

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI  
PEKERTI PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 SIPOHOLON TAHUN  
PEMBELAJARAN 2025/2026**

**Efrida Br Simangunsong, Hasudungan Simatupang<sup>2</sup>, Damayanti Nababan<sup>3</sup>,  
Lustani Samosir<sup>4</sup>, Ronny Simatupang<sup>5</sup>**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

[Efridamangunsong17@gmail.com](mailto:Efridamangunsong17@gmail.com)<sup>1</sup> [hasudungansimatupang2@gmail.com](mailto:hasudungansimatupang2@gmail.com)<sup>2</sup>  
[nababanyanti02@gmail.com](mailto:nababanyanti02@gmail.com)<sup>3</sup> [lustani\\_s@yahoo.co.id](mailto:lustani_s@yahoo.co.id)<sup>4</sup> [ronnysimatupang1975@gmail.com](mailto:ronnysimatupang1975@gmail.com)<sup>5</sup>

**Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Peserta Didik kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hipotesa penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Pre-Experimental Design dengan bentuk One-shot Pretest-Posttest. Populasi seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang beragama Kristen Protestan sebanyak 60 orang. Sistem pengambilan sampel bertujuan (Purposive Sampel) yaitu 30 peserta didik kelas IX-4. Instrumen penelitian berupa test soal. Hasil analisa data diperoleh: Data penelitian untuk tes soal dianalisa untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebelum perlakuan sebesar 70,83333 dengan adanya peningkatan rata-rata tes soal sebesar 15,83333 setelah perlakuan menjadi sebesar 86,66667. Kemudian melakukan uji dependen test menggunakan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,986 > t_{tabel} (\alpha=0,05; df=29) = 2,045$ . Dengan demikian ( $H_a$ ) diterima yaitu “Terdapat Pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026

Kata kunci : Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Peserta Didik, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

**Abstract**

The study aims to determine the significant influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Christian Religious Education and Character Education of grade IX students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 academic year.

The research hypothesis is that there is a significant influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Christian Religious Education and Character Education of grade IX students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 academic year. The quantitative research method uses a quantitative approach Pre-Experimental Design with the form One-shot Pretest-Posttest. The population of all ninth grade students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 academic year who are Protestant Christians is 60 people. The purposive sampling namely 30 students of class IX-4. The research instrument is in the form of a test question. The results of the data analysis obtained: The research data for the test question analyzed for the experimental class obtained an average value of learning outcomes before treatment of 70.83333 with an increase in the average test question of 15.8333 after treatment to 86.66667. Then conducting a dependent test using the t test obtained a value of t count = 6.986 > t table ( $\alpha = 0.05$ ;  $df = 29$ ) = 2.045. Thus ( $H_a$ ) is accepted, namely "There is a significant influence between the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Christian Religious Education and Character Education of class IX students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 Academic Year. Keywords: Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Student Learning Outcomes, Christian Religious Education and Character Education

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seiring berkembangnya suatu bangsa atau negara sangat bergantung terhadap mutu pendidikan. Indonesia sebagai negara yang merdeka juga mempunyai tujuan dalam membangun bangsa menjadi bangsa yang baik terlebih dalam hal pendidikan. Hal tersebut tertuang jelas dalam pembukaan UUD 1945 yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan telah diterima sebagai kekayaan yang sangat berharga. Maka dari itu, pendidikan sudah menjadi bahan pokok perhatian semua negara. Karena pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan manusia demi meningkatkan kualitas bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti merupakan suatu pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari diri peserta didik. Menurut Simatupang PAK dan Budi Pekerti secara umum adalah proses transmisi Amanat Agung untuk mengimplementasikan Kristalisasi, sedangkan secara khusus adalah proses transmisi pengetahuan Kristen berdasarkan Alkitab yang berusaha mengimplementasi tujuan pembelajaran atas dukungan berbagai ilmu pengetahuan. Definisi khusus menghasilkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik) mengimplementasi kristalisasi nilai-nilai sesuai tujuan

pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.<sup>1</sup> Mata pelajaran ini bertujuan untuk mendidik peserta didik supaya menjadi bait Allah, seperti yang tertulis dalam Matius 5:48 “karena itu haruslah kamu sempurna sama seperti Bapamu yang di sorga adalah sempurna”. Pendidikan agama kristen juga harus berusaha untuk menyelaraskan peserta didik yang telah ditebus dengan gambar Allah dalam Yesus Kristus, harus mengikuti teladan dan norma-norma Alkitab. Apa pun yang dipahami peserta didik tentang Allah harus sama dengan apa yang ia pahami dari guru mereka. "Kamu telah menjadi penurut kami dan penurut Tuhan," Paulus mengingatkan jemaat di Tesalonika (1 Tesalonika 1:6). Para guru tentu saja harus memperhatikan bagaimana mereka bertindak dan menjadi teladan perilaku yang baik.<sup>2</sup> Maka dari itu, guru agama kristen sangat berperan untuk pertumbuhan iman Kristus di dalam diri peserta didik dengan mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, seperti pengendalian diri, meningkatkan kecerdasan, serta mengembangkan keterampilan diri yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.

Selain guru sebagai faktor eksternal, peserta didik juga harus memiliki motivasi dan minat belajar sebagai faktor internal untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam suatu bidang pembelajaran apakah sudah belajar atau belum, sudahkah dipahami atau belum. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar setiap peserta didik pastinya tidak selalu sama dan hampir tidak pernah sama. Hal ini dikarenakan peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda, karena kecerdasan intelektual setiap manusia yang berbeda pula.

Demikian halnya juga penulis temukan di kelas IX-4 SMP Negeri 2 Sipoholon tahun pembelajaran 2025/2026 berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru agama peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAK dan Budi Pekerti yaitu *pertama* peserta didik kurang fokus ditandai dengan melamun serta mengantuk, ketika guru menjelaskan materi sehingga ketika guru bertanya sebagian peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan, *kedua* peserta didik kurang tertarik memecahkan soal PAK dan Budi Pekerti yang diberikan guru, *ketiga* sebagian peserta didik bosan dalam mata pelajaran PAK dan Budi Pekerti, *keempat* sebagian

---

<sup>1</sup> Hasudungan Simatupang, Ronny Simatupang, Tianggur Napitupulu, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020), hal 12-13.

<sup>2</sup> Damayanti Nababan, “Fostering Student Spirituality through Eschatological Understanding in the Frame of Christian Education,” *Pharos Journal of Theology* 104, no. 5 (2023): hal 8.

peserta didik tidak mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas IX-4 SMP Negeri 2 Sipoholon.

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka dari itu perlu penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang dipadukan dengan ajang kompetisi. Model pembelajaran ini menggunakan sebuah turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi melawan anggota kelompok lain yang mencapai hasil belajar peserta didik.<sup>3</sup> Melalui model pembelajaran tersebut, guru agama dapat melangsungkan pembelajaran guna membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen.**

Istilah belajar merupakan hasil dari penguasaan ilmu pengetahuan yang dinyatakan dalam bentuk perilaku menyangkut yang harus dicapai oleh peserta didik selama belajar di sekolah. Belajar dilakukan secara terencana, sistematis dan berkelanjutan untuk mengusahakan akan munculnya perubahan perilaku pada setiap individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, hasil belajar peserta didik sangat penting untuk mengukur sejauh mana perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik setelah menerima pembelajaran. Sinar mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil peserta didik setelah menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai.<sup>4</sup> Selanjutnya Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang

---

<sup>3</sup> Marjuki, *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintific* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hal 243-244.

<sup>4</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal 22.

meliputi domain (ranah) kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.<sup>5</sup> Sehubungan dengan itu Sulistiasih menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan cerminan sejauh mana pencapaian, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat diukur secara terperinci dengan menggunakan metode penilaian khusus.<sup>6</sup>

Berdasarkan ketiga pendapat para di atas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah kemampuan atau pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti yang mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) dibuktikan melalui hasil tes atau evaluasi. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud ialah hasil belajar yang dilihat dari tes formatif ranah kognitif. Dengan peneliti melakukan eksperimen 3x pertemuan, di pertemuan pertama dilakukan pretest dan di pertemuan ketiga dilakukan posttest agar memperoleh hasil belajar peserta didik.

Adapun yang menjadi macam-macam penilaian hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yakni (1) ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari beberapa aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, (2) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang mencakup beberapa aspek yakni sikap sosial, apersepsi (penghayatan), nilai-nilai interes (bakat), penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi (kelompok), (3) ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada beberapa yang menjadi alat ukur yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yakni tes formatif (tugas harian), tes subsumatif (ulangan tengah semester/MID semester), tes sumatif (ulangan akhir semester/final). Hasil belajar dalam penelitian ini dilihat dari tes tertulis ranah kognitif dengan tes formatif untuk melihat hasil belajar peserta didik. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, yakni faktor internal dan faktor eksternal.

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal 3.

<sup>6</sup> Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar* (Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2023), hal 1-2.

## 2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Dalam mewujudkan berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, maka perlu disusun suatu model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang harus dipahami oleh guru adalah model *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Ayu Putri model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, setiap kelompok bekerja sama untuk memperoleh skor pembelajaran dan menghargai keberhasilan kelompoknya. Dengan demikian model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.<sup>7</sup> Selanjutnya Devries dan Slavin menyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ialah model yang menugaskan peserta didik belajar di dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru kemudian dilakukan *game* dan *tournament* dengan kelompok lainnya, peserta didik dalam belajar menguasai kompetisi yang dipertandingkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>8</sup> Selanjutnya Marzuki menyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi semangat dalam pembelajaran yang dipadukan dengan ajang kompetisi. Model pembelajaran ini digunakan agar peserta didik memahami berbagai konsep dan fakta pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok sehingga menunjang hasil belajar peserta didik.<sup>9</sup> Dari pendapat para ahli di atas yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* seluruh peserta didik mempelajari kembali materi yang telah disampaikan oleh guru kemudian akan dipertandingkan guna mendapatkan skor pembelajaran. Model ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, semakin baik guru menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) maka semakin meningkat hasil belajar yang dimiliki peserta didik.

---

<sup>7</sup> Ayu Putri Lestari, lina kurniawati, sri, agus, dharma, ignityas, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Bali: Nilacakra, 2023), hal 86.

<sup>8</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal 134.

<sup>9</sup> Marzuki, *Op.Cit.* hal 244.

Tujuan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi, saling bekerjasama dan bertanggungjawab untuk kelompoknya. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu dalam proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru saja, melainkan peserta didik akan ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik diajak bersemangat, serta dapat membangun kerja sama yang baik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan penghargaan dari guru.

Untuk mempermudah guru menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di dalam pembelajarannya, terlebih dahulu guru harus mempelajari dan mengetahui bagaimana tahap-tahap dan langkah-langkah model pembelajaran tersebut.

Muhammad Fathurrohman mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru menyiapkan bahan ajar dalam *Team Games Tournament* (TGT) diperkenalkan mula-mula diperkenalkan melalui pengajaran membantu peserta didik memahami materi agar dapat berpartisipasi dengan baik dalam turnamen.

2. Belajar dalam kelompok (*Team*)

Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar, dimana dalam satu kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik, pembagian dalam kelompok dilakukan secara bercampur dan guru mengatur serta menyediakan tempat untuk setiap kelompok. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim berkumpul untuk mempelajari materi yang baru saja diajarkan.

3. *Games Tournament*

Guru mengarahkan aturan permainan sebagaimana langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Setiap pemain menentukan dulu orang pembaca. Kemudian, pemain mengambil kartu soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- b. Soal dijawab secara mandiri oleh tim pemain sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam soal
- c. Kelompok pembaca bertugas: ambil kartu soal, baca pertanyaan, beri jawaban di akhir

- d. Kelompok penantang pertama bertugas: memberi jawaban ketika tim pemain salah menjawab. Sedangkan penantang kedua: memberi jawaban yang berbeda ketika penantang pertama salah menjawab. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*)

#### 4. Penghargaan kelompok

Sistem perhitungan poin turnamen adalah poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim kelompok akan mendapatkan hadiah.<sup>10</sup>

Selanjutnya Istarani mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Guru menyiapkan kartu soal
2. Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
3. Guru menyajikan materi pelajaran dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yaitu guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut
4. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sebanyak jumlah kelompok yang ada
5. Kelompok pembaca bertugas ambil kartu bernomor, baca pertanyaan dengan keras, beri jawaban (untuk melihat jawaban sebenarnya).
6. Kelompok penantang pertama bertugas: memberi jawaban ketika tim pemain salah menjawab. Sedangkan penantang kedua: memberi jawaban yang berbeda ketika penantang pertama salah menjawab. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*)
7. Sistem perhitungan poin turnamen adalah poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award).<sup>11</sup>

Kemudian Aris Shoimin mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

---

<sup>10</sup> Fatthurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal 56-58.

<sup>11</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2019), hal 238-239.

Guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan guru, karena peserta didik akan bekerja sama di dalam kelompok demi memperoleh skor

#### 2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok untuk mengulas kembali materi yang diberikan guru. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar). Peserta didik mendiskusikan kembali materi yang telah dipelajari

#### 3. Pertandingan Game (*Games Tournament*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Peserta didik memilih kartu soal dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan soal itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.

#### 4. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat ketiga ahli Fathurrohman, Istarani, Aris Shoimin di atas penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu *pertama*, langkah persiapan ditandai dengan guru menyiapkan kartu soal, guru menyiapkan pelajaran yang akan dipelajari. *Kedua*, belajar dalam kelompok ditandai dengan peserta didik ditempatkan dalam tim kelompok, setiap tim harus menguasai pelajaran, seluruh peserta didik akan dikenai kuis. *Ketiga*, pertandingan games ditandai dengan penempatan tim, kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II. *Keempat*, sistem perhitungan poin guru menghitung poin kelompok, poin yang diberikan berdasarkan prestasi peserta didik, tim yang mendapat point tinggi mendapat penghargaan.

## **METODE PENELITIAN**

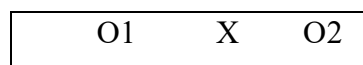
Metode penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengolah, menganalisis data dan

---

<sup>12</sup> Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hal 205-207.

mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif. Menurut Sugiyono metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Maka dari itu penulis melakukan metode penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Pre-Experimental Design* bentuk *One-group Pretest-Posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding. Model ini pada awal pembelajaran diberikan test soal sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan sehingga besar efek eksperimen dapat diketahui lebih akurat dan pada akhir pembelajaran diberikan tes soal sesudah di lakukan *treatment*/perlakuan.

Penelitian eksperimen bentuk *One-group Pretest-Posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Model *Team Games Tournament* (TGT)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Pemberian angket sebelum perlakuan
- X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Pemberian angket setelah perlakuan <sup>13</sup>

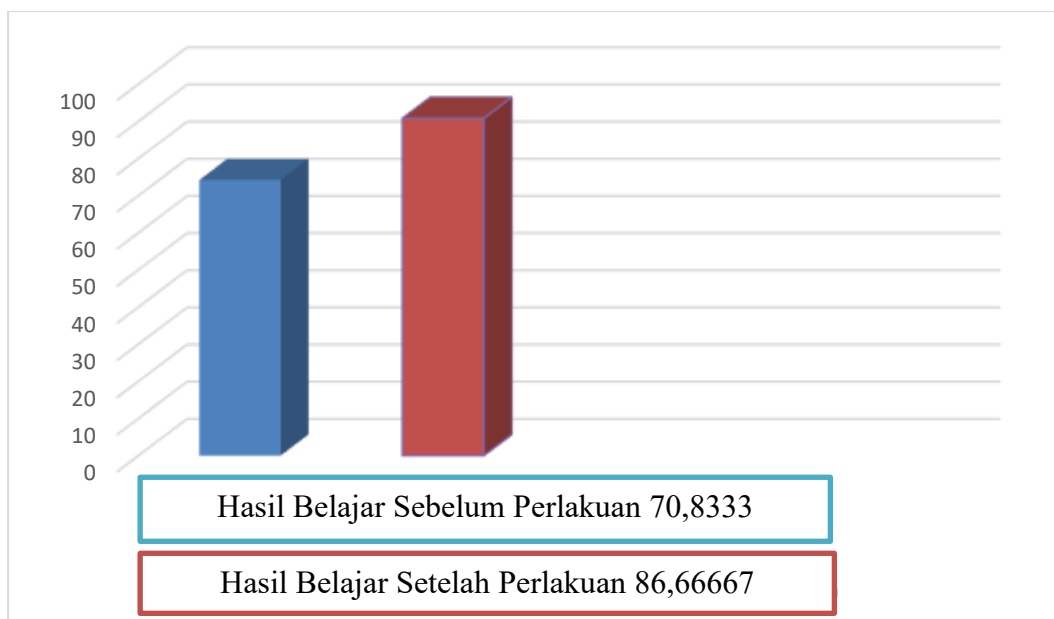
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes soal, diperoleh rata-rata Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti meningkat sebesar 15,8333 dari 70,83333 pada hasil belajar nilai formatif sebelum perlakuan menjadi 86,66667 pada tes soal setelah perlakuan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Untuk mengetahui H<sub>0</sub> dan H<sub>a</sub> diterima, maka ketentuannya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Menentukan  $t_{tabel}$  diketahui uji dua pihak dengan dk pembilang adalah  $\alpha = 0,05$  dan dk penyebut  $n-1 = 30-1 = 29$  yaitu 2,045. Sehingga diperoleh  $t_{hitung} = 6,986 > t_{tabel} = 2,045$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima sehingga terdapat pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Dudi Pekerti Peserta Didik kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

---

<sup>13</sup> Ibid., hal 111.



Gambar 1 : Nilai Rata-Rata Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Peserta Didik dengan menggunakan model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada soal sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Data diatas menunjukkan bahwa Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Peserta Didik meningkat pada tes soal setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu dari nilai sebesar 70,83333 pada hasil belajar nilai formatif sebelum perlakuan menjadi 86,66667 meningkat sebesar 15,8333 dari nilai tes soal sebelum diberikan perlakuan.

## KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik adalah cerminan pencapaian sejauh mana perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti atau menyelesaikan suatu materi tertentu dari sejumlah mata pelajaran dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana yang dimana menjadi ukuran sejauh mana peserta didik berhasil dalam pengalaman belajarnya. Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar nilai formatif mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang diperoleh peserta didik kelas IX, dimana peneliti memberikan tes di akhir pembelajaran.

Model pembelajaran *kooperatif* yang meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, setiap kelompok bekerja sama untuk memperoleh skor

pembelajaran dan menghargai keberhasilan kelompoknya. Dengan demikian model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Melalui model pembelajaran tersebut, guru agama dapat melangsungkan pembelajaran guna membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa dari uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,986 > t_{tabel} = 2,045$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Putri Lestari, lina kurniawati, sri, agus, dharmas, ignittyas, Aditya. *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0*. Bali: NILACAKRA, 2023.
- Fatthurrohman. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Hasudungan Simatupang, Ronny Simatupang, Tianggur Napitupulu. *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020.
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2019.
- Marjuki. *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintific*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Nababan, Damayanti. "Fostering Student Spirituality through Eschatological Understanding in the Frame of Christian Education." *Pharos Journal of Theology* 104, no. 5 (2023): 39–40.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016.
- Sinar. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&G*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sulistiasih. *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2023.