mengarahkan aturan permainan.
 - 3) Peran setiap kelompok.
 - 4) Sistem perhitungan *point tournament*.
- b. Motivasi belajar adalah dorongan intrinsik atau dorongan yang berasal dari diri eksternal siswa. Dorongan ini menumbuhkan antusiasme siswa yang meningkat terhadap proses pendidikan, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Ketika memahami setiap materi pembelajaran maka siswa tersebut akan menerapkan apa yang telah dipelajari bukan hanya di lingkungan sekolah akan tetapi di kehidupan sehari-hari. Dengan indikator sebagai berikut:
 - 1) Tekun menghadapi tugas.
 - 2) Ulet menghadapi kesulitan.
 - 3) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
 - 4) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Teams Games Tournaments* (TGT) yang maksimal Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Tahun Pembelajaran 2023/2024 yaitu sebesar 55,5%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model *Teams Games Tournaments* (TGT) yang maksimal dapat meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Tahun Pembelajaran 2023/2024

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Tahun Pembelajaran 2023/2024 dengan ini disarankan kepada:

1. Guru PAK

Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap siswa yaitu dengan melakukan indikator- indikator pelaksanaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) secara maksimal demi memaksimalkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa. Guru PAK hendaknya memaksimalkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu dengan memaksimalkan indikator-indikator yang dianggap belum maksimal pelaksanaannya. Penelitian ini dapat menjadi rujukan baik bagi SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun tersebut. Sama dengan jawaban siswa pada bobot item tertinggi, guru PAK diharapkan sentiasa mempertahankan bahkan semakin meningkatkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas yaitu sebelum memulai pembelajaran, guru PAK sudara terlebih dahulu menyiapkan kartu soal yang akan dipertandingkan pada proses pembelajaran. Sementara sesuai jawaban siswa pada bobot item terendah. Guru PAK hendaknya semakin meningkatkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas yaitu pada saat penghitungan *point tournament*, tiap anggota tim dijumlahkan untuk mendapat skor tim. Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator model *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu indikator langkah persiapan diantaranya guru menyiapkan

kartu soal, guru menyiapkan lembar kerja siswa dan guru menyiapkan alat dan bahan. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, guru PAK hendaknya memaksimalkan indikator model *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu indikator sistem penghitungan point tournament diantaranya guru membandingkan skor yang telah dicapai sebelumnya, point diberikan berdasarkan prestasi siswa, poin tiap anggota tim dijumlahkan untuk mendapat skor tim, dan tim yang mendapat skor tinggi mendapat penghargaan.

2. Siswa

Meskipun secara keseluruhan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang sudah baik tersebut. Dalam hal ini siswa selalu dapat mempertahankan pendapat yang telah diyakini kebenarannya. Oleh karena itu, siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikapnya yang selalu dapat mempertahankan pendapat yang telah diyakini kebenarannya tersebut. Sementara hal yang perlu diingat oleh siswa yaitu siswa diharapkan percaya diri dalam menjawab pernyataannya di kelas ketika diadakan persentasi kelompok. Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yaitu pada indikator ulet menghadapi kesulitan diantaranya semangat menghadapi suatu masalah dan dapat mempertahankan pendapatnya. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator cepat bosan pada tugas tugas rutin diantaranya senang dengan pelajaran baru dan kreatif dan menginginkan tugas yang baru.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar siswa

7. DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Dkk. *Belajar & Pembelajaran (Teori Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta, 2018.
- Badar, Trianto Ibnu. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Dkk, Yaredi Waruwu. *Teknologi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital*. Bali: Intelektual Manifes Media, 2024.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Mediam: Media Persada, 2019.
- Khasanah, Dkk. *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2022.
- Laia, Martinus. “Analisis Model Pengajaran Tuhan Yesus Berdasarkan Matius 5:13-16: Teladan Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen.” *Formosa Journal of Multidisciplinary Research* 1, no. 3 (2022): 533–542.
- Marjuki. *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- Mudjiono, Dimiyanti dan. “Belajar Dan Pembelajaran.” hal 80. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Muhammad, Uno dan. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Nababan, D. “Analisis Pengimplementasian Paikem Oleh Guru Pak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri Se-Kecamatan Sipoholon.” *Jurnal Christian Humaniora* 4, no. 2 (2020): 1–12.
- Nababan, Pebrianti. “Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir” 1, no. 5 (2023).
- Nyoman Ayu Putri, Lestari. *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0*. Bali: NILACAKRA, 2023.
- Pietono, Yan Djoko. *The Winner 8 Kekuatan Pengembangan Potensi Anak*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Katalog Dalam Terbitan, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Dalam Satu Tingkat Kebutuhan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

Pengaruh Model Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024

Shilphy. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta: CV Budi Utama, 2022.

Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2015.

Sidjabat. *Mengajar Secara Profesional: Mewujudkan Visi Guru Profesional*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2009.

Simatupang, Halim. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi, 2019.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019.

Sudjana. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.