

Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024

Pebrianti Nababan

Jurusan Pendidikan Agama Kristen Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Korespondensi penulis: pebriantinababan@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to determine the positive and significant influence of the Team Games Tournament Model on the Learning Motivation of Christian Religious Education and Character of Class VIII Students of SMP Negeri 1 Pangururan, Samosir Regency, Study Year 2023/2024. The research method used is a quantitative descriptive inferential method. The population was the total number of Protestant Christian students in class VIII at SMP Negeri 1 Pangururan, totaling 191 people and a sample of 49 people was determined using the Random Sampling technique. Data was collected using a positive closed questionnaire with 32 items, namely 16 items for variable Negeri 1 Pangururan, Samosir Regency, 2023/2024 Academic Year: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test, obtained a value of $r_{xy} = 0.563 > r_{table}(\alpha=0.05, n=49) = 0.281$. b) Testing a significant relationship obtained a value of $t_{count} = 4.667 > t_{table}(\alpha=0.05, dk=n-2=47) = 2.021$. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained the regression equation $\hat{Y} = "17.77" + 0.63X$. b) Regression coefficient of determination test (r^2) = 31.7%. 3) Test the hypothesis using the F test to obtain $F_{count} > F_{table}(\alpha=0.05, dk \text{ numerator } k=15, dk \text{ denominator } =n-2=49-2=47)$ namely $21.78 > 1.92$. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected*

Keywords: *Team Games Tournament Model, Motivation for Learning Christian Religious Education and Student Characteristics*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Positif dan Signifikan antara Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif inferensial. Populasi adalah keseluruhan siswa yang beragama Kristen Protestan kelas VIII di SMP Negeri 1 Pangururan yang berjumlah 191 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 49 orang dengan menggunakan teknik Random Sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 32 item yaitu 16 item untuk variabel X dan 16 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Positif dan Signifikan antara Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,563 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=49) = 0,281$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,667 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=47) = 2,021$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = "17,77" + 0,63X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 31,7%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=15, dk \text{ penyebut } =n-2=49-2=47)$ yaitu $21,78 > 1,92$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak

Kata kunci: Model Team Games Tournament, Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa

LATAR BELAKANG

Menurut Uno Hamzah motivasi belajar dapat timbul karena adanya faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang (lingkungan), seperti adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang

menarik.¹ Salah satu faktor ekstrinsik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu guru, dimana dalam proses pembelajaran tentunya guru sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan pengamatan penulis sewaktu melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Pangururan kecamatan Pangururan kabupaten Samosir, dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti bahwa masih terdapat sebagian siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar, dapat dilihat bahwa: 1) ada diantara siswa yang malas membawa Alkitab saat belajar Pendidikan Agama Kristen 2) siswa ribut ketika pembelajaran berlangsung 3) malas mengerjakan tugas yang diberikan guru 4) mengantuk dalam proses belajar mengajar (PBM) Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Melihat kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu model *Team Game Tournament*.

Berdasarkan pengamatan inilah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024”**.

KAJIAN PUSTAKA

Priansa mengatakan bahwa “Motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai”.²

Model *Team Games Tournament* adalah salah satu model yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, dimana model ini didesain dalam bentuk kelompok yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya. Selain itu, model *team games tournament* mengandung unsur permainan yang akan dipertandingkan. Guru akan memberikan hadiah atau sertifikat kepada anggota kelompok yang

¹ Uno Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm 23.

² Donny Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), hlm 126.

mendapatkan skor terbaik. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan atau penggerak yang berasal dari dalam dan dari luar individu. Melalui dorongan tersebut maka siswa akan lebih memiliki semangat dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan akan mencapai keberhasilan dalam belajar

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti diharapkan seorang guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran yang akan digunakan, salah satunya model yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu model *team games tournament*. Dengan adanya motivasi belajar siswa maka tujuan dari Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat tercapai dengan baik.

Dalam penelitian ilmiah, sebelum mendapatkan hasil yang pasti, maka terlebih dahulu merumuskan hipotesa. Hipotesa disusun berdasarkan kerangka teoritis, sehingga arah kegiatan penelitian penelitian menjadi luas. Menurut Sugiyono hipotesa penelitian adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis merumuskan hipotesa pada penelitian ini yakni: diduga “Terdapat Pengaruh Positif dan Signifikan Model *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang ilmiah digunakan untuk mendapatkan ataupun pengumpulan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesa yang diajukan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif analisis yang ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan yaitu menghimpun data dan fakta dari objek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif inferensial. Sugiyono mengemukakan bahwa “dalam penelitian

³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RD* (Bandung: ALFABETA, 2015), hlm 64.

kuantitatif deskriptif inferensial, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul”⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Team Games Tournament diketahui bahwa Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat. Adapun langkah-langkah dari Model Team Games Tournament tersebut, antara lain: 1) langkah persiapan, 2) Guru mengarahkan aturan permainan, 3) Peran setiap kelompok, 4) Sistem penghitungan point tournament. Dengan Model Team Games Tournament tersebut di VIII SMP N 1 Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan adanya sikap sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas; 2) Ulet menghadapi kesulitan; 3) Menunjukkan minat; 4) Lebih senang bekerja mandiri; 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin; 6) Dapat mempertahankan pendapatnya; 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Model *Team Games Tournament*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa) VIII SMP Negeri 1 Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

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

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden⁵

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALBETA, 2016).

⁵ Arikunto, op.cit hal 213

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

$$r_{xy} = \frac{49.139253 - (2659)(2548)}{\sqrt{(49.145853 - (2659)^2)(49.134458 - (2548)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{6823397 - 6775132}{\sqrt{(7146797 - 7070281)(6588442 - 6492304)}}$$

$$r_{xy} = \frac{48265}{\sqrt{(76516)(96138)}} = \frac{48265}{\sqrt{7356095208}}$$

$$r_{xy} = \frac{48265}{85767,68}$$

$$r_{xy} = 0,563$$

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai r hitung = 0,563 dibandingkan dengan nilai rtabel untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk n = 49 yaitu 0,281. Diperoleh perbandingan r hitung > rtabel, yaitu 0,563 > 0,281. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai t hitung = 4,667 dibandingkan dengan nilai ttabel untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan n-2 = 47 yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan t hitung > ttabel, yaitu 4,667 > 2,021. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

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

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

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi
X = Nilai variabel X⁶

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

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

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

$$a = \frac{(2548)(145853) - (2659)(139253)}{49(145853) - (2659)^2}$$

$$a = \frac{(371633444) - (370273727)}{(7146797) - (7070281)}$$

$$a = \frac{1359717}{76516}$$

$$a = 17,77$$

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

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

$$b = \frac{49(139253) - (2659)(2548)}{49(145853) - (2659)^2}$$

$$b = \frac{(6823397) - (6775132)}{(7146797) - (7070281)}$$

$$b = \frac{48265}{76516}$$

$$b = 0,63$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

⁶ Ibid hlm. 315

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

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

$$\hat{Y} = 17,77 + 0,63X$$

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 17,77 + 0,63X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 17,77 maka untuk setiap penambahan Model Team Games Tournament maka Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa akan meningkat sebesar 0,63 dari Model Team Games Tournament. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,317$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 31,7%.

Rumusan Hipotesa:

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

Untuk mengetahui nilai F_{hitung} menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana⁷ yaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu:

Tabel 4.7.
Tabel Rumusan Analisa Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	ΣY^2	ΣY^2	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2/n$	$(\Sigma Y)^2/n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk(b/a)$	$S^2_{reg} = Jk(b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma(Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	Jk (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	Jk (E)	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

⁷ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2016), hal 328

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

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(2548)^2}{49} = \frac{6492304}{49} = 132496$$

$$JK(b/a) = b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\}$$

$$= 0,63 \left\{ 139253 - \frac{(2695)(2548)}{49} \right\}$$

$$= 0,63 \left\{ 139253 - \frac{6775132}{49} \right\}$$

$$= 0,63 \{ 139253 - 138268,00 \}$$

$$= 0,63 \times 985,00$$

$$= 621,32$$

$$S_{reg}^2 = JK_{(b/a)} = 621,32$$

Tabel 4.8. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai $\Sigma(Y - \hat{Y})^2$

No. Resp.	X	Y	\hat{Y}	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	54	50	51,79	-1,79	3,20
2	40	43	42,97	0,03	0,00
3	47	50	47,38	2,62	6,86
4	49	50	48,64	1,36	1,85
5	48	47	48,01	-1,01	1,02
6	47	49	47,38	1,62	2,62
7	52	51	50,53	0,47	0,22
8	58	44	54,31	-10,31	106,30
9	48	55	48,01	6,99	48,86
10	55	42	52,42	-10,42	108,58
11	53	49	51,16	-2,16	4,67
12	56	51	53,05	-2,05	4,20
13	54	63	51,79	11,21	125,66
14	51	48	49,90	-1,90	3,61
15	55	62	52,42	9,58	91,78
16	56	52	53,05	-1,05	1,10
17	51	41	49,90	-8,90	79,21
18	49	45	48,64	-3,64	13,25
19	52	48	50,53	-2,53	6,40
20	58	47	54,31	-7,31	53,44
21	57	49	53,68	-4,68	21,90
22	58	49	54,31	-5,31	28,20
23	53	52	51,16	0,84	0,71
24	48	52	48,01	3,99	15,92
25	51	62	49,90	12,10	146,41
26	58	59	54,31	4,69	22,00

27	60	62	55,57	6,43	41,34
28	64	62	58,09	3,91	15,29
29	48	44	48,01	-4,01	16,08
30	52	55	50,53	4,47	19,98
31	57	47	53,68	-6,68	44,62
32	53	56	51,16	4,84	23,43
33	64	61	58,09	2,91	8,47
34	64	56	58,09	-2,09	4,37
35	55	50	52,42	-2,42	5,86
36	51	51	49,90	1,10	1,21
37	49	44	48,64	-4,64	21,53
38	64	55	58,09	-3,09	9,55
39	53	47	51,16	-4,16	17,31
40	64	60	58,09	1,91	3,65
41	55	54	52,42	1,58	2,50
42	51	50	49,90	0,10	0,01
43	50	49	49,27	-0,27	0,07
44	50	50	49,27	0,73	0,53
45	64	54	58,09	-4,09	16,73
46	49	43	48,64	-5,64	31,81
47	64	60	58,09	1,91	3,65
48	64	64	58,09	5,91	34,93
49	56	64	53,05	10,95	119,90
Jumlah	2659	2548	2545,90	2,1	1340,77

$$JK(res) = \Sigma(Y - \hat{Y})^2 = 1340,77$$

$$S_{res}^2 = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{1340,77}{49 - 2} = \frac{1340,77}{49} = 28,53$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{621,32}{28,53} = 21,78$$

Tabel 4.9. Pasangan data Y Pengulangan Terhadap X

No. Resp.	X	K	N	Y	Y ²	ΣY^2	ΣY	$(\Sigma Y)^2$	$\frac{(\Sigma Y)^2}{N}$	JK(E)
1	64	1	8	50	2500	18496	384	147456	18432	64
2	64			43	1849					
3	64			50	2500					
4	64			50	2500					
5	64			47	2209					
6	64			49	2401					
7	64			51	2601					
8	64			44	1936					
9	60	2	1	55	3025	3025	55	3025	3025	0
10	58	3	4	42	1764	10735	205	42025	10506,3	228,75
11	58			49	2401					
12	58			51	2601					

13	58			63	3969					
14	57	4	2	48	2304	6148	110	12100	6050	98
15	57			62	3844					
16	56	5	3	52	2704	6410	138	19044	6348	62,0
17	56			41	1681					
18	56			45	2025					
19	55	6	4	48	2304	9315	193	37249	9312,25	2,75
20	55			47	2209					
21	55			49	2401					
22	55			49	2401					
23	54	7	2	52	2704	5408	104	10816	5408	0
24	54			52	2704					
25	53	8	4	62	3844	15013	245	60025	15006,3	6,75
26	53			59	3481					
27	53			62	3844					
28	53			62	3844					
29	52	9	3	44	1936	7170	146	21316	7105,33	64,7
30	52			55	3025					
31	52			47	2209					
32	51	10	5	56	3136	15094	274	75076	15015,2	78,8
33	51			61	3721					
34	51			56	3136					
35	51			50	2500					
36	51			51	2601					
37	50	11	2	44	1936	4961	99	9801	4900,5	60,5
38	50			55	3025					
39	49	12	4	47	2209	11225	211	44521	11130,3	94,75
40	49			60	3600					
41	49			54	2916					
42	49			50	2500					
43	48	13	4	49	2401	9666	196	38416	9604	62
44	48			50	2500					
45	48			54	2916					
46	48			43	1849					
47	47	14	2	60	3600	7696	124	15376	7688	8
48	47			64	4096					
49	40	15	1	64	4096	4096	64	4096	4096	0
Jumlah										830,97

Berdasarkan tabel 4.9. dapat dilihat bahwa data variabel X dan variabel Y didapat 15 kelompok artinya nilai X ada 15 angka yang berbeda, maka nilai $k = 15$, sehingga nilai dk untuk Tuna Cocok $= k-2 = (15- 2) = 13$. Derajat untuk kekeliruan yaitu $(n-k) = 49 - 15 = 34$.

$$\begin{aligned}
 JK(ET) &= 830,97 \\
 JK(Tc) &= JK(res) - JK(ET) \\
 &= 1340,77 - 830,97 \\
 &= 509,80 \\
 S^2_{TC} &= \frac{JK(TC)}{k-2} \\
 &= \frac{509,80}{15-2} \\
 &= \frac{509,80}{13} \\
 &= 39,22 \\
 S^2_e &= \frac{JK(E)}{n-k} \\
 &= \frac{830,97}{49-15} \\
 &= \frac{830,97}{34} \\
 &= 24,44 \\
 F &= \frac{S^2_{TC}}{S^2_e} \\
 &= \frac{39,22}{24,44} \\
 &= 1,60
 \end{aligned}$$

Maka dari hasil perhitungan di atas terdapat analisis untuk regresi sederhana yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10.
Hasil Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Varians	Dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	49	134458	134458	21,78	F _{tabel} =($\alpha=0,05,dk$ pembilang k=15, dk penyebut=n-2=49-2=47) = 1,92
Regresi (a)	1	132496	132496		
Regresi (b/a)	1	621,32	621,32		
Residu	47	1340,77	28,53	1,60	F _{tabel} ($\alpha=0,05,dk$ pembilang k-2=13, dk penyebut n-k=34)= 2,09
Tuna Cocok	13	509,80	39,22		
Kekeliruan	34	830,97	24,44		

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai Fhitung = 21,78 dan nilai ini lebih besar dari Ftabel dengan dk pembilang k=15 dan dk penyebut = n-2 = 49-2 = 47 yaitu 1,92. Dengan demikian Fhitung \geq Ftabel yaitu 21,78 > 1,92 maka H₀ yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh

diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami berbagai konsep dan fakta, bekerja sama dan keterampilan lainnya. Dalam hal ini yang menjadi indikator – indikator Model *Team Games Tournament* sebagai berikut: 1) langkah persiapan, 2) Guru mengarahkan aturan permainan, 3) Peran setiap kelompok, 4) Sistem penghitungan point tournament.
- b. Motivasi belajar adalah suatu dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Siswa yang termotivasi disebabkan adanya aspek-aspek yang mendorong untuk belajar, dengan ciri-ciri seperti: 1) Tekun menghadapi tugas; 2) Ulet menghadapi kesulitan; 3) Menunjukkan minat; 4) Lebih senang bekerja mandiri; 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin; 6) Dapat mempertahankan pendapatnya; 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

5.1.2. Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $21,78 > 1,92$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024 yaitu sebesar 31,7%.

5.1.3. Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model *Team Games Tournament* yang maksimal dapat meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

5.2. Saran

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

1. Guru PAK

Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan Model *Team Games Tournament* terhadap siswa yaitu dengan melakukan indikator-indikator pelaksanaan Model *Team Games Tournament* secara maksimal demi memaksimalkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa. Guru PAK hendaknya memaksimalkan Model *Team Games Tournament* yaitu dengan memaksimalkan indikator-indikator yang dianggap belum maksimal pelaksanaannya. Penelitian ini dapat menjadi rujukan baik bagi SMP Negeri 1 Pangururan Kabupaten Samosir tersebut.

Sesuai dengan jawaban siswa pada bobot item tertinggi, guru PAK diharapkan senantiasa mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Model *Team Games Tournament* di kelas yaitu sebelum memulai pembelajaran, guru PAK saudara terlebih dahulu menyiapkan kartu soal yang akan dipertandingkan pada proses pembelajaran. Sementara sesuai jawaban siswa pada bobot item terendah, Guru PAK hendaknya semakin meningkatkan Model *Team Games Tournament* di kelas yaitu pada saat penghitungan *point tournament*, tiap anggota tim dijumlahkan untuk mendapat skor tim.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Model *Team Games Tournament* yaitu indikator langkah persiapan diantaranya guru menyiapkan kartu soal, guru menyiapkan lembar kerja siswa dan guru menyiapkan alat dan bahan. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, guru PAK hendaknya memaksimalkan indikator Model *Team Games Tournament* yaitu indikator sistem penghitungan *point tournament* diantaranya guru membandingkan skor yang telah dicapai sebelumnya, *point* diberikan berdasarkan prestasi siswa, poin tiap anggota tim dijumlahkan untuk mendapat skor tim, dan tim yang mendapat skor tinggi mendapat penghargaan.

2. Siswa

Meskipun secara keseluruhan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti-nya yang sudah baik tersebut.

Dalam hal ini siswa selalu dapat mempertahankan pendapat yang telah diyakini kebenarannya. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikapnya yang selalu dapat mempertahankan pendapat yang telah diyakini kebenarannya tersebut. Sementara hal yang perlu ditingkatkan oleh siswa yaitu siswa diharapkan percaya diri dalam menjawab pertanyaan di kelas ketika diadakan persentasi kelompok.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekertinya yaitu pada indikator menunjukkan minat diantaranya semangat menghadapi suatu masalah dan berkeinginan untuk mengetahui banyak hal. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator cepat bosan pada tugas tugas rutin diantaranya senang dengan pelajaran baru dan kreatif dan menginginkan tugas yang baru.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Model *Team Games Tournament* ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Marjuki. 2022. 181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Priansa Juni Donny. 2017. Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Shoimin Aris. 2013. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Sri Handayani. 2022. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI. Jurnal Studi Kemahasiswaan.
- Sugiyono. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD. Bandung: Albeta
- Uno Hamzah. 2018. Teori Motivasi & Pengukurannya Jakarta: Bumi Aksara