



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa SMP Negeri 1 Siborongborong

**Noviana Hutasoit¹, Ridsen Anakampun², Ordekor Saragih³, Lince Sihombing⁴,
Damayanti Br. Hombing⁵**

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3,4,5}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: hutasoitnoviana29@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan penerapan model pembelajaran team games tournament terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027. Hipotesa penelitian Model pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP N 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027. Metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental quasi eksperimen design. Populasi seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027 yang beragama Kristen sebanyak 244 Orang. Sampel penelitian secara sampel bertujuan (*purposive sampling*) yaitu siswa kelas IX-7 sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 orang dan siswa kelas IX-8 sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang. Instrumen penelitian yaitu angket tertutup. Pencapaian nilai rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX-7 dengan penerapan model pembelajaran team games tournament yaitu 3,55. Pencapaian nilai rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX-8 dengan penerapan model pembelajaran konvensional yaitu 3,03. Data penelitian dianalisa uji t *Pooled Varians* diperoleh $t_{hitung}=24,233 > t_{tabel}=1,67528$ berada pada kurva sisi kanan tepatnya daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a yaitu Model Pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP N 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Team Games Tournament, Minat Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari para generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, Pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti Pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya adalah manusia. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan individu

baik kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pendidikan juga merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara aktif dan dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepedulian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Belajar merupakan proses perubahan dari seseorang, dari suatu keadaan ke keadaan berikutnya. Artinya peristiwa belajar senantiasa memiliki arah, tujuan, sasaran atau cita-cita. Proses belajar mengajar juga merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru atas dasar hubungan timbal balik antar guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Pendidikan Agama Kristen adalah suatu upaya yang sadar, sistematis, dan berkesinambungan untuk menumbuhkan kembangkan iman kristiani dalam diri warga komunitas imannya dalam berbagai kategori usia baik itu dalam konteks keluarga, komunitas iman, dan sekolah formal. Menurut Sianipar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti berfokus pada pengembangan karakter dan moral para siswa sebagai upaya untuk memberikan konstribusi yang baik bagi masyarakat luas (Sianipar, 2017).

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang tidak berminat.

Team games tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam suatu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, *gender skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan berjuang untuk timnya (Rachman., dkk, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen pada tanggal 01 April 2026 di SMP Negeri 1 Siborongborong, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian siswa yang belum optimal selama mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap materi yang masih perlu dikembangkan, serta keterlibatan siswa yang belum merata dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih perlu ditingkatkan agar tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Kristen, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih memerlukan pengembangan model

pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk mendukung keterlibatan siswa secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Model yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, karena mengandung kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok, siswa didorong untuk berpartisipasi lebih aktif sehingga perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti diharapkan dapat meningkat. *Dalam penelitian oleh Rosi Nur Ismi Oktavia dkk*, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih terlibat, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dengan demikian model *Teams Games Tournament* dinilai efektif serta layak digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa (Nur, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi-experimental design) untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Pendekatan kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen dan analisis statistik untuk menguji permasalahan penelitian (Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan adalah posttest-only control group design dengan teknik pengambilan sampel nonacak. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa model tersebut. Minat belajar peserta didik diukur setelah pelaksanaan pembelajaran untuk membandingkan hasil kedua kelompok.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Siborongborong pada bulan Juli hingga September 2026. Sekolah tersebut dipilih karena terdapat permasalahan minat belajar peserta didik yang sesuai dengan fokus penelitian. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik beragama Kristen kelas VIII SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2025/2026, dengan jumlah 244 orang yang tersebar dalam delapan kelas. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian (Arikunto, 2010).

Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria yang ditetapkan peneliti. Sampel terdiri atas kelas IX7 sebagai kelompok eksperimen dan kelas IX8 sebagai kelompok kontrol. Kedua kelas dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didiknya memiliki karakteristik dan kemampuan akademik yang relatif setara, sehingga dapat digunakan untuk membandingkan hasil pembelajaran. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan tersebut. Data hasil pengukuran minat belajar dari kedua kelompok kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil setelah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Model Pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model Teams Games Tournament. Untuk lebih memahami pengertian Teams Games Tournament lebih jelas, berikut pendapat para ahli mengenai pengertian model tersebut.

Rochman dalam Uswatun mengemukakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka diharuskan bersaing dalam kelompok untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan, tentunya dengan jawaban yang benar (Hasanah., dkk, 2020).

Selanjutnya Astutik dkk, mengemukakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan berbagai kemampuan, gender, dan latar belakang budaya atau ras yang berbeda. Kemudian Astuti juga mengemukakan bahwa Teams Games Tournament merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, melibatkan kegiatan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai teman sebaya dan mengandung unsur permainan (Astutik., dkk, 2023).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Teams Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen dengan anggota yang beragam dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang. Dalam pelaksanaannya, siswa berperan aktif melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dan turnamen akademik, dimana mereka saling bersaing secara sehat sebagai wakil tim.

Tujuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Tujuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament adalah untuk membantu siswa belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok dan permainan yang menyenangkan. Untuk lebih memahami tujuan model Teams Games Tournament, berikut pendapat beberapa ahli. Priansa mengemukakan bahwa tujuan model Teams Games Tournament yaitu:

1. Meningkatkan kerja sama yang baik diantara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya.
2. Membantu peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran
3. Membuat peserta didik untuk menerima setiap pendapat dari peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya.
4. Menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh prestasi yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik (Priansa, 2019).

Selanjutnya Saputra mengemukakan bahwa tujuan utama dari model Teams Games Tournament adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik serta membangun keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan

(Saputra & Matsum, 2023). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model Teams Games Tournament adalah untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik melalui kerja sama kelompok yang efektif, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir rasional dalam memecahkan masalah. Model ini juga bertujuan membentuk sikap sosial yang positif seperti saing menghargai pendapat, gotong royong, dan tanggung jawab bersama, serta menumbuhkan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.

Indikator Minat Belajar

Untuk memahami minat belajar siswa secara lebih jelas, diperlukan indikator-indikator yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengukur minat siswa. berikut indikator minat belajar menurut para ahli. Roro Kurnia mengemukakan ada beberapa indikator minat belajar siswa yaitu:

1. Perasaan senang, perasaan senang adalah salah satu tanda yang paling jelas bahwa siswa memiliki minat dalam suatu hal atau objek. Ketika siswa merasa senang atau bahagia dalam melakukan aktivitas belajar mengikuti pelajaran, ini adalah pertanda bahwa siswa memiliki minat yang kuat dalam hal tersebut. Dengan kata lain perasaan senang salah satu indikator utama minat belajar hadir dalam diri siswa. Ketika siswa merasakan kegembiraan, tidak merasa bosan, dan aktif dalam pembelajaran hal ini adalah tanda bahwa minat belajar berkembang dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orangtua untuk mengidentifikasi dan merangsang perasaan senang dalam proses pembelajaran guna mendukung perkembangan minat belajar.
2. Perhatian, perhatian mengacu pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan fokus pada suatu aktivitas atau materi pelajaran tertentu. Ini adalah manifestasi dari ketertarikan dan keterlibatan dalam proses belajar, mengharuskan siswa untuk mengesampingkan distraksi dan memusatkan pikiran sepenuhnya pada apa yang sedang dipelajari. Ketika seorang siswa benar-benar tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru, ia akan memberikan perhatian penuh terhadap penjelasan guru tersebut.
3. Perasaan Tertarik, perasaan tertarik adalah ungkapan dari minat yang kuat terhadap satu atau beberapa aspek dari sekolah atau pembelajaran. Perasaan tertarik tercermin dalam sikap siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Jika siswa benar-benar tertarik pada subjek atau topik tertentu cenderung tidak menunda-nunda atau menghindari tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, siswa mungkin akan menyelesaikan tugas dengan tekun dan semangat karena siswa ingin mendalami materi tersebut lebih lanjut.
4. Keterlibatan Siswa, keterlibatan siswa mencerminkan tingkat ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang membuat siswa merasa senang dan terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas terkait. Keterlibatan siswa tercermin dalam sikap untuk aktif bertanya. Siswa tidak hanya menerima informasi apa adanya tetapi juga berani untuk mengajukan pertanyaan yang relevan untuk memahami lebih dalam. Pertanyaan ini mencerminkan semangat untuk mengetahui lebih lanjut tentang subjek yang diminati. Keterlibatan siswa juga dapat dilihat melalui kemampuan untuk aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau instruktur (Kurnia, 2024).

Selanjutnya Toni dkk, mengemukakan bahwa ada beberapa indikator belajar yaitu:

1. Rajin dalam belajar
2. Tekun dalam belajar
3. Rajin dalam mengerjakan tugas
4. Memiliki jadwal belajar
5. Disiplin dalam belajar (Toni, 2021).

Kemudian Rizki mengemukakan bahwa ada beberapa indikator minat belajar yaitu:

1. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
2. Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran
3. Adanya kemauan untuk belajar
4. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran
5. Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar (Friantin., dkk, 2019).

Setelah penulis mengolah dan menganalisis data penelitian, maka hasil penelitian selanjutnya dibahas untuk mengetahui minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX-7 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan siswa kelas IX-8 sebagai kelas kontrol yang menggunakan dikelas kontrol. Berdasarkan analisis distribusi jawaban siswa kelas IX-7 di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027 tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diketahui bahwa pencapaian tertinggi terdapat pada angket nomor 15 dan 17 dengan skor 107 dan nilai rata-rata 3,82. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa selalu dan sering mengikuti *games* sampai selesai serta senantiasa memperhatikan aturan *games* sebelum permainan dimulai. Keadaan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki perhatian dan keterlibatan yang baik dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Sementara itu, pencapaian terendah terdapat pada angket nomor 13 dengan skor 89 dan nilai rata-rata 3,18, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kadang-kadang menikmati permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan indikator minat belajar, indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah indikator tentang perasaan siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,69, sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah indikator tentang perasaan siswa yang senang mengikuti pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,45. Secara keseluruhan, pencapaian rata-rata minat belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 3,55.

Minat belajar siswa kelas IX-7 yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dikatakan baik karena banyak siswa yang sering dan selalu menunjukkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar, perhatian yang sungguh-sungguh ketika guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti mengajar, perasaan tertarik dalam mengerjakan tugas-tugas, serta keterlibatan siswa yang aktif dalam memberikan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, bekerja sama dengan teman, mengikuti permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta mengikuti turnamen dengan suasana kompetisi yang sehat. Kegiatan tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model

Teams Games Tournament dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Sementara itu, berdasarkan analisis distribusi jawaban siswa kelas IX-8 di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027 tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada kelas kontrol, diketahui bahwa pencapaian tertinggi terdapat pada angket nomor 9 dan 24 dengan skor 89 dan nilai rata-rata 3,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa sering dan selalu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pencapaian terendah terdapat pada angket nomor 25 dengan skor 56 dan nilai rata-rata 2,24, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kadang-kadang menyampaikan pendapat ketika guru membahas materi yang sedang dipelajari di kelas. Berdasarkan indikator minat belajar, indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah indikator tentang perasaan tertarik dengan nilai rata-rata 3,07, sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah indikator tentang perasaan senang dengan nilai rata-rata 2,97. Pencapaian rata-rata keseluruhan minat belajar siswa dikelas kontrol adalah 3,03. Jika dibandingkan dengan kelas IX-7 yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan nilai rata-rata 3,55, maka minat belajar siswa kelas IX-8 yang menggunakan kelas kontrol lebih rendah.

Rendahnya minat belajar siswa pada kelas IX-8 dapat dilihat dari masih adanya siswa yang kadang-kadang dan beberapa siswa yang tidak pernah menunjukkan minat belajar yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Di kelas kontrol, siswa cenderung kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya. Pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada pemaparan guru juga menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang lebih terbatas untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam memahami materi pembelajaran.

Perbedaan hasil yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan hasil yang lebih baik terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 3,55 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 3,03. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa adanya kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen dalam model *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa terdorong untuk berinteraksi dengan teman, bekerja sama, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta mengikuti permainan sampai selesai. Keadaan tersebut dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sekaligus menumbuhkan ketertarikan dan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis penelitian, diperoleh nilai t_{hitung} berada pada sisi kanan kurva dan lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027. Hasil uji statistik tersebut semakin

memperkuat hasil analisis distribusi jawaban siswa yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini membuktikan kebenaran teori yang dikemukakan oleh Miftahul bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* menekankan kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sekelompoknya dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, adanya unsur permainan dan turnamen membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketika peserta didik merasa senang, tertarik, memberikan perhatian, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, maka minat belajar mereka dapat semakin meningkat. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027 serta dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $t_{hitung}=24,233 > t_{tabel}=1,67528$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a sesuai pada gambar kurva di sisi kanan. Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran team games tournament terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027.

Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX-7 dengan penerapan model pembelajaran team games tournament sudah tercapai dengan baik hal ini dapat diketahui dari pencapaian nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,55. Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX-8 SMP Negeri 1 Siborongborong yang diajarkan di kelas kontrol lebih rendah yang mana pencapaian nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,03. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya model pembelajaran team games tournament yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2026/2027.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah. 3.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Suharni, S., & Toni. (2021). Belajar dan pembelajaran.
- Arikunto. (2010). Prosedur penelitian.

- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di RA Bustanul 'Ulum. 11(2), 121–129.
- Dasar, M. P., & Universitas PGRI Semarang. (2023). Peningkatan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran Teams Games Tournament. 1(1).
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. 3(2), 73–88.
- Gea, F., & Kurniawan, M. M. (2025). Makna Pendidikan Agama Kristen bagi pembentukan moral dan spiritualitas peserta didik di sekolah menengah pertama. 2.
- Harmoni, J., & Nusa Bangsa. (2024). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui media buku bergambar dalam pembelajaran di tingkat MI/SD. 1, 56–61.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. 3(2), 104–111.
- Indonesia, Lembaga Alkitab. (2024). Alkitab.
- Juni, D. P. (2017). Pengembangan strategi dan model pembelajaran.
- Kristianto, P. L. (2008). Prinsip dan praktik Pendidikan Agama Kristen.
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar. 3(2), 142–148.
- Ma, D. I., Arif, M. A., & Balong Ponorogo. (2022). Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo.
- Miftahul, H. (2020). Model-model pengajaran dan pembelajaran.
- Minat, P., Belajar, S., & Keaktifan, B. (2021). Peningkatan minat belajar siswa dan keaktifan belajar siswa kelas VII. Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series, 5(2), 52–56.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nur, R., Oktavia, I., Setiani, H., & Putri, M. K. (2025). [Judul artikel tidak tersedia]. Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran, 9(3), 155–166.
- Pendidikan, J., Matematika Indonesia, Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). [Judul artikel tidak tersedia]. 6–11.

- Physical, H., Hasanah, S., Muzaffar, A., & Universitas Jambi. (2022). [Judul artikel tidak tersedia]. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(1), 100–109.
- Pulungan, I., & Intan. (2018). *Ensiklopedia pendidikan* (Edisi ke-2; D. H. A. Sembiring & M. Ridwan, Eds.). Media Persada.
- Purwanto, W., & Djatmika, E. T. R. W. W. (2016). Penggunaan model Problem Based Learning dengan media PowerPoint untuk meningkatkan minat belajar siswa. 1700–1705.
- Saputra, R., & Matsum, J. H. (2023). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. 2, 87–96.
- Sianipar, D. (2017). Pendidikan Agama Kristen yang membebaskan: Suatu kajian historis PAK di Indonesia. 1(1), 136–157.
- Sinaga, L. (2022). *Buku panduan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX*. Pusat Perbukuan.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Telaumbanua, A. (2018). Peranan guru Pendidikan Agama Kristen dalam membentuk karakter siswa. 1(2), 219–231.
- Tiya, K. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN.
- Tubulau, I. P. (2020). Lingkup kurikulum Pendidikan Agama Kristen. 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.37364/jireh.v2i1.29>