

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menjadi panduan dalam merancang dan menjalankan proses belajar agar lebih terstruktur dan efisien. Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah kerangka atau struktur yang dapat diterapkan untuk membimbing proses belajar, baik di lingkungan kelas ataupun di luar. Fungsi utamanya adalah sebagai petunjuk bagi pendidik dalam menyajikan materi, mengatur kelas, serta memperkuat keterlibatan siswa dengan lingkungan pembelajaran di sekitarnya.⁷

Menurut Robert Slavin yang dikutip oleh Arends model pembelajaran dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang mengikutsertakan siswa secara aktif, baik melalui kerja sama, diskusi, maupun kompetisi yang sehat. Di sisi lain, Arends juga menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran bertujuan memudahkan peserta didik dalam mencapai pemahaman lebih komprehensif dengan menerapkan beragam metode yang selaras dengan preferensi belajar masing-masing.⁸

⁷ Weil M Joyce B, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2000).

⁸ Arends, *Belajar Unruk Mengajar*.

Penerapan model pembelajaran yang tepat memiliki dampak positif terhadap efektivitas proses pembelajaran. Menurut Eggen dan Kauchak yang dikutip oleh Dalyono menyatakan bahwa pemilihan model yang sesuai dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mengasah keterampilan berpikir analitis, serta memperkuat pemahaman konsep.⁹ Jadi, Model pembelajaran adalah rancangan atau desain yang disusun untuk mempermudah dan mengarahkan jalannya proses belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Model *Team Games Tournament* (TGT) diciptakan oleh David De Vries dan Keith Edwards di Universitas Johns Hopkins sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.¹⁰ *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang memadukan kolaborasi tim dengan elemen permainan dan turnamen akademik. Desain model ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan menerapkan sistem kompetisi yang menarik dan positif.¹¹

Menurut Slavin yang dikutip dalam buku Sulaiman, model pembelajaran TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menerapkan teknik akademik melalui serangkaian kuis, Di mana siswa bersaing dengan rekan satu tim mereka untuk menjadi perwakilan tim mereka. Sementara itu,

⁹ Dalyono M, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rinea Cipta, 2007).

¹⁰dkk. Sulaiman, *Metode Dan Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi Dan Perkembangannya* (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2004).

¹¹ Ibid.

dalam buku Sulaiman Yudianto dkk juga menjelaskan bahwa model TGT merupakan metode kooperatif yang mudah dilaksanakan, mengaktifkan semua siswa tanpa melihat perbedaan, melibatkan teman sebagai pembimbing sebaya, serta memberikan konsep *games* dan penguatan.¹² Model pembelajaran ini bukan hanya mendukung pemahaman para siswa terhadap konsep akademik dengan lebih spesifik, melainkan mengembangkan kemampuan dengan orang lain serta keterampilan bekerja dalam tim. Melalui sistem permainan dan turnamen, siswa termotivasi untuk belajar lebih giat serta bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok.

Model pembelajaran *Team Games Tournaments* dilakukan dengan membentuk kelompok 4 hingga 6 orang anggota. Dalam model ini, siswa berpartisipasi dalam lomba dan *games* bersama kelompok lainnya untuk mendapatkan poin tambahan bagi kelompok mereka. Beberapa pendapat juga menyatakan bahwa dalam model TGT, siswa bersaing untuk mendapatkan poin bagi timnya. Pada dasarnya, model TGT mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok dan bersaing melalui permainan demi meningkatkan perolehan nilai tim.¹³ Jadi, dari definisi yang ada, Model Pembelajaran TGT dapat didefinisikan sebagai model yang mengintegrasikan unsur permainan

¹² Ibid., 117.

¹³ Sulaiman, *Metode Dan Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi Dan Perkembangannya*.

dalam kegiatan kelompok dan mendorong adanya kompetisi antar siswa, sehingga meningkatkan keaktifan mereka.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Karakteristik TGT ada 5, yaitu sebagai berikut:

a. Kerjasama tim

Model *Teams Games Tournament* menerapkan pembagian siswa pada kelompok kecil yang bervariasi, baik dari segi tingkat pemahaman materi, gender, maupun kondisi sosial masing-masing anggota. Pembagian kelompok seperti ini bertujuan untuk menjadikan lingkungan belajar yang inklusif, agar siswa dapat saling membantu anggotanya untuk menguasai materi pelajaran. Dengan adanya perbedaan dalam kelompok, setiap siswa memiliki peluang untuk memberikan sumbangsih sesuai dengan kemampuannya, sehingga tercipta kerja sama yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Permainan Akademik (*Games*)

Model pembelajaran TGT, siswa berpartisipasi dalam kuis atau permainan akademik yang dibuat untuk menggali kembali pengetahuan mereka mengenai materi yang dipelajari. Permainan ini dibuat secara aktif, agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka. Melalui proses ini, pelajar bukan hanya mengasah keterampilan akademik, melainkan mereka juga diajar untuk berkolaborasi dalam kelompok serta merancang taktik untuk meraih skor

tertinggi dalam permainan. Dengan demikian, maka proses belajar tidak akan menjadi membosankan melainkan menjadi lebih aktif dan efektif.

c. Turnamen Akademik

Yang berikut adalah turnamen akademik yang mana siswa berkompetisi dalam turnamen yang disusun berdasarkan tingkat kemampuan yang sama, sehingga setiap peserta memiliki peluang yang setara untuk meraih kemenangan. Pembagian ini bertujuan untuk menciptakan persaingan yang seimbang antar siswa dengan tingkat kemampuan yang setara, sehingga mereka merasa lebih yakin dan terdorong untuk meraih prestasi. Selain itu, sistem turnamen ini juga mendorong siswa untuk belajar lebih giat, karena mereka tidak hanya mewakili diri sendiri tetapi juga berkontribusi terhadap keberhasilan timnya.

d. Pemberian Penghargaan

Selanjutnya pemberian adalah memberikan penghargaan kepada siswa. skor tertinggi dalam turnamen akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk ungkapan pengakuan atas usaha dan kolaborasi mereka. Hal tersebut menjadi kunci dalam metode TGT karena mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kerjasama yang lebih harmonis. Dengan adanya penghargaan, siswa terdorong untuk bukan hanya fokus pada hasil kinerja individu, tetapi juga berkontribusi secara maksimal dalam kelompoknya. Selain itu, sistem ini memberikan

suasana kompetitif yang sehat, agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.¹⁴

e. Peningkatan Motivasi

Selanjutnya adalah peningkatan motivasi. Dengan adanya tantangan dan persaingan mendorong mereka untuk lebih mengetahui serta menguasai materi yang diberikan.¹⁵

4. Langkah-Langkah penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Untuk mengimplementasikan model TGT dalam aktivitas di kelas, langkah-langkahnya adalah:

c. Penyajian kelas

Pada fase ini pengajar memberikan penjelasan materi dengan metode yang ditentukan. Siswa harus memperhatikan penjelasan karena akan membantu siswa menjawab pertanyaan. Pada fase ini juga harus memastikan siswa sudah paham atau belum.

d. belajar dalam kelompok

Di fase ini, setiap peserta didik dikelompokkan dalam tim beranggotakan 4-6 orang dengan komposisi yang beragam. Setiap kelompok dapat membuat kreasi dalam kelompoknya masing-masing,

¹⁴ "Model Pembelajaran Kooperatif, 'Team Games Tournament (TGT),' " *Model Pembelajaran Kooperatif*.

¹⁵ Nyoman Ayu, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Bali: Nilacakra, 2023), 87.

seperti nama kelompok yang kreatif bahkan yel-yel untuk membuat kelas lebih aktif. Pada tahap ini juga guru memberikan Siswa kemudian berdiskusi dengan kelompoknya tentang materi yang telah disampaikan guru.

e. Permainan dan Pertandingan

Pada tahap ini guru memberikan permainan dan pertandingan yang menyenangkan. Guru harus dapat memberikan permainan dan mampu mengatur jalannya permainan yang dipertandingkan. Pada tahap ini siswa akan menuliskan jawaban secara tepat dan cepat dan menempatkan kertas jawaban sesuai yang telah ditentukan guru.

f. Penghargaan Kelompok

Pada fase ini pendidik bersama siswa mengoreksi jawaban sekaligus menjumlah nilai setiap kelompok. Untuk skor tertinggi pertama, kedua dan ketiga akan diberikan hadiah sebagai penghargaan. Guru juga dapat memberikan hadiah kepada kelompok yang tidak juara, tetapi dengan penghargaan yang tidak sama dengan juara pertama, kedua dan ketiga.¹⁶

5. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Menurut Istarani, kelebihan dari TGT adalah sebagai berikut:

¹⁶ Rustiyarso Rustiarso, Tri Wijaya, *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Penerbit Noktah, 2021).

a. Aktivitas Belajar Menjadi Lebih Menarik

Dengan menerapkan model *Team Games Tournament*, aktivitas belajar dilakukan melalui permainan dan kompetisi yang menarik, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Ketertarikan ini menumbuhkan rasa senang dan keingintahuan yang tinggi terhadap materi pelajaran, yang secara langsung meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Menjadikan Suasana Belajar Lebih Menantang

Model *Team Games Tournament* memiliki tantangan melalui kompetisi yang sehat antar kelompok. Suasana belajar yang menantang ini memicu semangat siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Tantangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan tekad untuk berprestasi, sehingga meningkatkan motivasi belajar, baik dari dalam diri siswa sendiri maupun melalui dorongan lingkungan.¹⁷

c. Membuat Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif

Dalam pelaksanaan *Team Games Tournament*, siswa tidak sekedar mendengar materi secara pasif, tetapi juga ikut serta dalam diskusi dalam diskusi, menyelesaikan soal, dan berpartisipasi dalam turnamen. Keterlibatan aktif ini memberikan rasa tanggung jawab terhadap proses

¹⁷ Titisan Sukma Larasati and Tri Widiarto, "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V," *Janacitta* 7, no. 1 (2024): 11–19.

belajar mereka sendiri. Saat siswa merasa berperan penting dalam kegiatan belajar, hal ini mendorong siswa, karena merasa pembelajaran memiliki makna dan dampak langsung terhadap diri mereka.

d. Meningkatkan Sikap Kerja Sama Antar Siswa

Pembelajaran berbasis tim dalam *Team Games Tournament*, menuntut siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan saling mendukung demi mencapai tujuan bersama. Proses ini menciptakan lingkungan sosial yang positif di mana siswa merasa berharga dan didukung. Lingkungan belajar yang kondusif dan penuh kerja sama membangun motivasi belajar, ini karena siswa termotivasi untuk lebih nyaman dan terlibat aktif dalam belajar.

e. Mengembangkan Persaingan yang Sehat Antar Siswa.

Turnamen dalam *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk berkompetisi secara sportif, bukan semata-mata untuk menang, tetapi untuk meningkatkan kemampuan dan belajar dari satu sama lain. Persaingan sehat ini menumbuhkan semangat juang, keinginan untuk belajar lebih baik, serta rasa bangga saat berhasil. Semua ini merupakan pemicu kuat dalam meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa memiliki tujuan dan dorongan untuk terus berkembang.

Terdapat beberapa kekurangan dalam model *Team Games Tournament*, diantaranya:

- 1) Penerapannya membutuhkan banyak waktu.
- 2) penerapannya dilakukan secara berkelanjutan.
- 3) Dapat membuat kelas menjadi gaduh jika tidak mampu mengelola kelas dengan baik.
- 4) Mengharuskan guru memiliki pengelolaan kelas yang baik agar kelas tidak gaduh.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi belajar menjadi elemen penting untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam menuntut ilmu. Menurut Husamah mengemukakan motivasi belajar sebagai dorongan psikologis yang memotivasi mereka untuk memulai, mempertahankan, dan mengarahkan proses belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁸

Di sisi lain, Husamah dan rekan-rekannya menyatakan bahwa dorongan psikologis untuk belajar berasal dari, yang berperan penting dalam memulai, menjaga keberlangsungan, dan mengarahkan kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.¹⁹ Ia menyoroti bahwa motivasi

¹⁸ Mira Juliya And Yusuf Tri Herlambang, "Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mira Juliya 1 , Yusuf Tri Herlambang 2," *Genta Mulia* XII, no. 2 (2021): 1–15.

¹⁹ juliya And Herlambang, "Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mira Juliya 1 , Yusuf Tri Herlambang 2."

belajar dapat dipengaruhi oleh ekspektasi individu terhadap hasil belajar serta nilai yang diberikan terhadap tugas yang dikerjakan. Motivasi ini dapat diperkuat melalui strategi pembelajaran yang unik dan suasana pendidikan yang memadai. Menurut Aldelfer, motivasi belajar merupakan hasrat kuat yang berasal dari diri siswa untuk mendapat hasil terbaik, yang kemudian mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dilihat sebagai suatu pendorong, baik muncul dari faktor internal ataupun eksternal, yang mampu meningkatkan motivasi dan rasa puas dalam belajar, sehingga membantu siswa mencapai prestasi akademik setinggi mungkin.²⁰ Dengan kata lain, motivasi belajar membantu siswa untuk tetap fokus dan tekun dalam menghadapi rintangan akademik.

Dengan begitu, motivasi belajar bisa dipahami sebagai kekuatan pendorong yang memperkuat kemauan belajar demi memperoleh hasil yang diinginkan. Dari segi fungsi, motivasi belajar sangat diperlukan agar peserta didik mampu menjawab tantangan proses belajar dan meraih prestasi di bidang akademis.

2. Manfaat Motivasi belajar dalam Pembelajaran

Motivasi dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan keseluruhan proses pendidikan. Motivasi

²⁰ Fadjriah Hapsari, Laila Desnaranti, and Siti Wahyuni, "Peran Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh," *Research and Development Journal of Education* 7, no. 1 (2021): 193.

bermanfaat sebagai pendorong utama bagi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Motivasi juga memiliki peranan krusial dalam mendukung siswa mencari tujuan dan aspirasi mereka dalam belajar.²¹

Bimbingan yang sesuai dari guru memungkinkan siswa untuk lebih leluasa dalam menggali bakat serta potensi yang dimiliki, sehingga mereka memiliki arah dan tujuan yang lebih jelas terkait masa depan. Di samping itu, siswa dengan motivasi yang besar umumnya lebih mampu menjaga fokus dan tidak mudah terdistraksi oleh hal-hal di sekitarnya selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini memungkinkan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran dan hasil akademik. Dengan demikian disimpulkan bahwa motivasi sangat memiliki manfaat besar dalam proses pembelajaran.

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi belajar

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar adalah:

a. Faktor Internal

1) Emosi

Emosi adalah faktor signifikan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Emosi yang positif, seperti bahagia, bangga, atau antusiasme, dapat meningkatkan motivasi. Sebaliknya, emosi yang negatif, seperti

²¹ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

cemas atau kecewa, sering kali menurunkan semangat belajar. Emosi positif, seperti rasa antusias atau tertarik terhadap suatu mata pelajaran, dapat mendukung siswa untuk lebih fokus dan lebih aktif dalam belajar. Ketika siswa merasa senang, mereka cenderung lebih mudah berkonsentrasi dan lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan.

2) Intelegensi atau Bakat

Intelegensi atau bakat adalah faktor penting yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Intelegensi merujuk pada kemampuan kognitif yang mencakup kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah, sementara bakat adalah keahlian khusus yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. Kedua faktor ini berperan besar dalam membentuk minat, rasa percaya diri, dan cara siswa merespons proses belajar. Siswa yang memiliki bakat atau kemampuan dalam suatu bidang cenderung lebih termotivasi untuk mendalami bidang tersebut.²² Ketika mereka merasa memiliki kemampuan dalam suatu mata pelajaran atau kegiatan, seperti matematika atau musik, minat belajar mereka juga lebih besar, sehingga motivasi belajar meningkat.

Selain itu, intelegensi dan bakat juga turut berpengaruh terhadap motivasi belajar. Siswa dengan keterampilan kognitif yang sangat baik

²² Dalyono M, *Psikologi Pendidikan*.hal 80

merasa termotivasi serta lebih percaya diri untuk belajar lebih banyak karena mereka lebih mudah memahami materi. Bakat dalam bidang tertentu juga mendorong siswa untuk lebih mendalami dan mengembangkan potensinya, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, faktor internal seperti perhatian, emosi, dan intelegensi sangat berperan dalam membentuk semangat belajar siswa serta menentukan keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan akademik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Suasana keluarga yang konstruktif mampu membantu membuat semangat lebih baik, kepercayaan diri, dan ketekunan siswa dalam belajar. Keluarga yang memberikan dukungan emosional, seperti perhatian, kasih sayang, dan dorongan, membantu siswa merasa aman dan dihargai. Jika siswa melihat adanya dukungan secara emosional oleh keluarganya, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan meraih prestasi sebagai bentuk penghargaan atas perhatian tersebut.²³

2) Pola Asuh

Gaya pengasuhan orang tua sangat memengaruhi semangat belajar siswa. karena pola didikan serta perlakuan yang diberikan akan membentuk cara anak memaknai dan menanggapi aktivitas

²³ Nurhikma, *Penerapan Positive Reinforcement Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik* (Makassar: Irawan Massie, 2023).

pembelajaran.²⁴ Pola asuh yang positif dapat meningkatkan dorongan dan prestasi siswa, sementara pola asuh yang negatif dapat menghambat perkembangan minat dan semangat siswa untuk belajar.

3) Lingkungan

Lingkungan memiliki dampak signifikan terhadap semangat belajar. Lingkungan yang mendukung dan kondusif membuat siswa merasa nyaman, bersemangat, dan lebih terinspirasi untuk belajar.²⁵ Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung bisa mengurangi fokus dan motivasi mereka.

Teman sebaya atau lingkungan sosial di sekolah mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika siswa berada di lingkungan teman yang rajin dan positif, mereka akan lebih cenderung terdorong ikut belajar guna mendapat hasil yang memuaskan. Namun, lingkungan teman yang kurang mendukung atau cenderung tidak peduli dengan belajar bisa mengurangi motivasi siswa, karena mereka bisa merasa tidak perlu berusaha keras dalam belajar. Selain itu, Sekolah adalah tempat utama siswa belajar dan berkembang. Lingkungan sekolah yang nyaman, aman, dan tertib dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketersediaan sarana yang mendukung, seperti perpustakaan, laboratorium, serta ruang kelas

²⁴ Nurhikma, *Penerapan Positive Reinforcement Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.

²⁵ Syan Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Kencana, 2021).

yang nyaman, turut berkontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang baik.

4) Model Pembelajaran

Model pembelajaran di dalam kelas memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar siswa. Metode yang dirancang secara menarik dan efisien mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, ketepatan memilih model pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih semangat melalui penyajian materi yang lebih interaktif, relevan, dan menyenangkan. Ketika siswa merasa terlibat, didukung, dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan, mereka lebih termotivasi untuk mencapai prestasi yang baik dalam akademik.

5. Indikator Motivasi Belajar

Adapun indikator motivasi belajar menurut Lestari adalah:

a. Memiliki Dorongan dalam Belajar.

Siswa yang termotivasi untuk belajar akan memiliki dorongan untuk belajar. Adapun siswa yang memiliki dorongan dalam belajar akan aktif dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan berinisiatif mencari berbagai referensi untuk memperluas pengetahuan mereka.²⁶

²⁶ Siti Masito, *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Strategi Belajar* (Jawa Barat: Mega Pless Nusantara, 2023).

b. Menunjukkan Perhatian dan Minat.

Siswa yang terdorong secara motivasional dalam belajar akan memperlihatkan sikap yang menunjukkan perhatian dan minat. Siswa yang minat terhadap suatu pembelajaran akan memperhatikan penjelasan guru, tekun menghadapi kelas dan tidak keluar masuk selama pembelajaran.²⁷

c. Tekun dalam Menghadapi Tugas.

Ketekunan siswa dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan seperti mengerjakan semua tugas yang diberikan, kesungguhan dalam mengerjakan setiap tugas, serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas tepat waktu.²⁸ Siswa yang termotivasi akan bertanggungjawab terhadap tugas yang telah diberikan.²⁹

C. Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen sebagai pendidikan yang menjadikan Alkitab sebagai dasar pengajaran, juga pendidikan ini menempatkan Kristus sebagai inti dari segala ilmu dan kebijaksanaan. Pendidikan Agama Kristen bukan hanya soal mentransfer ilmu, namun juga membentuk jati diri dan iman

²⁷ Ibid.

²⁸ Siti Hawa, "Implementasi Metode Reward and Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Min 2 Karimun," *Jurnal Mumtaz* 4, no. 1 (2024): 1–9.

²⁹ Siti Masito, *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Strategi Belajar*.

seseorang agar hidup sesuai dengan kebenaran firman Tuhan. Berbeda dengan filsafat pendidikan dunia yang sering mengandalkan pemikiran manusia semata, pendidikan ini menuntun seseorang untuk mengenal Tuhan secara pribadi, memahami tujuan hidup yang sesungguhnya, dan hidup dalam ketaatan kepada-Nya.³⁰

Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk membawa manusia ke terang Allah yang ajaib. Pendidikan yang benar bukan hanya membekali seseorang dengan keterampilan duniawi, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kekal yang berakar dalam Yesus Kristus. Dengan memahami kebenaran firman Tuhan, seseorang dapat menjalani hidup dengan perspektif yang benar, tidak terjebak dalam pola pikir dunia yang penuh kebimbangan dan relativisme moral. Pendidikan ini membimbing orang-orang untuk menemukan keselamatan sejati dan hidup sebagai saksi Kristus di dunia.³¹

Pada akhirnya, pendidikan yang berpusat kepada Allah adalah pendidikan yang mempersiapkan manusia tidak hanya pada hidup duniawi tetapi juga untuk kehidupan kekal nantinya. Pendidikan ini membentuk orang yang bijaksana dalam iman, karakter, dan tindakan dengan menempatkan Kristus sebagai pusat.

³⁰ Berkof Louis, *Foundations of Christians Education* (Surabaya: Momentum, 2017).

³¹ Yang Ferry, *Pendidikan Kristen* (Surabaya: Momentum, 2021).

2. Pentingnya Pendidikan Agama Kristen

Sejak usia dini, pendidikan agama Kristen mempunyai peran krusial dalam membangun iman dan karakteristik individu. Melalui pendidikan ini, seseorang diajarkan untuk mengenal Tuhan, memahami firman-Nya, dan hidup sesuai dengan kehendak-Nya. Di tengah dunia yang semakin penuh dengan masalah etika dan moral, Pendidikan Agama Kristen menjadi fondasi yang kuat agar seseorang tidak mudah terpengaruh oleh nilai-nilai yang bertentangan dengan kehendak Tuhan.³²

Selain itu, Pendidikan Agama Kristen juga berperan dalam membangun diri yang berintegritas dan memiliki kasih terhadap sesama.³³ Ajaran Yesus tentang kasih, kebaikan, dan pengampunan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengerti prinsip-prinsip Kristiani, seseorang dapat hidup dengan sikap yang benar, memiliki hati yang rendah hati, dan menjadi berkat dalam kehidupan. Pendidikan ini bukan sekedar memberikan dampak pada kehidupan sendiri, tetapi juga masyarakat secara keseluruhan.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen sangat penting karena bukan hanya memberikan pemahaman tentang ajaran Kristus, tetapi juga membentuk karakter dan membimbing seseorang dalam hidup yang sesuai

³² Remala Lase, "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membangun Karakter Kristiani Siswa," *Jurnal Global Edukasi* Vol. 4, No, no. 2 (2020): 65–72.

³³ Christien Sekar Mawarni Waruwu et al., "Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk: Membangun Kepemimpinan Dan Nilai-Nilai Kristen," *Inculco Journal of Christian Education* 4, no. 2 (2024): 123–138.

dengan kehendak Tuhan. Dengan pendidikan yang berlandaskan firman Tuhan, seseorang dapat menghadapi tantangan dunia dengan iman yang teguh dan hidup dalam kasih serta kebenaran. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Kristen harus terus diajarkan dan diterapkan dalam kehidupan, agar semakin banyak orang yang hidup dalam kebenaran dan memiliki hubungan yang erat dengan Tuhan.

D. Hubungan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Motivasi belajar

Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa karena terdapat elemen yang mampu membangkitkan semangat belajar, seperti adanya permainan. Siswa dapat dimotivasi melalui elemen permainan ini untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Ini menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna dan meninggalkan dampak emosional yang mendalam.³⁴ Unsur permainan ini juga dapat menumbuhkan rasa senang siswa, yang pada akhirnya berdampak baik terhadap motivasi mereka.

Selain itu, model ini juga mengandung unsur *reward*. Menurut Maslow, manusia memerlukan penghargaan, di mana penghargaan dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Unsur lainnya adalah keterlibatan aktif siswa, di mana mereka diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya di khalayak umum. Hal ini dapat menumbuhkan rasa bangga dan dihargai,

³⁴ Hamza B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

sehingga meningkatkan motivasi belajar.³⁵ Dengan demikian, model pembelajaran TGT memiliki keterkaitan erat dengan meningkatnya motivasi belajar.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi awal penulis di kelas VIIA, peneliti menemukan bahwa siswa di kelas VIIA tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar tentang pelajaran agama kristen. Ini terbukti oleh siswa yang sering keluar dari kelas, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari masalah tersebut, penulis akan menerapkan model pembelajaran TGT sebagai solusi dari masalah tersebut. Diharapkan setelah model pembelajaran ini diterapkan, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIA di SMP Kristen Gandangbatu pada pendidikan agama kristen.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



F. Penelitian Terdahulu

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Chusnul Qotimah dan Titik Haryati, siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Plantungan dapat lebih termotivasi

³⁵ Ibid.

untuk belajar PPKN dengan menggunakan model TGT.³⁶ Persamaan dari penelitian ini adalah pada penggunaan model pembelajaran, yaitu TGT. Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian; jika penelitian Chusnul Qotimah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Mahdi Putra Jaya, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan menerapkan model TGT.³⁷ Kesamaan antara penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran, yaitu *Team Games Tournament*. Sementara itu, perbedaannya pada mata pelajaran yang diteliti. Mahdi Putra Jaya pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Hasil riset Miftia Ainul Arifah dan Fenny Widiyanti menunjukkan bahwa metode *Team Games Tournament* berhasil memperbaiki performa akademik siswa dalam pelajaran Sosiologi, khususnya di kelas XI SMA Negeri Lubuk Basung.³⁸ Penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan model pembelajaran yang sama, yakni *Team Games Tournament*. Adapun perbedaannya, penelitian Miftia

³⁶ Chusnul Qotimah and Dan Titik Haryati, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 2 Plantungan Kabupaten Kendal," *Jurnal Spirit Edukasia* 03, no. 01 (2023): 1–7.

³⁷ Mahdi Putra Jaya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMKN 1 Praya Tengah," *Jurnal Paedagogy* 9, no. 1 (2022): 198.

³⁸ Lidiya Putri Handayani and Nurlizawati Nurlizawati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 3 (2022): 363–368.

Ainul Arifah mengimplementasikan model tersebut pada mata pelajaran Sosiologi, sementara studi ini berfokus pada Pendidikan Agama Kristen. Selain itu, tujuan utama penelitian ini adalah motivasi belajar yang meningkat, bukan mengevaluasi hasil belajar mereka.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Gamest Tournament* membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar. Fokus dari penelitian ini berbeda dengan ketiganya. Penelitian ini akan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah jika model pembelajaran *Team Games Tournament* diimplementasikan, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa.