



## Hubungan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2023/2024

Lestari Gloria Marbun<sup>1</sup>, Dame Taruli Simamora<sup>2</sup>, Helena Turnip<sup>3</sup>, Robinhot Robinhot<sup>4</sup>, Rida Gultom<sup>5</sup>  
<sup>1-5</sup> Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**Abstract:** *This research aims to determine the positive and significant relationship between the Based Learning Model and the Learning Activeness of PAK class XI students at SMK Negeri 1 Siborongborong for the 2023/2024 academic year. The method used in this research is a descriptive quantitative research method. The population is all students of class The instrument for this research is a closed questionnaire. The instrument for this research is a closed questionnaire. From the results of the calculation of the positive relationship test, it is obtained that the rcount value is rcount=0.566 > rtable=0.344, thus it is known that there is a positive relationship between variable which is significant between variable*

**Keywords:** *Teams Games Tournament Learning Model, PAK Learning Activeness*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan positif dan signifikan Model Pembelajaran Berbasis dengan Keaktifan Belajar PAK siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong yang beragama Kristen Protestan yang berjumlah 325 orang dan sampel diambil 10 % dari 325 orang yaitu berjumlah 33 orang. Instrumen penelitian ini adalah berupa angket tertutup. Instrumen penelitian ini adalah berupa angket tertutup. Dari hasil perhitungan uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{hitung}$  nilai  $r_{hitung}=0,566 > r_{tabel}=0,344$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y dan hasil uji t menunjukkan nilai dan  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *teams games tournament* dengan keaktifan belajar PAK siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024 dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Keaktifan Belajar PAK

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci untuk kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia secara sengaja dan teratur serta terencana dalam rangka mengubah tingkah laku kearah kedewasaan, sehingga dampak pendidikan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses yang didasari untuk mengembangkan potensi individual sebagai memiliki kecerdasan berfikir, emosional, berwatak dan berketerampilan untuk siap hidup ditengah-tengah masyarakat. Pendidikan secara kompleks melibatkan banyak pihak secara terorganisir. Di antaranya siswa dan tenaga kependidikan termasuk guru sebagai tenaga pengajar. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dalam kegiatannya senantiasa berusaha mengarahkan tujuan pendidikannya kepada peningkatan kualitas manusia sesuai dengan tujuan dan sasaran dari pendidikan itu sendiri.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dengan undang-undang No 20 Tahun 2013 bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa : “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk bertujan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,kreatif,mandiri dan menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggungjawab”.

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran . Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri.

Salah satu faktor yang berhubungan dengan keaktifan belajar siswa adalah guru. Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Seorang guru dituntut untuk dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa. Guru yang sukses adalah guru yang mampu menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk dapat melakukan aktivitas. Guru sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar kepada siswa.

Salah satu kemampuan yang dituntut bagi seorang guru adalah kemampuan memilih model pembelajaran dalam menyampaikan materi agar siswa dapat lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks pengajaran. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta dan observasi yang penulis lakukan di lingkungan SMK Negeri 1 Siborongborong mengatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament sudah dilaksanakan tetapi belum maksimal karena guru sering menggunakan model ceramah,intruksi langsung (direct instruction), pembelajaran kurang menyenangkan, siswa mudah bosan, tidak aktif, kurang antusias, kurang aktif belajar dan sulit memahami materi pembelajaran sacra terkhususnya Pendidikan Agama Kristen. Hal tersebut terjadi karena kondisi kelas yang dianggap tidak menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Fenomena lainnya yaitu masalah umum siswa seringkali terlihat pasif di kelas sehingga menyebabkan tidak adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa salah satu nya adalah saat guru bertanya,

siswa diam tidak merespon seolah-olah paham akan pembelajaran padahal kenyataannya tidak, hal tersebut membuat mereka cenderung merasa bosan dan mengantuk ketika jam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas bahwa diduga salah satu faktor yang dapat meningkatkan keaktifan belajar tersebut adalah faktor penggunaan model pembelajaran oleh guru. Guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa akan aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu model yang dimaksud adalah model pembelajaran teams games tournaments (TGT). Model Pembelajaran teams games tournaments (TGT) merupakan model yang memungkinkan masing-masing siswa dalam satu kelompok menghususkan diri pada satu materi pembelajaran.

Dengan model pembelajaran teams games tournaments (TGT) ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa, untuk mendorong siswa belajar lebih baik lagi dan siswa mampu bertanggung jawab atas setiap tugas-tugasnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat persoalan ini dan mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Landasan Teoritis**

#### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Menurut Shoimin bahwa: “model pembelajaran team games tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa dimana tidak harus ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement”.

Selanjutnya, menurut Saco yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa: “model pembelajaran team games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang mempunyai kemampuan serta jenis kelamin yang berbeda”.

#### **2.1.2 Pengertian Keaktifan Belajar**

Menurut Priansa Keaktifan belajar adalah sistem belajar mengajar untuk memacu keaktifan belajar peserta didik, baik secara fisik maupun psikis. Kemudian diperjelas oleh Rohani yang mengemukakan bahwa Aktif secara fisik ialah, peserta didik giat-aktif dengan

anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktif secara psikis (jiwa) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu selalu aktif dalam mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pelajaran secara aktif. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan yang lainnya, dan sebagainya. Keaktifan jasmani fisik sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan keaktifan psikis tampak jika ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

### **2.1.3 Pengertian Pendidikan Agama Kristen**

Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah salah satu cara yang bisa membantu anak didik dalam mengenal Allah dan fiman-Nya serta membantu anak didik tersebut tumbuh di dalam iman kepada Yesus Kristus. Campbell Wyckoff mengemukakan dalam Kristianto bahwa: “PAK adalah pendidikan yang menyadarkan setiap orang akan Allah dan kasih-Nya dalam Yesus Kristus, supaya mereka mengetahui diri mereka yang sebenarnya, kedaanya, bertumbuh sebagai anak Allah dalam persekutuan Kristen, memenuhi panggilan bersama sebagai murid Yesus di dunia dan tetap percaya pada pengharapan Kristen”.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Keaktifan belajar adalah Proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik secara fisik maupun psikis dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran. Untuk dapat melakukannya, guru harus tahu model pembelajaran yang cocok diterapkan selama penyelenggaraan proses belajar mengajar. Dalam kaitan ini dapat dikatakan bahwa memperkenalkan model pembelajaran yang beragam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena itu, seorang guru perlu mengenal model-model pembelajaran yang beragam, agar dengan pengetahuan itu dapat dirancang proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

## **2.3 Hipotesa Penelitian**

Hipotesa penelitian disusun berdasarkan kerangka teoritis, sehingga arah kegiatan penelitian menjadi luas. Sugiyono mengemukakan bahwa: “Hipotesa adalah jawaban yang

bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris”. Maka yang menjadi Hipotesa dalam penelitian ini adalah “Terdapat Hubungan yang positif dan signifikan antara model TGT (Teams Games Tournament) dengan Keaktifan belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya maka penulis menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif. Selanjutnya Sugiyono mengemukakan bahwa :

“Metode Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada Filsafat Positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Pengolahan Data

#### 4.1.1. Uji Hubungan yang Positif

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang positif antara variabel X (Model Teams Games Tournaments ) dengan variabel Y (Keaktifan Belajar ), maka digunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan Sugiono sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Dimana:

$$x = X - \bar{X}$$

$$y = Y - \bar{Y}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2666}{33} = 80,78$$

$$\bar{Y} = \frac{\sum y}{N} = \frac{2352}{33} = 71,27$$

Dengan diketahuinya nilai  $\bar{X}$  dan  $\bar{Y}$  maka dapat dihitung nilai x dan y yang dibutuhkan untuk mengetahui nilai rxy. Nilai x dan y dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5.**  
**Penyajian Data Mencari Nilai Koefisien Korelasi**  
**Antara Variabel X dan Variabel Y**

No Resp	X	Y	$x=X-\bar{X}$	$y=Y-\bar{Y}$	$x^2$	$y^2$	xy
1	85	73	4.22	1.73	17.8084	2.9929	7.3006
2	78	70	-2.78	-1.27	7.7284	1.6129	3.5306
3	84	76	3.22	4.73	10.3684	22.3729	15.2306
4	77	74	-3.78	2.73	14.2884	7.4529	-10.3194
5	80	57	-0.78	-14.27	0.6084	203.6329	11.1306
6	77	66	-3.78	-5.27	14.2884	27.7729	19.9206
7	82	71	1.22	-0.27	1.4884	0.0729	-0.3294
8	81	69	0.22	-2.27	0.0484	5.1529	-0.4994
9	86	74	5.22	2.73	27.2484	7.4529	14.2506
10	82	73	1.22	1.73	1.4884	2.9929	2.1106
11	78	67	-2.78	-4.27	7.7284	18.2329	11.8706
12	84	73	3.22	1.73	10.3684	2.9929	5.5706
13	85	83	4.22	11.73	17.8084	137.5929	49.5006
14	81	75	0.22	3.73	0.0484	13.9129	0.8206
15	78	68	-2.78	-3.27	7.7284	10.6929	9.0906
16	77	61	-3.78	-10.27	14.2884	105.4729	38.8206
17	75	68	-5.78	-3.27	33.4084	10.6929	18.9006
18	76	67	-4.78	-4.27	22.8484	18.2329	20.4106
19	83	71	2.22	-0.27	4.9284	0.0729	-0.5994
20	82	76	1.22	4.73	1.4884	22.3729	5.7706
21	83	78	2.22	6.73	4.9284	45.2929	14.9406
22	81	76	0.22	4.73	0.0484	22.3729	1.0406
23	82	73	1.22	1.73	1.4884	2.9929	2.1106
24	73	69	-7.78	-2.27	60.5284	5.1529	17.6606
25	89	73	8.22	1.73	67.5684	2.9929	14.2206
26	77	68	-3.78	-3.27	14.2884	10.6929	12.3606
27	78	66	-2.78	-5.27	7.7284	27.7729	14.6506
28	82	73	1.22	1.73	1.4884	2.9929	2.1106
29	88	73	7.22	1.73	52.1284	2.9929	12.4906
30	76	69	-4.78	-2.27	22.8484	5.1529	10.8506
31	82	72	1.22	0.73	1.4884	0.5329	0.8906
32	83	77	2.22	5.73	4.9284	32.8329	12.7206
33	81	73	0.22	1.73	0.0484	2.9929	0.3806
$\Sigma$	2666	2352	0.26	0.09	455.5172	786.5457	338.9098

Dari tabel 4.5. diketahui:

$$\sum x^2 : 455,5172$$

$$\sum y^2 : 786,5457$$

$$\sum xy : 338,9098$$

Dengan demikian maka dapat dihitung nilai  $r_{xy}$  sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2} \sqrt{\sum y^2}} \\ r_{xy} &= \frac{338,9098}{\sqrt{455,5172} \sqrt{786,5457}} \\ &= \frac{338,9098}{21,34 \times 28,04} \\ &= \frac{338,9098}{598,48} \\ &= 0,566 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy}=0,566$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05,IK=95\%,n=33)$  yaitu 0,344. Diperoleh nilai  $r_{hitung}=0,566 > r_{tabel}=0,344$  dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara Model Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

#### 4.1.2 Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya.” Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment*

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,566 \times \sqrt{33-2}}{\sqrt{1-(0,566)^2}} \\ &= \frac{0,566 \times \sqrt{31}}{\sqrt{1-0,320}} \\ &= \frac{0,566 \times 5,56}{\sqrt{0,679}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{3,146}{0,824} \\ &= 3,819 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,818. Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha=5\%=0,05$  uji dua pihak dan  $dk=n-2=33-2=31$ , maka diperoleh  $t_{tabel}=1,696$ . Diketahui bahwa  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$ , dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Model Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

#### **4.2 Pengujian Hipotesa**

Rumusan Hipotesa:

Terdapat Hubungan yang positif dan signifikan Model Teams Games Tournaments Terhadap Keaktifan Belajar Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

$H_a = r_h > r_t; 0,005$  : Terdapat hubungan positif dan signifikan antara variabel x dan variabel y

$H_a = r_h < r_t; 0,005$  : Tidak terdapat hubungan positif dan signifikan antara variabel x dan variabel y

Maka dari hasil perhitungan diperoleh  $r_{hitung}=0,566$  yang berarti lebih besar dari  $r_{tabel}=0,344$ , dan  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$  maka berdasarkan pengujian hipotesa  $H_a = r_h$  ( $0,566 > 0,344$ ), dan  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

#### **4.3 Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang model temas games tournament dapat diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-25 item yang lain tentang model temas games tournament adalah nomor 11 dengan skor 119 dan nilai rata-rata 3,60 yaitu banyak

siswa menjawab bahwa saat permainan dilakukan, siswa menjadi perwakilan tim. Sementara nilai terendah dari item yang lain adalah nomor 8 dengan skor 93 dan nilai rata-rata 2,81 yaitu mendiskusikan masalah yang ada dengan kelompok

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Keaktifan Belajar, dapat diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-25 item tentang Keaktifan Belajar siswa adalah nomor 11 dengan skor 108 dan nilai rata-rata 3,27 yaitu mencari buku –buku referensi mengenai Keadilan dan perdamaian dalam keluarga ke perpustakaan untuk menambah jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru PAK. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 2 dengan nilai rata-rata terendah yaitu item nomor 1 dengan skor 76 dan nilai rata-rata 2,30 yaitu tentang mengerjakan tugas belajar tepat waktu.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy}=0,566$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05,IK=95\%,n=33)$  yaitu 0,344. Diperoleh nilai  $r_{hitung}=0,566 > r_{tabel}=0,344$  dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara Model Teams Games Tournament dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung}=3,819$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk uji dua pihak dengan  $\alpha=0,05$  dan  $dk$  penyebut  $n-2=31$  yaitu 1,696. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Teams Games Tournament dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2=0,32,03$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase hubungan antara Model Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar PAK Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024 adalah sebesar 32,03 %.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

#### 5.1.1 Kesimpulan Berdasarkan Teori

##### a. Model Teams Games Tournaments

Model pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada

perbedaan status yang dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang dirancang dalam bentuk permainan yang membuat siswa dapat belajar lebih rileks, bertanggung jawab, bekerja sama, bersaing sehat dan terlibat dalam pembelajaran

#### **b. Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar adalah sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik, baik secara fisik maupun psikis". Aktif secara fisik ialah, peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktif secara psikis (jiwa) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pelajaran secara aktif. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan yang lainnya, dan sebagainya. Keaktifan jasmani fisik sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan keaktifan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

#### **5.1.2 Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $t_{hitung}=0,566 > t_{tabel}=0,344$  dan  $t_{hitung}=3,819 > t_{tabel}=1,696$ . , maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Krsiten Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024 sebesar 32,03 %.

#### **5.1.3 Kesimpulan Akhir**

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan semakin sungguh-sungguh guru Pendidikan Agama Kristen menerapkan model Teams Games Tournaments dengan baik maka keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024 akan semakin meningkat.

## 5.2 Saran

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

1. Guru Pendidikan Agama Kristen supaya mempertahankan pencapaian yang sudah sangat baik dalam menerapkan model teams games tournaments yaitu guru Pendidikan Agama Kristen menagrahkan siswa menjadi perwakilan tim.
2. Guru Pendidikan Agama Kristen juga disarankan untuk meningkatkan pencapaian yang masih rendah dalam menerapkan Model teams games tournaments yaitu guru Pendidikan Agama Kristen mendiskusikan masalah yang ada dengan kelompok.
3. Siswa disarankan untuk mempertahankan Keaktifan Belajar yang sudah tercapai dengan baik, yaitu mencari buku –buku refrensi mengenai Keadilan dan perdamaian dalam keluarga ke perpustakaan untuk menambah jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru PAK. Hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.
4. Siswa disarankan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar yang belum tercapai dengan baik, yaitu tentang mengerjakan tugas belajar tepat waktu.. Sehingga siswa diharapkan kedepannya agar lebih aktif lagi sehingga pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen berjalan dengan lebih baik lagi.
5. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian yang lebih baik dari sebelumnya, menggunakan teori yang lebih luas lagi. Penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat hubungan h yang positif dan signifikan antara Teams Games Tournaments dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siborongborong Tahun pembelajaran 2023/2024.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta : Rineka Cipta,
- Donni Juni Priansa.2017. Kinerja Dan Professionallisme Guru. Bandung: Alfabeta CV.
- Paulus Lilik Kristianto. 2008. Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen. Yogyakarta: Andi. hlm 4.
- Rusman.2011. Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru.Jakarat: PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Shoimin.2016.68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono.2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D,. Bandung: Alfabeta