



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMK St. Nahanson Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026

Eva Septina Purba¹, Damayanti Nababan², Diana Situmeang³, Robert Juni Tua Sitio⁴,
Melina Sipahutar⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Email : evaseptinapurba@gmail.com, nababanyanti02@gmail.com,
martiani010919@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 27, 2025

Revised September 29, 2025

Accepted October 02, 2025

Keywords:

Teams Games Tournament
Learning Model, Learning
Activeness in Christian
Religious Education

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning activeness of Christian Religious Education students in Grade XI at SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon in the academic year 2025/2026. This research employed a quantitative method. The population consisted of all Grade XI Protestant Christian students at SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon, totaling 131 students, with 58 students selected as the research sample using a random sampling technique. Data were collected using a closed questionnaire consisting of 32 items. The data analysis results show that the implementation of the TGT learning model has a positive and significant effect on students' learning activeness in Christian Religious Education. This is evidenced by the following analysis: (1) Prerequisite analysis test: (a) the positive correlation test obtained $r_{xy} = 0.485 > r_{table} (\alpha=0.05, n=58) = 0.254$; (b) the significance correlation test obtained $t_{count} = 4.149 > t_{table} (\alpha=0.05, df=n-2=56) = 2.000$. (2) Effect test: (a) the regression equation test obtained the regression equation $\hat{Y} = 24.12 + 0.26X$; (b) the coefficient of determination (r^2) = 23.5%. (3) Hypothesis testing using the F-test obtained $F_{count} > F_{table} (\alpha=0.05, df \text{ numerator} = 20, df \text{ denominator} = n-2 = 56)$, namely $17.07 > 1.39$. Therefore, the alternative hypothesis (H_a), which states that the implementation of the Teams Games Tournament learning model has a positive and significant effect on the learning activeness of Christian Religious Education students in Grade XI at SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon in the academic year 2025/2026, is accepted, while the null hypothesis (H_0) is rejected.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

ABSTRAK

**Article history:**

Received September 27, 2025

Revised September 29, 2025

Accepted October 02, 2025

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa yang beragama Kristen Protestan kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 sebanyak 131 orang dan ditetapkan 58 orang sebagai sampel penelitian dengan teknik random sampling. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 32 butir. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026, hal ini dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,485 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=58) = 0,254$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,149 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=56) = 2,000$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 24,12 + 0,26X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 23,5%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=20, dk \text{ penyebut } n-2=58-2=56)$ yaitu $17,07 > 1,39$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 diterima dan H_0 ditolak.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**

Eva Septina Purba

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

E-mail: evaseptinapurba@gmail.com**PENDAHULUAN**

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Menurut Arikunto, “faktor internal seperti motivasi, minat, dan keaktifan siswa sangat menentukan hasil belajar, sedangkan faktor eksternal seperti pemilihan model pembelajaran turut menciptakan suasana belajar yang efektif.”¹ Proses belajar dipandang sebagai interaksi yang dinamis antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga strategi pembelajaran menjadi komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu tantangan utama pendidikan di SMK adalah rendahnya keaktifan belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Slavin menyatakan bahwa “model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa melalui permainan dan turnamen kelompok.”² Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, sehingga setiap anggota memiliki peran yang sama penting.

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 170

² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995), 12



Shoimin menambahkan bahwa “keunikan TGT terletak pada penggabungan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.”³ Oleh karena itu, penerapan model TGT sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di SMK, sebab tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan nilai-nilai kehidupan.

KAJIAN PUSTAKA

Kerangka Teoritis

Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Keaktifan belajar adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan ini mencerminkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, bereksperimen, serta berpikir kritis dan reflektif terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.⁴

Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Model pembelajaran merupakan perencanaan pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan system permainan antar kelompok.⁵

Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru perlu menyusun model pembelajaran yang baik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik juga. Tanpa menggunakan model pembelajaran yang tepat guru tidak dapat mencapai hasil yang baik dalam memberikan pengajaran kepada siswanya. Yang menjadi salah satu model pembelajaran yang harus di ketahui dan dipahami oleh seorang guru yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Menurut, Taniredja Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*class Presentions*)
2. Kelompok (*teams*):
3. Permainan (*games*);
4. Kompetisi (*tournaments*);
5. Pengakuan Kelompok (*teams recognition*);⁶

³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 102.

⁴ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta, 2012), hal 8

⁵ Sukma, *Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2023, hal 70

⁶ Krismanto dkk, *Tipe Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*, Yayasan Kita Menulis, hal 99



Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul. Berdasarkan rumusan di atas maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembahasan ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan pendekatan deskriptif inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Coba Instrumen

Dengan kriteria uji: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (untuk 30 responden yaitu 0,361) dengan $\alpha = 0,05$ berarti angket dapat dinyatakan valid atau sahih. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sahih. Dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel X yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 20 diketahui 20 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,412 sampai dengan 0,828) $> r_{tabel} = 0,361$. Sementara uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel Y yaitu item nomor 21 sampai dengan item nomor 32 diketahui 12 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,453 sampai dengan 0,796) $> r_{tabel} = 0,361$. Sehingga dengan demikian 32 item angket valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Uji Korelasi Variabel X dengan variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*) dengan variabel Y (Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa) kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 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 responden⁷

⁷ Arikunto, op.cit hal 213



Tabel 4.1. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY	No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	66	44	4356	1936	2904	30	54	37	2916	1369	1998
2	60	42	3600	1764	2520	31	68	39	4624	1521	2652
3	68	41	4624	1681	2788	32	66	43	4356	1849	2838
4	65	42	4225	1764	2730	33	70	38	4900	1444	2660
5	60	42	3600	1764	2520	34	62	41	3844	1681	2542
6	67	45	4489	2025	3015	35	64	42	4096	1764	2688
7	68	38	4624	1444	2584	36	67	42	4489	1764	2814
8	63	35	3969	1225	2205	37	64	42	4096	1764	2688
9	68	40	4624	1600	2720	38	60	42	3600	1764	2520
10	68	39	4624	1521	2652	39	76	45	5776	2025	3420
11	75	48	5625	2304	3600	40	77	46	5929	2116	3542
12	75	44	5625	1936	3300	41	55	42	3025	1764	2310
13	66	39	4356	1521	2574	42	64	45	4096	2025	2880
14	60	43	3600	1849	2580	43	63	41	3969	1681	2583
15	61	39	3721	1521	2379	44	66	45	4356	2025	2970
16	66	44	4356	1936	2904	45	67	40	4489	1600	2680
17	64	42	4096	1764	2688	46	61	37	3721	1369	2257
18	60	39	3600	1521	2340	47	68	40	4624	1600	2720
19	65	40	4225	1600	2600	48	73	45	5329	2025	3285
20	65	38	4225	1444	2470	49	61	43	3721	1849	2623
21	78	46	6084	2116	3588	50	65	40	4225	1600	2600
22	60	36	3600	1296	2160	51	62	39	3844	1521	2418
23	62	42	3844	1764	2604	52	63	39	3969	1521	2457
24	65	41	4225	1681	2665	53	64	42	4096	1764	2688
25	58	41	3364	1681	2378	54	65	43	4225	1849	2795
26	64	41	4096	1681	2624	55	70	42	4900	1764	2940
27	62	39	3844	1521	2418	56	69	40	4761	1600	2760
28	71	45	5041	2025	3195	57	71	42	5041	1764	2982
29	67	44	4489	1936	2948	58	67	38	4489	1444	2546
Jumlah							3799	2399	250257	99647	157509

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

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

$$r_{xy} = \frac{58.157509 - (3799)(2399)}{\sqrt{(58.250257 - (3799)^2)(58.99647 - (2399)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{9135522 - 9113801}{\sqrt{(14514906 - 14432401)(5779526 - 5755201)}}$$

$$r_{xy} = \frac{21721}{\sqrt{(82505)(24325)}} = \frac{21721}{\sqrt{2006934125}}$$

$$r_{xy} = \frac{21721}{44798.82}$$

$$r_{xy} = 0.485$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,485$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai



$r_{\text{tabel}}(\alpha=0,05; \text{IK}=95\%; n=58)$ yaitu 0,254 diperoleh nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono⁸:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0.485 \times \sqrt{58-2}}{\sqrt{1-(0.485)^2}} \\
 &= \frac{0.485 \times \sqrt{56}}{\sqrt{1-0.235}} \\
 &= \frac{0.485 \times 7.483}{\sqrt{1-0.235}} \\
 &= \frac{3.628}{\sqrt{0.765}} \\
 &= \frac{3.628}{0.875} \\
 &= 4.149
 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,149. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=58-2=56$, maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,000$. Diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $4,149 > 2,000$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa hasilnya sejalan dengan pendapat Slavin (1995) yang

⁸ Sugiyono, op.cit hal 187



menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena menggabungkan unsur kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat.⁹

Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, antusiasme mengikuti permainan, serta semangat berkompetisi untuk memperoleh penghargaan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Sukma Perdana Prasetya (2019) yang menemukan bahwa penerapan TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa lebih aktif. Maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban siswa tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* diketahui bahwa Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 semakin meningkat. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut dalam penelitian ini diantaranya: 1) Penyajian kelas, antara lain guru menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan mudah dipahami. Yaitu “saya memahami pelajaran dengan baik Karena guru menyampaikan materi secara terstruktur” dan guru menggunakan metode ceramah dan media pendukung (visual, bahan ajar) secara efektif; 2) Belajar kelompok, antara lain siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang mencakup variasi kemampuan dan latar belakang dan anggota kelompok aktif berdiskusi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran; 3) Permainan, antara lain siswa mengikuti permainan yang memuat pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi dan permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa; 4) Pertandingan, antara lain diadakan kompetisi antar kelompok untuk menguji kemampuan siswa dan suasana kompetisi yang menantang dan memacu semangat belajar siswa; dan 5) Penghargaan kelompok, antara lain guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi atas kerja sama dan prestasi kelompok diberikan secara jelas. Maka, dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 diketahui keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan indikator-indikator keaktifan belajar siswa seperti berikut ini: 1) Siswa selalu bertanya, antara lain siswa aktif mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya untuk memperdalam pemahaman materi; 2) Siswa mampu mengemukakan pendapatnya, antara lain siswa mengungkapkan pendapat secara lisan dengan jelas dan sopan, dan siswa menuliskan pendapat secara runtut dan mudah dipahami; dan 3) Siswa dapat mengerjakan tugas-tugas, antara lain siswa mengerjakan tugas secara mandiri sesuai petunjuk dan siswa menyelesaikan tugas tepat waktu.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,485$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 58$ yaitu 0,254. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,485 > 0,254$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995), hal. 71



Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,149$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 56$ yaitu 2,000. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,149 > 2,000$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 24,12 + 0,26X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 24,12 maka untuk setiap penambahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa akan meningkat sebesar 0,26 dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,235$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa Kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 adalah 23,5%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 17,07$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=20$ dan dk penyebut $= n-2 = 58-2 = 56$ yaitu 1,39. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $17,07 > 1,39$ maka H_0 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 pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon. Temuan ini membuktikan kebenaran teori yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin (1995) bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui kerjasama tim, kompetisi sehat, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah cara belajar yang sangat menarik, di mana siswa bekerja sama dalam tim dan berkompetisi melalui permainan atau kuis yang seru. Model ini menggabungkan kesenangan bermain dengan tantangan akademis, sehingga setiap siswa punya kesempatan untuk berkontribusi, saling mendukung, dan menunjukkan kemampuannya. Setelah berlatih dalam tim, mereka akan berkompetisi dalam turnamen, memacu semangat sehat. Hasilnya, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sekaligus memberi kesempatan yang sama bagi setiap siswa dari berbagai kemampuan untuk berpartisipasi aktif dan merasakan keberhasilan. Yang menjadi indikator dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut: 1) Penyajian kelas, antara lain guru menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan mudah dipahami dan guru menggunakan metode ceramah dan media pendukung (visual, bahan ajar) secara efektif; 2) Belajar kelompok, antara lain siswa dibagi dalam kelompok



heterogen yang mencakup variasi kemampuan dan latar belakang dan anggota kelompok aktif berdiskusi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran; 3) Permainan, antara lain siswa mengikuti permainan yang memuat pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi dan permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa; 4) Pertandingan, antara lain diadakan kompetisi antar kelompok untuk menguji kemampuan siswa dan suasana kompetisi yang menantang dan memacu semangat belajar siswa; dan 5) Penghargaan kelompok, antara lain guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi atas kerja sama dan prestasi kelompok diberikan secara jelas.

- b. Keaktifan belajar adalah siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara aktif dan menyeluruh dengan mengerahkan seluruh potensi diri mereka—baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Dengan keterlibatan penuh ini, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal yang mencakup pemahaman konsep (kognitif), pengembangan sikap (afektif), hingga penguasaan keterampilan (psikomotorik), sehingga pembelajaran benar-benar bermakna dan berdaya guna bagi mereka. Yang menjadi indikator dari keaktifan belajar antara lain: 1) Siswa selalu bertanya, antara lain siswa aktif mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya untuk memperdalam pemahaman materi; 2) Siswa mampu mengemukakan pendapatnya, antara lain siswa mengungkapkan pendapat secara lisan dengan jelas dan sopan, dan siswa menuliskan pendapat secara runtut dan mudah dipahami; dan 3) Siswa dapat mengerjakan tugas-tugas, antara lain siswa mengerjakan tugas secara mandiri sesuai petunjuk dan siswa menyelesaikan tugas tepat waktu.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $17,07 > 1,39$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 yaitu sebesar 23,5%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Semakin baik penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh guru PAK maka keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa akan meningkat ke arah yang lebih baik juga.

SARAN

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

1. Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menjadikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai salah satu referensi model pembelajaran dalam menyampaikan pembelajaran PAK demi meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon ke arah yang lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan.



1. Siswa

Secara keseluruhan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas XI SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 sudah baik. Dengan demikian, siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan keaktifan belajarnya yang sudah baik tersebut ke arah yang lebih maksimal dari sebelumnya.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa tersebut seperti metode mengajar guru PAK, relasi guru PAK dengan siswa, disiplin sekolah, dan sarana prasarana belajar. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya peningkatan hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa, kepercayaan diri siswa, kemampuan bekerjasama, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Agus Subairi, Pembelajaran Fikih Berbasis Kecerdasan Majemuk dan Keaktifan Belajar di Madrasah, Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta, 2006, hal. 170.

Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hal. 213.

Daryanto. Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrama Widya, 2013, hal. 52.

Dimiyati & Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013, hal. 45.

Drs. J.R. Gultom. Bahan Penataran Tingkat Sekolah Lanjutan Menengah Pertama dan Atas. Tahun ..., hal. 87–88.

Fx. Agus Hariyanto. Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw melalui Pendekatan Saintifik. DIY, 2012, hal. 30.

H. Enklaar & E.G. Homrighausen. Pendidikan Agama Kristen. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2012, hal. 1.

Harianto G.P. Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini. Yogyakarta: ANDI, 2012, hal. 52.

Hariyanto. Teams Games Tournament & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2023, hal. 31–32.

Hariyanto. Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2024, hal. 30.



- Istarani. 58 Model Pembelajaran. Medan: CV ISCOM, 2023, hal. 240.
- Krismanto dkk. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis, hal. 89.
- Krismanto dkk. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis, hal. 99.
- Melvin L. Silberman. Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusa Media, 2009, hal. 9.
- Paulus Lilik. Prinsip dan Praktek PAK Penuntun bagi Mahasiswa Teologi dan PAK, Pelayanan Gereja, Guru Agama dan Keluarga Kristen. Yogyakarta: Andi Offset, 2014, hal. 4.
- Paulus Lilik. Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen Penuntun Bagi Mahasiswa Teologi dan PAK, Pelayanan Gereja, Guru Agama, & Keluarga Kristen. Hal. 1.
- Robert E. Slavin. Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn and Bacon, 1995, hal. 71.
- Sinar. Metode Active Learning. Yogyakarta, 2012, hal. 8.
- Slameto. Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010, hal. 64.
- Sudjana. Metode Statistika. Bandung: Tarsito, 2016, hal. 328.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2016, hal. 80.
- Sukma. Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Jawa Tengah: Lakeisha, 2023, hal. 70.
- Yamin. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Gaung Persada, 2010, hal. 82.
- Jurnal:
- Card Terhadap Motifasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 2 Kediri”. Jurnal JUPE, Vol. 08. No 03 Tahun 2020.
- Cepi Supriatna, Heny Rohayani, dan Ria Sabaria, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, Vol. 1, No. 3 (2021): 25–35.
- Damayanti Nababan. “Fostering Student Spirituality Through Eschatological Understanding in the Frame of Christian Education.” Pharos Journal of Theology, Volume 104 Issue 5 (2023).
- Ngurah Agung Anak Yuliawati, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”, Indonesian Journal of Educational Development Vol. 2, No. 2 (2021): 356–364.



Renauli Simajuntak et al, “Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Terhadap Pembentukan Sikap Spiritualitas Siswa...”, Jurnal Pembelajaran, Vol. 1, No. 4 (2023).