

**PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS X SMK ST. NAHANSON PARAPAT KECAMATAN
SIPOHOLON KABUPATEN TAPANULI UTARA
TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024**

Morika Situmorang

Ronny Simatupang

Tianggur Medi Napitupulu

Boho Parulian Pardede

Dorlan Naibaho

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

situmorangmorika810@gmail.com

ronnysimatupang1975@gmail.com

tianggurnapitupulu69@gmail.com

bohoppardede@gmail.com

dorlannaibaho4@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif, dengan populasi 126 siswa dan sampel yang diambil 25% sehingga sampel penelitian ini sebanyak 32 siswa dengan menggunakan teknik Random Sampling. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sebanyak 30 item soal pertanyaan yang dimana 15 item angket untuk variabel X dan 15 item untuk variabel Y yang telah di uji cobakan kepada 32 siswa diluar sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. 1) Uji hubungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,603 > 0,349$; 2) Uji signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,140 > 2,042$; 3) Uji determinasi yaitu 36,36%, 4) Persamaan regresi diperoleh dari $\hat{Y} = 22,51 + 0,51X$; 5) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = (\alpha = 0,05, dk \text{ pembilang } k = 16, dk \text{ penyebut } = n - 2 = 32 - 2 = 30)$ yaitu

12,95>1,62. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model Team games tournament, Minat Belajar Siswa

Abstract

The purpose of this research is to determine the positive and significant influence between the Team Games Tournament Model on Interest in Learning Christian Religious Education and Characteristics of Class X Students at St. Vocational School. Nahanson Parapat, Sipoholon District, North Tapanuli Regency, 2023/2024 Academic Year. The method used is a descriptive quantitative research method, with a population of 126 students and a sample taken of 25% so that the sample for this research is 32 students using Random Sampling techniques. The instrument used in this research uses a closed questionnaire of 30 questions, of which 15 questionnaire items are for variable X and 15 items are for variable Y which have been tested on 32 students outside the research sample. The results of the research show that there is a positive and significant influence between the Team Games Tournament Model on Interest in Learning Christian Religious Education and Characteristics of Class X Students at St. Vocational School. Nahanson Parapat, Sipoholon District, North Tapanuli Regency, 2023/2024 Academic Year. 1) Test the relationship between $r_{count} > r_{table}$, namely $0.603 > 0.349$; 2) The significant test $t_{count} > t_{table}$ is $4.140 > 2.042$; 3) The determination test is 36.36%, 4) The regression equation is obtained from $\hat{Y} = "22.51" + 0.51X$; 5) Test the hypothesis using the F test to obtain $F_{count} > F_{table} = (\alpha = 0.05, dk \text{ numerator } k = 16, dk \text{ denominator } = n - 2 = 32 - 2 = 30)$ namely $12.95 > 1.62$. Thus H_a is that there is a positive and significant influence between the Team Games Tournament Model on Interest in Learning Christian Religious Education and Characteristics of Class X Students at St. Vocational School. Nahanson Parapat, Sipoholon District, North Tapanuli Regency, 2023/2024 Academic Year is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Team games tournament model, Student Learning Interest

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup manusia, perkembangan zaman menuntut berbagai kemajuan di semua bidang. Oleh karena itu, bidang Pendidikan pun harus ikut berbenah.¹ Dalam undang-undang No 20 tahun 2003, tentang system Pendidikan nasional pasal 1 disebutkan bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

¹ Fathurrohman, Muhammad. *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta :Ar-Ruzz Media, 2015) hlm 5

proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi.

Minat menjadi landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Minat dapat menjadi kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap sesuatu kegiatan untuk berbuat atau melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal yang dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Dalam kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran tanpa ada niat yang ada dalam dirinya maka ia tidak tekun dalam belajar. Melalui minat inilah seseorang akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai sesuatu yang diminatinya. Besar kecilnya minat seseorang dalam melakukan sesuatu maka akan menentukan besar kecilnya hasil yang diperoleh.²

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mengaktifkan siswa untuk belajar perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Tanpa suatu model yang cocok dan tepat tidak mungkin tujuan dapat tercapai. Oleh karena itu, dalam rangkaian kegiatan ini model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang perlu dipahami guru. Salah satu model pembelajaran yang perlu dipahami guru adalah model Team games tournament.

Menurut Shoimin mengatakan bahwa : “model Team games tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan

² Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Pustaka Ilmu, (Yogyakarta: 2021). Hlm 1-3

aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.³

Selanjutnya dengan pendapat Priansa menyatakan bahwa : “Model tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi, dan lembar tugas.⁴

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, minat merupakan faktor penting yang berpengaruh dalam kelangsungan proses belajar mengajar dan juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya. Minat belajar sangat perlu bagi peserta didik, karena dengan adanya minat maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik seperti yang dikemukakan oleh Nasution bahwa: “Pelajaran dapat berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas tidak belajar karena tidak adanya minat”.⁵

Pendidikan Agama Kristen adalah usaha sadar dan terencana untuk meletakkan dasar Yesus Kristus (2 Korintus 3:13) dalam pertumbuhan iman Kristus dengan cara mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yaitu melandaskan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat. Oleh karen Kristen adalah pengikut Kristus, Pendidikan agama Kristen meletakkan dasar pengajarannya pada pengajaran dan tindakan Yesus Kristus.

Hieronimus mengemukakan bahwa PAK adalah Pendidikan yang tujuannya mendidik jiwa sehingga menjadi bait Tuhan. “Karena itu haruslah kamu sempurna sama seperti Bapamu yang di sorga adalah sempurna Mat. 5:48.⁶

Selanjutnya menurut Werner C. Graendorf PAK adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung pada Kuasa Roh Kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui

³ Aris Shoimin, *Ibid*, hlm 203

⁴ Donni Juni Priansa *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* 2019 (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017) Hal 39

⁵ Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hlm.82

⁶ Harianto GP, *Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2012) hlm 52

pengajaran masa kini kearah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan memperlengkapi mereka bagi pelayanan yang efektif, yang berpusat pada Kristus sang Guru Agung dan perintah yang mendewasakan murid.⁷ Dalam mengikuti proses pembelajaran PAK, minat merupakan faktor yang sangat penting yang harus dimiliki siswa, maka guru PAK dalam mengajarkan materi pembelajaran harus dapat membangkitkan minat belajar supaya siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Menurut **Slameto** siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus
2. Ada rasa suka senang terhadap sesuatu yang diminatinya
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
4. Lebih menyukai suatu hal yang diminati dari pada yang lain
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.⁸

Dari hasil wawancara penulis bersama dengan bapak Gabriel Nasution, M.Pd sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara. Bahwa sebagian siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Dimana saat guru PAK sedang menyampaikan materi pembelajaran sering ditemui siswa yang kurang memberikan perhatian pada saat pembelajaran. Hal ini terlihat dari suasana proses belajar mengajar, siswa kerap kali mengganggu temannya yang lain sehingga tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh Guru. Mereka juga sering tidak membawa Alkitab dengan alasan lupa dan juga sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Ketika guru PAK mengajar di kelas, kebanyakan siswa kurang serius dan mengambil kesibukan sendiri sehingga mengakibatkan gagal fokus.

⁷ Paulus Lilik Kristianto, *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen*, (Yogyakarta, ANDI buku dan majalah rohani, 2006) hlm 4

⁸ Fighto Almagofi dkk, *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*, (Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023) hlm 81-82

Dalam hal ini Model Team games tournament diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Karena Model Team games tournament salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung permainan serta reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁹

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembahasan ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan pendekatan deskriptif inferensial.

\HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Korelasi Variabel X dengan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variable X (Model Team games tournament) dengan variable Y (Minat Belajar PAK) Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 maka digunakan Rumus Korelasi Product Moment Pearson yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

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

Dengan:

⁹ Aris Shoimin , *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2016) hlm 203-208.

- r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y
 $\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X
 $\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y
 $\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY
N = Jumlah responden¹⁰

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

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

$$r_{xy} = \frac{(32)(86353) - (1724)(1596)}{\sqrt{\{(32)(93606) - (1724)^2(32 \times 80116) - (1596)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2763296 - 2751504}{\sqrt{(2995392 - 2972176)(2563712 - 2547216)}}$$

$$r_{xy} = \frac{11792}{\sqrt{23216 \times 16496}} = \frac{11792}{\sqrt{382971136}}$$

$$r_{xy} = \frac{11792}{19569,648}$$

$$r_{xy} = 0,603$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi Product Moment Pearson tersebut diperoleh nilai (r_{xy}) sebesar 0,603 dikonsultasikan dengan r_{tabel} ($\alpha = 0,05$. $n = 32$) = 0,349. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa ternyata harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,603 > 0,349$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara Model Team games tournament dengan Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

¹⁰ Arikunto, op.cit hal 213

2. 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 Sugiyono¹¹:

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\&= \frac{0,603\sqrt{32-2}}{\sqrt{1-(0,603)^2}} \\&= \frac{0,603\sqrt{30}}{\sqrt{1-0,364}} \\&= \frac{0,603 \times 5,477}{\sqrt{0,636}} \\&= \frac{3,303}{0,798} = 4,140\end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,140. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=32-2=30$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,140 > 2,042$. Hal ini berarti terdapat Pengaruh yang signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

3. Analisis Regresi

Menurut Sugiyono, "Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya." Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah." Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

¹¹ Sugiyono, op.cit hal 187

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X¹²

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(1596)(93606) - (1724)(86353)}{32.(93606) - (1724)^2}$$

$$b = \frac{32.(86353) - (1724)(1596)}{32.(93606) - (1724)^2}$$

$$a = \frac{149395176 - 148872572}{2995392 - 2972176}$$

$$b = \frac{2763296 - 2751504}{2995392 - 2972176}$$

$$a = \frac{522604}{23216} = 22,51$$

$$b = \frac{11792}{23216} = 0,51$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 22,51 + 0,51X.$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 22,51 maka untuk setiap penambahan variabel X (Model Team games tournament) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Minat Belajar PAK) sebesar 0,51 dari nilai Model Team games tournament (variabel X).

¹² Ibid hlm. 315

4. Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono¹³” 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:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0.603)^2$$

$$r^2 = 0.3636$$

Selanjutnya menurut Sugiyono¹⁴, ”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 $r^2 = 0,3636$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,3636 \times 100\% = 36,36\%$.

5. Pengujian Nilai F

Rumusan Hipotesa:

Ha : Jika F hitung lebih besar dari F tabel artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y

Ho : Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, artinya tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y.

Untuk mengetahui nilai F_{hitung} menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana¹⁵ yaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu:

¹³ Ibid, hal, 369

¹⁴ Ibid, hal, 369

¹⁵ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung:Tarsito, 2016), hal 328

Tabel 4.7.

Tabel Rumusan Analisa Varians (ANAVA) Regresi Linier 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	$JK_{res} = \Sigma(Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	Jk (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	Jk (E)	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

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

Sumber Varians	Dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	32	2547216	2547216	12,95	F _{tabel} =($\alpha=0,05,dk$ pembilang k=16, dk penyebut=n-2=32-2=30) = 1,62
Regresi (a)	1	79600,5	79600,5		
Regresi (b/a)	1	187,935	187,935		
Residu	30	435,230	14,51		
Tuna Cocok	14	237,563	16,97	1,37	F _{tabel} =($\alpha=0,05,dk$ pembilang k-2=14, dk penyebut n-k=16)= 2,42
Kekeliruan	16	197,667	12,35		

Dari tabel perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 12,95 dan jika dikonsultasikan dengan F_{tabel}=($\alpha=0,05,dk$ pembilang k=16, dk penyebut=n-2=32-2=30) = 1,62

maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $12,95 > 1,62$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

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

Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F = \frac{S^2_C}{S^2_e}$ $F_{hitung} = 1,37$ yang akan dipakai untuk menguji tuna cocok regresi linier dan nilai ini lebih kecil dari $F_{tabel}(\alpha, k-2, n-k) = F_{(0,05,14,16)} = 2,42$. Dengan demikian $F_{hitung} = 1,37 < F_{tabel} = 2,42$ maka dapat diketahui bahwa model regresi X (Model Team games tournament) terhadap Y (Minat Belajar PAK) Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah linier.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Team games tournament diketahui bahwa Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam Model Team games tournament tersebut terdiri dari 5 indikator, antara lain: 1). Penyajian kelas; 2). Kelompok belajar; 3). Games/permainan; 4). Turnament; 5). Penghargaan kelompok. Dengan Model Team games tournament di Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Minat Belajar PAK meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya sebagai berikut: 1). Rasa senang; 2). Perhatian; 3). Keinginan; 4). Keterlibatan Siswa.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,603$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100%-5% = 95% dan untuk $n = 32$ yaitu 0,349. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,603 > 0,349$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,140$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2=32$ yaitu 2,042. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,140 > 2,042$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 22,51 + 0,51X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 22,51 maka untuk setiap penambahan Model Team games tournament maka Minat Belajar PAK akan meningkat sebesar 0,51 dari Model Team games tournament . b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,3636$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 36,36%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians diatas diperoleh nilai $F_{hitung} = 12,95$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k = 16$ dan dk penyebut $= n-2=32-2=30$ yaitu 1,62. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $12,95 > 1,62$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh

penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Team games tournament Terhadap Minat Belajar PAK Kelas X SMK St. Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kesimpulan Berdasarkan Teori

Model Team games tournament dalam penelitian ini adalah suatu model kooperatif yang mengajarkan anak didik untuk dapat menghargai sesamanya dalam bekerja sama untuk sepeham melalui pemaparan ide-ide/pendapat. Prinsip untuk sukses bersama juga ditanamkan dalam Team games tournament ini, karena penghargaan yang diperoleh nantinya akan menjadi penghargaan kelompok. Karena itu pula kelompok belajar diskusi ini bersifat heterogen yaitu terdiri dari siswa yang pengetahuannya tinggi, sedang dan rendah. Jadi prinsipnya semua anggota kelompok diskusi akan mengupayakan tiap-tiap anggotanya untuk dapat menguasai bahan pelajaran yang akan dipertandingkan nantinya. Dan setiap peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun indikator, antara lain: 1). Penyajian kelas; 2). Kelompok belajar; 3). Games/permainan; 4). Turnament; 5). Penghargaan kelompok.

Minat belajar PAK adalah sikap yang menunjukkan kesungguhan dan keseriusan seorang siswa dalam pembelajaran melalui perhatian dan partisipasinya dalam pembelajaran tersebut. Minat belajar PAK adalah keinginan dan kecenderungan hati yang tinggi untuk belajar dan keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Adapun yang menjadi indikator minat yaitu: : 1). Rasa senang; 2). Perhatian; 3). Keinginan; 4). Keterlibatan Siswa.

2. Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model Team games tournament dapat meningkatkan Minat Belajar PAK Kelas X SMK St.

Nahanson Parapat Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Semakin baik Model Team games tournament maka semakin meningkat Minat Belajar PAK.

Saran

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

1. Guru PAK

Kepada guru PAK disarankan agar terus meningkatkan Model Team games tournament dalam proses belajar mengajar untuk mengarahkan Minat Belajar PAK yang baik. Kepada guru PAK disarankan agar mempertahankan dan berupaya meningkatkan Model Team games tournament yang dapat mengarahkan Minat Belajar PAK yang baik terutama dengan memberi contoh kepada siswa dengan mampu membangun interaksi yang positif antara sesama pengajar sebab dengan Model Team games tournament dapat mengembangkan dan meningkatkan Minat Belajar PAK kearah yang positif.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Model Team games tournament yaitu indikator Kelompok belajar. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, guru PAK hendaknya memaksimalkan indikator Model Team games tournament yaitu indikator Tournament.

2. Siswa

Meskipun secara keseluruhan Minat Belajar PAK sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Minat Belajar-nya yang sudah baik tersebut.

Dalam hal ini siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh materi kelompok diskusi agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam game atau permainan. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sementara hal yang perlu

ditingkatkan oleh siswa yaitu siswa berusaha agar kelompoknya menjadi kelompok terbaik dalam pertandingan antar kelompok yang dilakukan dalam pembelajaran. Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Minat Belajar PAK yaitu indikator Perhatian. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator Keinginan.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Minat Belajar PAK disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Minat Belajar PAK tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Model Team games tournament ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya Hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. 2021. Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa. Yogyakarta : Pustaka Ilmu
- Arikunto , Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Fathurrohman, Muhammad. Model-model Pembelajaran Inovatif 2015. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media.
- Hariato. 2012. Pendidikan Agama Kristen. Yogyakarta : Andi
- Kristianto. 2006. Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen. Yogyakarta : Andi buku dan majalah rohani.
- Nasution. 2015. Didaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priansa, Juni. 2017. Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran 2019. Bandung : CV Pustaka Setia
- Shoimin. Aris. 2016. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung : Tarsito.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung : Alfabeta.