

**Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori
Tahun Pembelajaran 2020/2021**

Lasma Desi Natalia Aritonang
Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya persentase Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021, dengan hipotesa analisis model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar PAK siswa kelas VIII SMP N 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 diduga $\geq 75\%$ dari yang diharapkan, dengan sampel penelitian berjumlah 48 orang. Data dikumpulkan dengan angket tertutup, dengan jumlah pernyataan sebanyak 30 item yang disusun berdasarkan indikator sesuai teori dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa besarnya persentase model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar PAK siswa kelas VIII SMP N 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 $\geq 75\%$ dari yang diharapkan, hal ini dibuktikan hasil analisisnya baik sebesar 79,93% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $5,886 > 1,684$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini menyarankan jika akan meningkatkan motivasi belajar perlu diterapkan model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar

Abstract:

This study aims to determine the percentage of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model in Increasing the Motivation to Learn Christian Religion Education for Class VIII Students of SMP Negeri 1 Pinangsori in the Learning Year 2020/2021, with a hypothesis of analysis of the team games tournament learning model can increase motivation to learn PAK. Class VIII students of SMP N 1 Pinangsori for the 2020/2021 learning year were estimated to be $\geq 75\%$ of the expected, with a research sample of 48 people. Data were collected using a closed questionnaire, with a total of 30 items of statements arranged based on indicators according to theory and their validity and reliability have been tested. The results of data analysis show that the large percentage of the team games tournament learning model can increase the learning motivation of PAK students of class VIII SMP N 1 Pinangsori Tahun Learning 2020/2021 $\geq 75\%$ of the expected, this is evidenced by the results of the analysis both at 79.93% and $t_{count} > t_{table}$ of $5.886 > 1.684$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This study suggests that if it is to increase learning motivation it is necessary to apply the Team Games Tournament (TGT) Learning model in Christian Religious Education learning.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT), Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang paling penting dan besar perannya dalam proses kehidupan dan perkembangan suatu bangsa dan Negara. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dimana orangtua menggantungkan harapannya agar anak didik dapat bertumbuh dengan baik dan berkembang secara wajar melalui pendidikan yang diterimanya di lingkungan sekolah dibawah asuan guru melalui pengajaran. Untuk menghasilkan anak yang cerdas sekolah perlu membekali peserta didik dengan penalaran, dan keterampilan yang memadai. Oleh karena itu perlu pembaharuan dalam proses pembelajaran yang terletak pada guru. Dalam pendidikan, guru dan siswa adalah unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar.

Pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-19) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi. Pada tanggal 23 Maret 2020, sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemi. Menurut pemantauan UNICEF, 186 negara saat ini telah menerapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menerapkan penutupan lokal. Hal ini berdampak pada sekitar 98,5 % populasi siswa di dunia (UNESCO, 2020). Kebijakan yang diambil oleh banyak Negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternative proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa sangat diperlukan, oleh karena itu guru harus menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran di masa pandemic covid-19 untuk dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir kritis dan aktif, salah satu model pembelajaran yang dilakukan guru ialah model pembelajaran *team games tournament (TGT)*.

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung prestasinya pun akan meningkat sebaliknya siswa yang motivasinya rendah akan rendah pula prestasi belajarnya. Berdasarkan pengamatan penulis dan fakta di lapangan dalam situasi Pandemi covid-19, ada kendala yang dihadapi siswa maupun guru sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

KAJIAN PUSTAKA

Dalam mewujudkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan mengaktifkan siswa untuk belajar perlu disusun suatu model pembelajaran agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik. Menurut Shoimin (2014:203) mengemukakan bahwa: “model pembelajaran *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”.

Selanjutnya, menurut Saco yang dikutip oleh Rusman (2015:224) mengemukakan bahwa: “model pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda”.

Dari pendapat di atas yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa 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.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* ada aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Shoimin (2014:204-205) ada lima komponen utama dalam model pembelajaran *team games tournament* yaitu: a. Penyajian Kelas, b. Kelompok (*team*), c. *Game*, d. *Turnament*, e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Dari pendapat di atas yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa komponen yang terdapat dalam model pembelajaran *team games tournament* yaitu: a. Penyajian kelas, b. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa atau lebih yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnis, c. *Games* atau permainan

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh guru supaya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Selanjutnya, menurut Huda (2017:198-199) langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Tim studi, b. Turnamen, c. Scoring. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* ada beberapa manfaat/tujuan yang harus diketahui oleh guru supaya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Kemudian menurut Shoimin (2014:204) TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa manfaat/tujuan dari model pembelajaran *team games tournament* yaitu untuk 1. Meningkatkan kemampuan dasar peserta didik, 2. Membuat peserta didik untuk menerima setiap pendapat lain dari peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya, 3. Membuat peserta didik dapat bekerja sama dengan baik untuk memecahkan suatu masalah, 4.

Menjadikan peserta didik lebih aktif dan dapat saling menerima kelemahan dan kelebihan masing-masing.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* ada kelebihan dan kelemahan yang harus diperhatikan oleh guru supaya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Menurut Shoimin (2011:84) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *team games tournament* sebagai berikut:

Kelebihan: 1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikutaktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, 2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *team games tournament* adalah sebagai berikut:

Kelebihan: 1. Memperluas wawasan peserta didik dengan bebas berpendapat, 2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, 3. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, 4. Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan faktor penting yang berpengaruh dalam kelangsungan proses belajar mengajar dan juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya.

Sardiman (2010:75) mengemukakan bahwa: “dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh objek belajar itu dapat tercapai”. Selain dari pendapat diatas Asra (2016:59) juga memberikan pendapat yang hampir sama dengan pendapat

diatas fokusnya pada tujuan yang akan dicapai. Dia menyatakan bahwa “motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong siswa untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku dalam belajar. Siswa akan melakukan suatu proses belajar betapa pun beratnya jika ia mempunyai motivasi tinggi”.

Dari pendapat para ahli di atas tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah energi yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang sehingga mendorong siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan yang akan dicapai dan motivasi tersebut bisa timbul oleh karena faktor eksternal maupun internal.

Motivasi merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melaksanakan suatu pekerjaan, demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Perjumpaan dengan Tuhan hanya bisa terjadi melalui kesetiaan peserta didik secara proaktif membaca Alkitab dan berdoa, sehingga sungguh-sungguh mengenal dan bersekutu akrab dengan Tuhan Yesus.

Siswa yang memiliki motivasi belajar biasanya terlihat melalui sikap anak selama proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2010: 83) motivasi yang ada pada setiap diri siswa memiliki cirri-ciri sebagai berikut: **a.** Tekun menghadapi tugas, **b.** Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), **c.** Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

Penulis dapat memahami bahwa seorang siswa yang memiliki motivasi belajar PAK yang tinggi ia akan tekun belajar sekalipun banyak kesulitan yang dihadapi. Selain dari pada memiliki ketekunan untuk belajar PAK, Sijabat (2016:114) menyatakan “Roh kuduslah motivator dalam kehidupan orang percaya.

Dari penjelasan di atas penulis mengambil konsep bahwa siswa yang memiliki motivasi ia akan tetap bekerja, berusaha demi mencapai sekalipun tidak ada dorongan dari luar diri siswa. Motivasi merupakan energi yang aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang tampak pada gejala kejiwaan.

Sehubungan dengan pendapat di atas, Sidjabat (2016: 320) mengemukakan bahwa motivasi belajar pada diri siswa dalam pembelajaran PAK dipengaruhi

oleh: “Motivasi instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi atau dorongan serta gairah yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya keasadaran, ingin dihargai, nilai/angka/pahala, curiositas dan gairah spiritual. Dan motivasi ekstrinsik mengacu pada factor-faktor luar yang turut mendorong terjadinya gairah belajar, seperti tekanan, kompetisi, lingkungan sosial, fasilitas belajar, guru/pengajar, Roh Kudus”.

Dari pendapat di atas, bahwa siswa memiliki berbagai kendala dalam belajar. Akhirnya penulis mengambil konsep motivasi belajar PAK dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam dan luar diri siswa. Seorang guru tentu memiliki usaha untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar perlu diperhatikan.

Maka penulis mengambil konsep bahwa prinsip motivasi belajar adalah sebagai dasar untuk menggerakkan siswa dalam beraktivitas dalam proses pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang aktif.

METODE PENELITIAN

Setiap penelitian harus dapat menyajikan data yang diperoleh, baik melalui observasi, wawancara, kuesioner (angket) maupun dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015:8) “Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pinangsori Kabupaten Tapanuli Tengah. Adapun waktu penelitian di laksanakan oleh penulis pada bulan Oktober sampai dengan November-Desember 2020.

Populasi merupakan objek penelitian sebagai sumber data bagi penelitian. Menurut Sugiyono (2015:215) “Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulannya”. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 yang beragama Kristen Protestan dengan jumlah seluruhnya 191 orang. Berdasarkan pendapat tersebut, karena jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka diambil 25% dari jumlah keseluruhan populasi atau jumlah siswa kelas VIII SMP N 1 Pinangsori tahun pembelajaran 2020/2021 yaitu $25\% \times 191 = 48$ orang. Jenis instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang disusun sendiri oleh peneliti yang terdiri dari 30 pertanyaan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan uji t diperoleh harga $t_{hitung} = 5,886$ dibandingkan dengan t_{tabel} dengan didasarkan pada derajat kebebasan (dk) yang besarnya adalah $n-1$, yaitu $48-1 = 47$. Taraf kesalahan (α) ditetapkan adalah 5%, sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji satu pihak, maka harga t_{tabel} adalah = 1.684 (harga t_{tabel} 40) (perhitungan selengkapnya pada lampiran 8 Hal. 120-121). Dalam gambar kurva terlihat bahwa ternyata harga t_{hitung} berada pada penerimaan H_a karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.886 > 1.684$ dengan demikian Hipotesis alternatif yang menyatakan Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 > 75% dari yang diharapkan dapat diterima.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hasil pengujian hipotesis mengungkapkan Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 > 75% dari yang diharapkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.886 > 1,684$ berdasarkan perhitungan Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran

2020/2021 sudah mencapai 79.93% dari yang diharapkan, yaitu berada pada kategori sangat baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar siswa ialah model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *team games tournament* di desain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai pendengar ketika proses pembelajaran berlangsung. Tetapi siswa dituntut untuk aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam model pembelajaran *team games tournament* ini ada juga kelompok belajar dibentuk oleh guru sehingga siswa dapat saling bekerja sama dalam kelompok agar setiap anggota kelompok sama-sama memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran kelompok.

Games atau permainan yang dilakukan pada saat pembelajaran dapat juga memacu semangat siswa sehingga semakin berminat mengikuti pembelajaran. Yang dimana pada saat game setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada saat game berlangsung. Adanya kesempatan yang diberikan kepada setiap siswa dapat memacu semangat siswa untuk memberikan hasil yang baik kepada kelompoknya karena skor yang didapatkan pada saat game akan menentukan skor pada kelompoknya.

Penerapan *team games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru PAK dalam mendorong siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi, rasa bertanggung jawab dan menguasai materi pembelajaran sehingga memotivasi siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penerapan *team games tournament* ini terdapat beberapa komponen yang harus di perhatikan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok, 3) Game atau permainan, 4) Turnamen, 5) Penghargaan kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014:208) mengemukakan bahwa: “dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan

sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik”. Sependapat juga dengan Taniredja dalam buku Hariyanto (2019:31) salah satu kelebihan model TGT yaitu “motivasi belajar siswa bertambah”. Maka dari pendapat ahli di atas dapat dikatakan model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan jawaban responden terhadap variabel yang diteliti menunjukkan bahwa guru PAK sudah menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan uraian teori dan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Kesimpulan Teoritis

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan seluruh kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang rileks, bertanggungjawab, bekerjasama, bersaing sehat dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *Team Games Tournament* meningkatkan motivasi peserta didik.

2. Kesimpulan Berdasarkan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang di temukan dalam penelitian ini maka disimpulkan bahwa Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 > 75%. Hal ini diperoleh dari hasil analisis menunjukkan sudah 79.93% berada

pada kategori baik. Hasil analisis indikator dan juga setiap item angket menunjukkan bahwa hasil analisisnya sudah berada pada kategori baik dan sangat baik. Hipotesa dalam penelitian diterima yaitu diketahui bahwa perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 5.886 > t_{tabel} = 1,684$, dengan demikian Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 $> 75\%$ dari yang diharapkan diterima kebenarannya.

3. Kesimpulan akhir

Berdasarkan kesimpulan antara teoritis, dan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat diambil kesimpulan akhir bahwa Analisis Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pinangsori Tahun Pembelajaran 2020/2021 $> 75\%$ dari yang diharapkan diterima karena berdasarkan hasil analisisnya sudah mencapai 79.93%, artinya guru PAK sudah menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut ini disampaikan beberapa saran:

- 1) Guru PAK supaya mempertahankan penerapan model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Karena dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, motivasi belajar siswa semakin meningkat.
- 2) Siswa disarankan agar mengikuti tata cara sesuai dengan Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. yang disampaikan guru. Jika siswa dapat mengikuti tata cara menyelesaikan suatu masalah yang diberikan guru maka siswa akan lebih mudah menyelesaikan masalah tersebut yang menimbulkan kemauan mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru
- 3) Guru disarankan untuk terus memberi semangat kepada peserta kelompok yang kalah dalam pertandingan agar motivasi siswa bertambah. Hal ini

berdampak baik karena dapat dilihat dari hasil analisis data berdasarkan angket no. 26 dengan nilai persentase tertinggi sebesar 88,54% dengan kategori sangat baik.

- 4) Guru disarankan membantu siswa yang kesulitan dalam mengikuti game atau permainan yang dilakukan, ini merupakan salah satu hal terpenting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model TGT, karena dapat terbukti dari hasil analisis data berdasarkan angket no. 17 dengan nilai persentase terendah sebesar 72,92 % kategori baik.
- 5) Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen sudah mencapai 79.93%, untuk itu disarankan peneliti selanjutnya agar menggunakan model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkitab, 2015. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asra & Sumiati. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- GP, Harianto (2012). *Pendidikan Agama Kristen dalm Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: ANDI.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, Agus. 2019. *Team Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Istarani & Intan pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: CV Iscom Medan.
- Kompri. 2018. *Motivasi Pembelajaran perspetif guru dan siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kristianto, Paulus Lilik. 2008. *Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI.
- Mohamad, Nurdin. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mularsih & Karwono. 2018. *Belajar dan Pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. Wina. 2016. *Kurikulum san Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Depok: Yogyakarta.
- Sijadbat. 2016. *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.