

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Christ August Trinity P

Jurusan Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Johari Manik

Jurusan Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Frainskoy Rio Naibaho

Jurusan Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung.

Abstract. *The research aims to determine the influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on interest in studying Christian Religious Education and Characteristics of class IV students at SD Negeri 3 Pasar Pangururan for the 2023/2024 academic year. The research hypothesis is that there is a positive influence between the Team Games Tournament (TGT) learning model on interest in studying Christian Religious Education and Characteristics of class IV students at SD Negeri 3 Pasar Pangururan for the 2023/2024 academic year. Quantitative and descriptive research methods. The population of all class IV students at SD Negeri 3 Pasar Pangururan for the 2023/2024 academic year who are Protestant Christians is 60 people. This research is population research. The research instrument is a closed questionnaire. The results of data analysis obtained: a) The value of $r_{count}=0.583 > r_{table}=0.254$ shows that there is a positive influence between the Team Games Tournament (TGT) learning model and students' interest in learning Christian Religious Education and Character. b) Regression equation. c) The determination test revealed that the magnitude of the effect was 33.99%. d) Hypothesis testing obtained $F_{count}=29.896 > F_{table}=3.15$ so H_0 is rejected and H_a is accepted. The research concluded that there was a positive influence between the Team Games Tournament (TGT) learning model on interest in studying Christian Religious Education and Characteristics of class IV students at SD Negeri 3 Pasar Pangururan for the 2023/2024 Academic Year.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Interest in Learning.*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Metode penelitian kuantitatif dan deskriptif. Populasi seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang beragama Kristen Protestan sebanyak 60 orang. Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Instrumen penelitian berupa angket tertutup. Hasil analisis data diperoleh: a) Nilai $r_{hitung}=0,583 > r_{tabel}=0,254$ menunjukkan adanya pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa. b) Persamaan regresi $\hat{Y} = 24,60 + 0,28X$. c) Uji determinasi diketahui besarnya pengaruh 33,99%. d) Uji hipotesis diperoleh $F_{hitung}=29,896 > F_{tabel}=3,15$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Guru atau pendidik mengembangkan tugas sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 2, pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kedudukan guru sebagai tenaga profesional mempunyai visi terwujudnya penyelenggaraan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip profesionalitas untuk memenuhi hak yang sama bagi setiap warga negara dalam memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri dan masyarakat. Pendidikan yaitu tuntutan dalam kehidupan yang berkembang anak-anak, agar mereka sebagai manusia, sebagai anggota masyarakat dapat mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perubahan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dan interaksi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara . Masalah yang sering terjadi didalam pembelajaran adalah kurang minat belajar anak. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa dalam suatu pelajaran dan siswa akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam kelancaran proses belajar dan mengajar. Siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh dengan hasil belajar. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti, faktor paling utama yang harus ada supaya kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat berlangsung efektif dengan adanya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis di SD Negeri 3 Pasar Pangururan tahun pembelajaran 2023/2024 bahwa beberapa proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti guru tidak banyak melibatkan siswa, dan guru juga kurang kreatif dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena siswa hanya sebagai pendengar, sehingga proses belajar tidak menarik karena siswa tidak terlibat di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena model

pembelajaran yang digunakan kurang tepat, sehingga tercipta suasana belajar yang kurang menyenangkan. Hal tersebut juga membuat siswa tidak berminat didalam mengikuti pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan, guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu prosedur, acuan, pendekatan, langkah, cara, kerangka konseptual, desain, penyajian, dan teknik penyajian pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa didalam belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yaitu model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT memiliki dua unsur, yaitu unsur belajar dan unsur bermain. Model pembelajaran TGT menggunakan strategi kelompok. Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial. Juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain.

Dari uraian di atas maka penulis mengangkat permasalahan dalam penelitian ilmiah dengan judul Pengaruh model Team Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teoritis

Pengertian Minat Belajar

Menurut Priansa, minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Selanjutnya, menurut Hardjana minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran dan pengalaman.

Dari pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan minat belajar adalah kesukaan, keinginan, rasa senang, dan keterlibatan siswa dari diri masing-masing sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku.

Pengertian Model TGT

Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau diluar kelas. Salah satu model pembelajaran yang harus dipahami oleh guru adalah model pembelajaran TGT.

Model TGT dikembangkan berdasarkan metode DeVries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen. Model TGT sebaiknya dilakukan jika pertanyaan yang diajukan bersifat konvergen atau hanya ada satu jawaban yang tepat.

Menurut Saco, didalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dari pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa dalam pembelajaran bentuk berkelompok untuk mendiskusikan dan menjawab kuis-kuis yang diberikan guru, serta membantu meningkatkan kemampuan-kemampuan peserta didik.

Kerangka Pemikiran

Guru tidak hanya berdiri di depan kelas berceramah tentang materi yang ada di buku panduan, namun lebih dari itu, guru harus memiliki beragam kompetensi untuk menunjang profesionalitas tugas dan perannya. Salah satu pembuktian dari kompetensi seorang guru ialah bagaimana ia mampu memandu dan menciptakan proses pembelajaran agar dapat mencapai target kompetensi hendak dicapai. Guru harus tahu model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dapat dikatakan bahwa memperkenalkan model pembelajaran yang beragam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu mengenal model-model pembelajaran yang beragam. Model pembelajaran yang beragam juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengurangi faktor kejenuhan siswa didalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran TGT di desain untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai pendengar, tetapi siswa dituntut untuk aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini ada juga kelompok belajar yang dibentuk oleh guru sehingga siswa dapat saling bekerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat

pembelajaran kelompok. *Games* atau permainan yang di lakukan pada saat pembelajaran dapat juga memacu semangat siswa sehingga semakin berminat mengikuti pembelajaran. Pada saat *game* setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Adanya kesempatan yang diberikan kepada setiap siswa dapat memacu semangat siswa untuk memberikan hasil yang baik kepada kelompoknya. Skor yang didapat pada saat *game* akan menentukan skor pada kelompoknya. Kemudian, turnamen yang dilakukan dalam pembelajaran TGT membuat siswa semakin aktif. Setiap siswa akan tertantang untuk memberikan jawaban yang berbeda pada saat turnamen, karena dalam turnamen ini setiap siswa memiliki hak yang sama untuk mendapatkan skor dan yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan skor. Selanjutnya, dalam pembelajaran TGT ada penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru menjanjikan penghargaan kepada setiap kelompok terbaik yaitu kelompok yang memiliki skor paling tinggi dari kelompok lainnya. Dengan demikian, model TGT adalah salah satu model yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ilmiah, sebelum mendapatkan hasil yang pasti terlebih dahulu merumuskan hipotesis. Hipotesis penelitian disusun berdasarkan kerangka teoritis, sehingga arah kegiatan penelitian menjadi luas. Arikunto menyatakan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini ditinjau untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif .

Sugiyono mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

HASIL PENELITIAN

Uji Hubungan yang Positif

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang positif antara variabel X (model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)) dengan variabel Y (minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa), maka digunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan oleh Arikunto (2013:213) sebagai berikut:

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

Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	40	42	1600	1764	2520
2	66	45	4356	2025	2970
3	61	42	3721	1764	2562
4	66	43	4356	1849	2838
5	61	42	3721	1764	2562
6	58	40	3364	1600	2320
7	62	42	3844	1764	2604
8	64	42	4096	1764	2688
9	61	42	3721	1764	2562
10	66	42	4356	1764	2772
11	65	43	4225	1849	2795
12	66	43	4356	1849	2838
13	62	42	3844	1764	2604
14	63	42	3969	1764	2646
15	65	43	4225	1849	2795
16	66	43	4356	1849	2838
17	61	41	3721	1681	2501
18	63	42	3969	1764	2646
19	64	42	4096	1764	2688
20	63	42	3969	1764	2646
21	63	43	3969	1849	2709
22	63	43	3969	1849	2709
23	67	44	4489	1936	2948
24	64	44	4096	1936	2816
25	65	43	4225	1849	2795
26	65	42	4225	1764	2730
27	64	43	4096	1849	2752
28	59	40	3481	1600	2360
29	65	43	4225	1849	2795
30	64	42	4096	1764	2688
31	64	42	4096	1764	2688
32	65	42	4225	1764	2730
33	61	42	3721	1764	2562
34	64	44	4096	1936	2816
35	65	42	4225	1764	2730
36	66	42	4356	1764	2772
37	66	43	4356	1849	2838
38	64	42	4096	1764	2688
39	64	42	4096	1764	2688
40	64	43	4096	1849	2732
41	61	41	3721	1681	2501
42	65	44	4225	1936	2860
43	65	41	4225	1681	2665
44	63	43	3969	1849	2709
45	65	41	4225	1681	2665
46	63	43	3969	1849	2709
47	60	42	3600	1764	2520
48	65	44	4225	1936	2860
49	61	41	3721	1681	2501
50	68	42	4624	1764	2856
51	63	43	3969	1849	2709
52	61	41	3721	1681	2501
53	64	43	4096	1849	2732
54	66	44	4356	1936	2904
55	64	42	4096	1764	2688
56	62	41	3844	1681	2542
57	61	42	3721	1764	2562
58	63	42	3969	1764	2646
59	63	43	3969	1849	2709
60	63	42	3969	1764	2646
Jumlah	3811	2541	242313	107669	161466

Dari tabel 4.5. diketahui:

$$\sum X = 3811$$

$$\sum Y = 2541$$

$$\sum X^2 = 242313$$

$$\sum Y^2 = 107669$$

$$\sum XY = 161466$$

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

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

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{60 \times 161466 - 3811 \times 2541}{\sqrt{\{(60 \times 242313) - (3811)^2\} \{(60 \times 107669) - (2541)^2\}}} \\ &= \frac{9687960 - 9683751}{\sqrt{\{(14538780) - (14523721)\} \{(6460140) - (6456681)\}}} \\ &= \frac{4209}{\sqrt{(15059)(3459)}} \\ &= \frac{4209}{\sqrt{52089081}} \\ &= \frac{4209}{7217,2766} \\ &= 0,5832 \end{aligned}$$

Dibulatkan menjadi 0,583

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy}=0,583$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(a=0,05, IK=95\%, n=60)$ yaitu 0,254 Diperoleh nilai $r_{hitung}=0,583 > r_{tabel}=0,254$ dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

$H_0 : b = 0$ (tidak terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024)

$H_a : b \neq 0$ (terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024)

Untuk mengetahui nilai F_{hitung} menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:332) yaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu:

Tabel 4.6.

Tabel Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	n	ΣY^2	ΣY^2	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2 / n$	$(\Sigma Y)^2 / n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk (b/a)$	$S^2_{reg} = Jk (b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma (Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma (Y - \hat{Y})^2}{n - 2}$	

Berikut ini adalah perhitungan yang dibutuhkan pada tabel Analisis Varians (ANAVA):

$$JK(t) = KT = \Sigma Y^2 = 242313$$

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(2541)^2}{60} = \frac{6456681}{60} = 107611,35$$

$$\begin{aligned}
 JK(b/a) &= b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\} \\
 &= 0,28 \left\{ 161466 - \frac{(3811)(2541)}{60} \right\} \\
 &= 0,28 \left\{ 161466 - \frac{9683751}{60} \right\} \\
 &= 0,28 \{ 161466 - 161395,85 \} \\
 &= 0,28 \times 70,15
 \end{aligned}$$

$$S^2_{reg} = JK_{(b/a)} = 19,642$$

Tabel 4.7. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai $\sum(Y - \hat{Y})^2$

No Resp	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	60	42	41,4	0,6	0,36
2	66	45	43,08	1,92	3,6864
3	61	42	41,68	0,32	0,1024
4	66	43	43,08	-0,08	0,0064
5	61	42	41,68	0,32	0,1024
6	58	40	40,84	-0,84	0,7056
7	62	42	41,96	0,04	0,0016
8	64	42	42,52	-0,52	0,2704
9	61	42	41,68	0,32	0,1024
10	66	42	43,08	-1,08	1,1664
11	65	43	42,8	0,2	0,04
12	66	43	43,08	-0,08	0,0064
13	62	42	41,96	0,04	0,0016
14	63	42	42,24	-0,24	0,0576
15	65	43	42,8	0,2	0,04
16	66	43	43,08	-0,08	0,0064
17	61	41	41,68	-0,68	0,4624
18	63	42	42,24	-0,24	0,0576
19	64	42	42,52	-0,52	0,2704
20	63	42	42,24	-0,24	0,0576
21	63	43	42,24	0,76	0,5776
22	63	43	42,24	0,76	0,5776
23	67	44	43,36	0,64	0,4096
24	64	44	42,52	1,48	2,1904
25	65	43	42,8	0,2	0,04
26	65	42	42,8	-0,8	0,64
27	64	43	42,52	0,48	0,2304
28	59	40	41,12	-1,12	1,2544
29	65	43	42,8	0,2	0,04
30	64	42	42,52	-0,52	0,2704
31	64	42	42,52	-0,52	0,2704
32	65	42	42,8	-0,8	0,64
33	61	42	41,68	0,32	0,1024
34	64	44	42,52	1,48	2,1904
35	65	42	42,8	-0,8	0,64
36	66	42	43,08	-1,08	1,1664
37	66	43	43,08	-0,08	0,0064
38	64	42	42,52	-0,52	0,2704
39	64	42	42,52	-0,52	0,2704
40	64	43	42,52	0,48	0,2304
41	61	41	41,68	-0,68	0,4624
42	65	44	42,8	1,2	1,44
43	65	41	42,8	-1,8	3,24
44	63	43	42,24	0,76	0,5776
45	65	41	42,8	-1,8	3,24
46	63	43	42,24	0,76	0,5776
47	60	42	41,4	0,6	0,36
48	65	44	42,8	1,2	1,44
49	61	41	41,68	-0,68	0,4624
50	68	42	43,64	-1,64	2,6896
51	63	43	42,24	0,76	0,5776
52	61	41	41,68	-0,68	0,4624
53	64	43	42,52	0,48	0,2304
54	66	44	43,08	0,92	0,8464
55	64	42	42,52	-0,52	0,2704
56	62	41	41,96	-0,96	0,9216
57	61	42	41,68	0,32	0,1024
58	63	42	42,24	-0,24	0,0576
59	63	43	42,24	0,76	0,5776
60	63	42	42,24	-0,24	0,0576
JKRes					38,1152

$$JK(res) = \sum(Y - \hat{Y})^2 = 38,1152$$

$$S_{res}^2 = \frac{\sum(Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{38,1152}{60 - 2} = \frac{38,1152}{58} = 0,657$$

$$S_{reg}^2 = JK_{(b/a)} = 19,642$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{19,642}{0,657} = 29,896$$

$$F = 29,896$$

Tabel 4.8.

Hasil Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Varians	dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	60	242313	242313	29,896	F _{tabel} =(a=0,05,dk pembilang k=2, dk penyebut=n-2=60-2=58) =3,15
Regresi (a)	1	107611,35	107611,35		
Regresi (b/a)	1	19,642	19,642		
Residu	58	38,1152	0,657		

Dari tabel perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 29,896 dan jika dikonsultasikan dengan $F_{tabel}=(a=0,05,dk \text{ pembilang } k=2, dk \text{ penyebut } n-2=60-2=58) =3,15$. maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $29,896 > 3,15$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

$H_0 : b = 0$ ditolak dan $H_a : b \neq 0$ diterima jika $F_{hitung} \geq F_{tabel(a,k,n-2)}$.

Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa diketahui item dengan pencapaian tertinggi adalah nomor 27 dengan skor 218 dan nilai rata-rata 3,63 yaitu banyak siswa menjawab bahwa mereka selalu aktif dalam memberi pendapat pada pembelajaran *Team Games Tournament*. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 28 dengan skor 205 dan nilai rata-rata 3,53 yaitu masih ada beberapa siswa yang menjawab bahwa mereka kadang-kadang saja ikut serta dalam pertandingan yang diadakan oleh guru PAK. Pencapaian rata-rata keseluruhan untuk minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa adalah 3,53 dan nilai ini termasuk pada kategori baik, artinya minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa telah tercapai dengan baik dengan digunakannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) oleh guru PAK.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy}=0,583$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(a=0,05,IK=95\%,n=40)$ yaitu 0,254. Diperoleh nilai $r_{hitung}=0,583 > r_{tabel}=0,254$ dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 24,60 + 0,28X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta=24,60 maka untuk setiap penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan meningkat minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebesar 0,28 dari nilai satuan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). b) Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2=0,3399$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,3399 \times 100\% = 33,99\%$ dan 66,01% dipengaruhi faktor lain sebagaimana yang dijelaskan dalam kajian pustaka yaitu faktor internal meliputi: faktor jasmaniah, psikologi, faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan masyarakat.

Dari uji hipotesa diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung}=29,896$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang= $k=2$ dan dk penyebut= $n-2=60-2=58$ yaitu 3,15. Dengan demikian $F_{hitung}=29,896 > F_{tabel}=3,15$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Hasil penelitian ini menunjukkan kebenaran teori yang dikemukakan oleh Shoimin bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, diantaranya membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran karena didalam pelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik dan membuat siswa lebih senang mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa dalam pembelajaran bentuk berkelompok untuk mendiskusikan dan menjawab kuis-kuis yang diberikan guru, serta membantu meningkatkan kemampuan-kemampuan peserta didik. Kelebihan dari Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu proses pembelajaran tidak berpusat kepada guru akan tetapi siswa diajak terlibat sehingga siswa lebih aktif dan saling kerja sama. Selain itu siswa berusaha melakukan yang terbaik untuk mendapatkan penghargaan yang sudah dijanjikan oleh guru. Indikator model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) penggunaan media gambar, yaitu: 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan dalam belajar yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Indikator minat belajar adalah: 1) Tekun, 2) Ulet, 3) Banyak keinginan, 4) Bekerja mandiri, 5) Kreatif, 6) Senang menyelesaikan masalah.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung}=29,896 > F_{tabel}=3,15$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 yaitu sebesar 33,99%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya model *Team Games Tournament* (TGT) oleh guru PAK maka minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 akan semakin meningkat.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru PAK hendaknya mempertahankan pencapaian yang sudah sangat baik dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu selalu memberikan pengajaran dengan jelas dan mudah dipahami siswa sehingga siswa selalu dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh guru PAK. Hal ini menunjukkan bahwa guru PAK menguasai materi yang diajarkan dan mampu mengajarkan secara jelas kepada siswa supaya siswa mengerti materi yang diajarkan.
2. Guru PAK hendaknya memperhatikan pencapaian yang masih rendah dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu kadang-kadang membentuk kelompok belajar dan kompetisi jarang dilakukan pada presentasi kelas. Diharapkan untuk selanjutnya guru PAK dapat secara rutin membentuk kelompok belajar dan bukan hanya kelompok diskusi pada saat pembelajaran. Kelompok belajar dapat dibentuk supaya siswa yang memiliki prestasi belajar yang bagus dapat bekerjasama untuk belajar bersama dengan siswa yang kurang pintar. Guru PAK juga dapat mengadakan kompetisi mempersentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas supaya siswa semakin mampu bekerja dalam tim, memiliki keberanian dalam mempersentasikan dan aktif mengemukakan pendapat.
3. Siswa hendaknya mempertahankan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang sudah tercapai dengan sangat baik yaitu selalu aktif dalam memberi pendapat pada pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran yang diberikan guru PAK sehingga siswa aktif mengemukakan pendapat ketika diadakan tanya jawab dan diskusi kelompok.
4. Siswa hendaknya meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang belum tercapai dengan baik yaitu masih ada beberapa siswa yang kadang-kadang saja ikut serta dalam pertandingan yang diadakan oleh guru PAK. Pertandingan yang diadakan dalam pembelajaran berupa permainan/ *games* yang bertujuan supaya siswa tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Untuk itu diharapkan kepada semua siswa berpartisipasi aktif dalam kompetisi belajar yang diadakan guru supaya menguji kemampuan belajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Frainskoy Rio Naibaho. "The Most Fundamental Education Conflict In Indonesia : A Systematic Literature Review." *International Journal Of Indonesian and Teaching* 7 (2023): 100.
- Khairani. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Naibaho, Dorlan. *Kode Etik Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021.
- Pasaribu, Andar Gunawan. *Konseling Kristen Dan Problematika Belajar Siswa*. medan: CV. Alpha Omega Mulia, 2022.
- Priansa. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2019.
- Ratnasari, N Y, and Y Z Ansori. "Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Gandu I " *Prosiding Seminar Nasional* (2020): 229–235.
- Ridwan Abdullah Sani. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Pt Raja Gavindo Persada, 2019.
- Rusman. *Belajar&Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta C. Bandung, 2016.