

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 PEGAGAN HILIR TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Jenifer Grace Malau ^{*1}

Elvri Simbolon ²

Masniar H Sitorus ³

^{1,2,3} Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung
jenefergace3@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT pada pembelajaran PAK terhadap hasil belajar siswa dikelas XI SMA Negeri Pegagan Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis eksperimen Pre Eksperimental Design. Populasi adalah keseluruhan siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir yang beragama Kristen tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 156 orang dan ditentukan sampel sebanyak 25 orang menggunakan teknik Cluster Sampling. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 20 item pada variabel X dan 25 item soal test pada variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PAK terhadap hasil belajar siswa dikelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir, tahun pembelajaran 2024/2025, dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji pengaruh yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,585 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=25) = 0,396$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji signifikan hubungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,462 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=23) = 2,069$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi . b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 34,3%. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Siswa

Abstract

The aim of this research is to find out whether there is an influence of the TGT type cooperative learning model in PAK learning on student learning outcomes in class XI

Pegagan Hilir State High School. The method used in this research is the Pre Experimental Design type of experiment. The population is the total number of students in class Data was collected using a closed questionnaire with 20 items on variable SMA Negeri 1 Pegagan Hilir, academic year 2024/2025, proven through the following data analysis: 1) Test analysis requirements: a) positive influence test obtained value $r_{xy} = 0.585 > r_{table}(\alpha=0.05, n=25) = 0.396$, so it is known that there is a positive influence between variable significant between variable b) Regression coefficient of determination test (r^2) = 34.3%. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords : Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran, pengajaran dan pelatihan yang dapat diperoleh dari institusi, departemen dan lembaga pendidikan lainnya atau disebut formal. Selain itu juga pendidikan dapat diperoleh secara non formal yaitu dari pengalaman sehari-hari, pelatihan organisasi masyarakat, atau pendidikan di luar sekolah yang dapat dijadikan sebagai wadah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi. Namun pada tahap ini penulis mengkaji mengenai proses pembelajaran didalam pendidikan formal. Sebagaimana yang tertulis di dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Melalui pendidikan dari serangkaian proses pembelajaran yang diikuti. Siswa-siswi diharapkan memiliki kreativitas, pengetahuan, kepribadian, kemandirian dan perilaku yang bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa pendidikan benar-benar diperlukan dalam membentuk kepribadian bangsa.

Banyak cara dan model pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang terbukti efektif dan efisien yang digunakan peneliti, Yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PAK.

Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran berkelompok dan bekerjasama untuk saling membantu dalam memecahkan suatu persoalan dalam materi pembelajaran PAK. Maka dari itu model pembelajaran kooperatif tipe Teams

Games Tournament merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerjasama siswa dalam konteks pembelajaran.

Kooperatif learning menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas secara bersama-sama. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ini memungkinkan siswa belajar dari teman-temannya. Menurut Slavin dalam Syamsuddin, bahwa pembelajaran kooperatif juga menciptakan kondisi saling membantu untuk mencapai kesuksesan bersama, yang tidak ditemukan dalam metode pembelajaran lainnya.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar terdiri dari 5-6 individu dengan latar belakang yang beragam, termasuk Tingkat prestasi, dan jenis kelamin. Pendekatan pembelajaran kolaboratif ini mengadaptasi format pertandingan tim yang awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Edward. Dalam model ini, siswa berpartisipasi dalam permainan bersama anggota tim lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan skor tim mereka dengan mendapatkan poin tambahan

Model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT yang menggunakan unsur permainan dan pertandingan didalamnya yang membuat peserta didik melaksanakan proses pembelajaran bersama anggota kelompoknya dengan lebih santai, menyenangkan tanpa mengabaikan tanggung jawab kejujuran, serta keterlibatan aktif peserta didik yang pasif dalam proses belajar mengajar. Sehingga Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pertandingan akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mengingat soal pelajaran yang dipertandingkan, bertanggung jawab dan lebih aktif didalam pembelajaran.

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan keseriusan, minat, pemahaman, dan keaktifan siswa dalam belajar. Kita ketahui bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang menyenangkan karena didalamnya menggunakan unsur permainan dan melibatkan siswa berpartisipasi dalam belajar. Oleh sebab itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tepat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Kristen dan Budi Pekerti disekolah untuk memacu dalam peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan ataupun Mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesa yang diajukan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen kuantitatif analisis yang ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan yaitu menghimpun data dan fakta dari objek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan penelitian treatment (adanya perlakuan).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis eksperimen Pre Eksperimental Design. Desain eksperimen ini seringkali diinterpretasikan sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Atau disebut juga dengan “Quasi Eksperimen” atau eksperimen pura-pura, dikatakan eksperiment pura-pura karna jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dikatakan ilmiah yang mengikuti peraturan-peraturan tertentu.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025 semakin meningkat. Adapun yang menjadi indikator perumusan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah 1) Tahap Penyajian Kelas (Class Precentation), 2) Belajar Dalam Kelompok (Teams), 3) Permainan (Games), 4) Pertandingan (Tournaments), dan 5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition). Maka dengan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,585$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 25$ yaitu 0,396. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,585 > 0,396$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 3,462$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $n - 2 = 23$ yaitu 2,069. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,462 > 2,069$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = maka untuk setiap penambahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025 akan meningkat sebesar 0,444 dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,343$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah 34,3%. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025.

PEMBAHASAN

Pengertian Hasil Belajar

“Belajar” didefinisikan dengan “Learning is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience.” Artinya Belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya. Belajar merupakan tahap perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik setelah berkontribusi dan mendapatkan ilmu didalam pembelajaran guna untuk membawa perubahan didalam dirinya menjadi kearah yang lebih baik dan menjadi terampil didalam segala aspek kehidupannya, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Sumiati Asra mengemukakan secara umum belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku, yang diakibatkan hubungannya dengan lingkungannya. Atau perubahan perilaku adalah hasil belajar. Menurut Ngalm Purwanto dalam Laka belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen akibat pelatihan atau pengalaman belajar. Menurut Ariani belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan menguatkan kepribadian.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum ada dua hal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dalam diri), faktor eksternal (faktor diluar diri). Menurut Darmadi ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni:

Faktor Internal (Berasal dari dalam diri individu) :

1. Aspek fisiologis, dengan menjaga kebugaran tubuh dan panca indra yang sehat, dengan memperhatikan pola makan yang sehat, melalui makanan bergizi, minuman bergizi, tidur yang cukup, dan olahraga. Dapat mempengaruhi peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

2. Aspek psikologis berupa aspek intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Dengan memiliki kemauan yang tinggi dalam belajar disertai dengan semangat dan kegigihan didalam diri menjadi pendorong dalam meningkatkan hasil belajar.

Faktor Eksternal (Berasal dari luar diri individu)

Adapun diluar diri yang dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar adalah lingkungan sosial meliputi teman, guru, keluarga, dan masyarakat. Manusia adalah mahluk sosial yang harus berinteraksi dengan sesama manusia. Teman, guru, keluarga, bahkan masyarakat dapat berkontribusi dalam mendukung pembelajaran. Meskipun memiliki peran yang berbeda-beda dalam mendukung pembelajaran.

Lingkungan non sosial, meliputi kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Kondisi lingkungan yang tidak rapi, tidak bersih, tidak aman dapat menyebabkan hasil belajar menurun. Leni, Sholehun mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu:

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar dikelas, suasana didalam kelas.

Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Faktor Keluarga

Faktor lingkungan keluarga, faktor keluarga adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya.

Menurut Nabillah ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu Faktor internal dari dalam diri siswa dan Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kategori faktor internal didalam diri yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
2. Minat, minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
3. Bakat Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.
4. Motivasi, Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

Faktor eksternal Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

1. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah, Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, kedekatan guru dengan siswa, kedekatan siswa dengan siswa, aturan disiplin sekolah dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Dari ketiga pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah dari faktor internal dan faktor eksternal

siswa. Factor internal dari fisik berupa Kesehatan yang dipengaruhi oleh makanan bergizi dan tidur yang cukup. Dan psikologis berupa minat, bakat, Kesehatan, motivasi. Dan faktor eksternal berasal dari keluarga, sekolah, Masyarakat.

Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Dalam pengukuran hasil belajar siswa, dapat menggunakan tes objektif untuk mengukur pencapaian siswa setelah pembelajaran. Tes objektif adalah tes dengan penentuan skor nya yang akurat, dan dapat dikoreksi dengan mudah. Asrul mengemukakan Tes objektif adalah salah satu instrumen penilaian yang efektif dan akurat dalam mengukur hasil belajar siswa. Dikatakan objektif karena cara pemeriksaannya yang seragam terhadap semua murid yang mengikuti sebuah tes. Tes objektif sering kali dikenal dengan istilah tes jawaban pendek (short answer test), dan salah satu tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal (items) yang dapat dijawab oleh tester dengan jalan memilih salah satu (atau lebih), di antara beberapa kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada masing masing items atau dengan jalan menuliskan jawabannya berupa kata-kata atau simbol-simbol tertentu pada tempat-tempat yang disediakan untuk masing-masing butir yang bersangkutan ada beberapa macam jenis tes yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu: bentuk melengkapi (completion test), pilihan ganda (multifile chois), menjodohkan (matching), bentuk pilihan benar-salah (true false). Tes pilihan ganda, atau tes ganda, adalah tes objektif di mana setiap tes diberikan kebebasan yang lebih besar untuk membuat kesalahan dan hanya satu jawaban yang valid atau paling valid dari soal tes yang diberikan.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran merupakan serangkaian rencana atau pola yang dipakai sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas atau dalam tutorial. Model pembelajaran ini merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sitematis dalam mengatur sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran serta para pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Purnomo Agus, dkk mendefinisikan Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Hayati Sri mengatakan bahwa Model pembelajaran merupakan bagian dari struktur pembelajaran yang memiliki cakupan yang luas. Di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Dapat disimpulkan Model pembelajaran adalah pola prosedur sistematis, teknik, strategi, metode dan teknik yang digunakan dalam mengorganisasikan pembelajaran.

Priansa Juni Doni mengatakan mengemukakan bahwa model pembelajaran cooperative learning merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda. Wina Sanjaya mengemukakan Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa didalam kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Helmiati bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk saling bekerja sama dalam mengkonstruksi konsep, menyelesaikan tugas, menyelesaikan masalah dan menyelesaikan hal sulit didalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) "Manfaat" diartikan sebagai guna atau faedah. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) akan membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa. Slavin mengatakan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) ini berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, ketertarikan dalam belajar, kemampuan melihat pandangan orang lain, kemampuan mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Sedangkan Arina Oktaffi memberikan argumen berbeda yang mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mempunyai

banyak manfaat antara lain sebagai pilihan untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, rendahnya hasil belajar siswa dan juga melibatkan peran siswa sebagai ‘tutor sebaya’

Menurut Shoimin Aris model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bermanfaat untuk semua peserta didik dari berbagai Tingkat kecerdasan, untuk membuat peserta didik aktif dan berperan penting didalam kelompok belajarnya. Tgt ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai sesama kelompoknya, memacu semangat didalam pembelajaran, serta membuat peserta didik lebih bergembira didalam mengikuti pembelajaran.

Kelemahan Model Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Kelemahan adalah hambatan atau keterbatasan. Selain manfaat yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), terdapat juga kelemahan yang dapat menghambat efektifnya penggunaan model belajar kooperatif tipe (TGT) ini. Tetapi kelemahan ini dapat diatasi jika guru dapat menghendel kelas dengan baik, dan kreatif.

Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan sistem kuisis serta sistem skor kemajuan individu, Dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim mereka yang kinerja akademik mereka setara dengan mereka. Model pembelajaran team games tournament (TGT) dapat membantu guru untuk memacu semangat, kemampuan mengingat peserta didik, dan memacu siswa untuk dapat memberikan gagasan dengan permainan menyenangkan tetapi tetap fokus pada pembelajaran. Model Teams Games Tournament (TGT) ini memacu siswa untuk meningkatkan skil-skil dasar mereka, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan siswa lain yang berbeda. Adapun yang menjadi indikator

perumusan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah: 1) Tahap Penyajian Kelas (Class Presentation), 2) Belajar Dalam Kelompok (Teams), 3) Permainan (Games), 4) Pertandingan (Tournaments), dan 5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition).

Hasil belajar siswa menunjukkan prestasi yang dicapai atau diraih oleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) yang dapat dilihat dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar siswa dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang diukur dalam bentuk test objektif salah satunya test pilihan berganda dengan materi “Tuhan Pedoman Kehidupan Keluargaku” dan “Keluarga Pusat Utama Pendidikan”.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai thitung $>$ ttabel yaitu $3,462 > 2,069$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 34,3%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan maksimal dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- . 2002. “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.” jakarta: PT Rineka cipta.
- . 2017. *Prosedur Penelitian SPP*. jakarta: PT Rineka cipta.
- . 2010 “Prosedur Pendekatan Suatu Pendekatan Praktik.” jakarta: PT Rineka cipta.
- . 2016. “No Titlmetode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” 94. Bandung: Alfabeta.
- . 2017. “Metode Penelitian Kombinasi.” 112. Bandung: Alfabeta, 2017.

- “Alkitab.” lembaga alkitab indonesia jakarta, n.d.
- Ade Haerullah, M.Pd, and M. Pd Dr. Said Hasan. 2017. Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Aplikasi). Edited by Taufik Abdullah. D.I. Yogyakarta: Lintas Nalar, CV.
- Agus Purnomo, dkk. 2022. Pengantar Model Pembelajaran. lombok: Yayasan Hamjah Diha.
- Anida Rahmaini and Aitya Nur Taufiq. (2018). “Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018 (Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor Pada Soal Pilihan Ganda Kelas XI),” *Jurnal Mudarrisuna* 8, no.1, <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/2787>.
- Ariani, Nurlina hrp, Dkk. 2022 Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arikunto Suharsimi. 1998. “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.” jakarta: PT Rineka cipta.
- Arikunto. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. jakarta, 2013.
- Arini Y.R Ruku. 2021. “Tanggung Jawab Guru Dalam Pencapaian Tujuan Pak Di Sekolahmenurut Matius 19:28-29” 3, no. 1.
- Arinna, Oktaffi. 2022. “Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP.”
- Aris Shoimin. 2016. “68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.” 107. yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Asrul, dkk. 2014. “Evaluasi Pembelajaran.” bandung: citapustakamedia.
- Atmoko, Tjipto. 2017 . 2008. “Bab II Kajian Teori.” BAB 2 Kajian teori 02, no. 1.
- Donni juni priansa. “Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran”. bandung: pustaka setia.
- Erman, Suherman. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Eunike G M Mangundap et al., 2023 “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa, h,1 Kelas IV SD Negeri 2 Tomohon,” *Epistema* 4, no. 1, <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61341>.
- Faqih Fadhlillah. 2018 .“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PPKN Di SDI AT-TAQWA PAMALUNG”.
- GP, Harianto. 2012. “Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab Dan Dunia Pendidikan Masa Kini.” 18–37. yogyakarta: ANDI.
- Gulo, Fiterianus. 2020. “Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)”.

- H darmadi. 2017. Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. yogyakarta: cv budi utama.
- Habe, Hazairin, and Ahiruddin Ahiruddin. 2017. "Sistem Pendidikan Nasional." *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis* 2, no. 1.
- Handayani, Fitri, Riqqah Annisa Maharani, and Yanti Fitria. (2022). "Penilaian Dan Jenis Tes Yang Dibuat Oleh Guru Di Tingkat Sekolah Dasar Fitri Handayani 1 □ , Riqqah Annisa Maharani 2 , Yanti Fitria 3." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1.
- Hasudngan simatupang, dkk. 2020. "Penghantar Pendidikan Agama Kristen." yogyakarta: pbmr andi.
- Hayati, Sri. (2017). "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." Magelang: Graha Cendekia.
- Helmiati. "Model Pembelajaran." yogyakarta: aswaja pressindo, n.d.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–3514.
- Juniarti, Nia. 2015. "Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA." *Jurnal Pendidikan*.
- Khoe yao tung. 2016. "Terpanggil Menjadi Pendidik Kristen Yang Berhati Gembala." yogyakarta: ANDI.
- Laela Umi Fatimah, Dkk, 2015. "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor" .
- Laka, Beatus Mendelson, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar. 2020. "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2.
- Leni, Marlina, and Sholehun. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong." *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2, no. 1 [https://unimuda.e-journal. id/jurnal bahasa indonesia/article/download/952/582](https://unimuda.e-journal.id/jurnal%20bahasa%20indonesia/article/download/952/582).
- Lustani Samosir, andrianus nababan. 2020. "Evaluasi Pendidikan: Implementasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." tarutung: IAKN Tarutung Press.
- Magdalena, Ina;, and Nur; Fajriyati Islami. 2020. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1
- Mangundap, Eunike G M, Deitje A Katuuk, Non Norma Monigir, and Deddy Kumolontang. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tomohon." *Epistema* 4, no. 1 <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61341>.
- Mitahul Huda. 2013. "Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran." Yogyakarta: pustaka belajar.

- Mugiyatmi, Mugiyatmi. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 799, no. 2.
- Mujiburrahman, Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, and Lalu Parhanuddin. 2023. "Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka." *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1.
- Mutmainna Salsabila, Andi, Khaerunnisa, and Syamsuryani Eka Putri Atjo. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar." *Pinisi Journal of Education* 3, no. 1.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika20192,no.1*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Ningrum, Dian Purbo, Vika Yulia Safitri, and Wulan Sutriyani. 2023. "Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD." *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. 2023. "Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif." *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover.
- Rahmaini, Anida, and Aitya Nur Taufiq. 2018. "Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018 (Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor Pada Soal Pilihan Ganda Kelas XI)." *Jurnal Mudarrisuna* 8, no.1. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/2787>.
- Sawitri, Dyah, and Endang Mastuti Rahayu. "Modul PKT. 08-Penilaian Hasil Belajar." *Kementerian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi: Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah 7 (2018): 8*.
- Siregar, Eveline, and Reto Widyaningrum. "Belajar Dan Pembelajaran." *Mkdk4004/Modul 01 09, no. 02 (2015): 193–210*.
- Slavin. "Cooperative Learning." 163. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Suci Perwita Sari, et al. 2020. "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd." *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1.
- Sugiyono. 2013 . "Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D." Bandung: Alfabeta.

- Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 1.
- Sumiati, asra. 2018. "Metode Pembelajaran." Bandung: cv wacana prima.
- Syamsuddin, A. 2019. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/12351%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/viewFile/12351/21025>.
- Trianto. 2009. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif." 84–86. jakarta: prenada media.
- Ulfah, and Opan Arifudin. 2021. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1.
- Widya, A D I. 2019. *Jurnal Pendidikan, and Dasar Volume*. "No Title," no. April.
- Wina sanjaya. 2006. "Strategi Pembelajaran." jakarta: kencana prenada media.
- Yendri wirda. 2020. "Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar." jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.