



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Karawang Timur

Lala Yulianti¹, Debibik Nabilatul Fauziah², Neng Ulya³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 27 Oktober 2023
Revised: 03 November 2023
Accepted: 10 November 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realita model pembelajaran koopearatif Team Games Tournament, realita minat belajar siswa serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournamnet terhadap minat belajar kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif korelasional Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII B yang berjumlah 40 siswa serta sampel melalui teknik sampel yaitu sampel sensus. Instrument penelitian menggunakan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukan adanya hubungan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament terhadap minat belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan deskriptif untuk realita model pembelajaran koopearatif Team Games Tournament diperoleh 32,5% dan secara umum dapat dikatakan bahwa realita model pembelajaran kooperatif TGT berada pada kategori cukup baik, dan realita minat belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh skor 35%, secara umum berada dalam baik. Adapun hasil uji korelasi menggunakan rumus product moment diperoleh nilai $R (r_{x2y}) 0,510$ yang menunjukan bahwa adanya hubungan positif (searah) dan hubungan variabel tersebut termasuk kategori sedang dengan besarnya sumbangan adalah 26%. Pengujian signifikansi menggunakan uji t diperoleh koefesien dengan nilai $t_{hitung} = 3,651$ dan nilai $t_{tabel} = 2,024$ menunjukan bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII B di smpn 1 Karawang Timur.

Keywords: model pembelajaran, Team Games Tournament, minat

(*) Corresponding Author: lalayulianti21@gmail.com

How to Cite: Yulianti, L., Fauziah, D. N., & Ulya, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Karawang Timur. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10129400>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa di Indonesia. Oleh karena itu pendidikan berkembang dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik dalam mengajar, dari pola pikir yang kaku menjadi pola pikir yang modern dan menyenangkan. Pendidikan bertujuan menciptakan generasi yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang kuat, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang harus dimiliki oleh dirinya, masyarakat dan negara. Yang sesuai dengan filosofi trirahayu dalam tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara yang percaya bahwa pendidikan memiliki tiga peran penting. Yang pertama memajukan dan

menjaga diri, kedua, memelihara dan menjaga bangsa, ketiga, memelihara dan menjaga dunia (Dawson, Hennessey, and Higley, 2016)

Banyak cara yang dilakukan pendidik dan sekolah dalam menciptakan generasi yang berkualitas dengan menyempurnakan sarana pendidikan dan peningkatan kualitas guru dalam mendidik yaitu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memperhatikan materi yang di berikan, model pembelajaran yang akan digunakan serta media yang akan menjadi pendukung saat proses kegiatan pembelajaran

Proses belajar bukan hanya kegiatan memberi dan menerima tugas namun bagaimana agar terciptanya suatu minat, bakat, serta potensi yang ada pada diri peserta didik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sesuai apabila digunakan pendidik untuk mengembangkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model *team games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Dimana memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang berjumlah antara 5-6. Sistem permainannya berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka, dan tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Pada turnamen ini harus memungkinkan seluruh siswa dari semua tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda untuk menyumbang poin bagi kelompoknya masing-masing.

Karakteristik yang dimiliki setiap peserta didik setiap individunya berbeda-beda. Pada proses pembelajaran peserta didik kehilangan konsentrasi dalam belajar yang disebabkan karena metode yang digunakan oleh pendidik hanya berfokus pada satu metode yaitu ceramah, hal ini menjadikan proses belajar terasa monoton. Fenomena ini terjadi di SMPN 1 Karawang Timur khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kurangnya minat belajar terhadap Pendidikan Agama Islam pada saat proses kegiatan pembelajaran diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasi persoalan tersebut. Belajar akan lebih mudah jika diminati oleh peserta didik dan belajar akan berhasil jika pembelajaran menyenangkan. Menurut filosofi trirahayu no.3 Ki Hajar Dewantara yang disebut sebagai trikont yaitu kontinu, konvergen, konsentris yang menjelaskan bahwa pendidikan itu berkelanjutan yang dimana hari ini adalah hasil dari hari kemarin, kemudian bahwa ilmu itu harus diambil dari berbagai sumber, tetapi ada prinsip terakhir menurut Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus disesuaikan dengan identitas konteks yang ada di Indonesia. (Henricus Suparlan 2015) Maka pembelajaran pada pendidikan agama Islam di kelas VIII perlu diaplikasikan dengan model pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran.

Fenomena yang terjadi pada saat kegiatan proses belajar mengajar di SMPN 1 Karawang Timur memberikan ide baru bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *games tournament* didalam kelas agar tercipta minat siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, jenis penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya menggunakan analisis kuantitatif (inferensial). Sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga akhir pemuatan desain penelitiannya (Ibrahim, 2018).

Sumber yang digunakan dalam penelitian ini ialah Sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh penelitian secara tidak langsung dengan media perantara (diperoleh atau di catat oleh pihak lain). Data sekunder berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data documenter seperti data nilai-nilai hasil ulangan mingguan sebelum diterapkannya model pembelajaran *team games turnamen*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah: observasi, angket, dokumentasi dengan uji prasyarat uji asumsi klasik (uji linearitas, uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji autokorelasi). Angket disebar sebanyak 40 responden dengan jenis kelamin 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Adapun teknik analisis data yang diunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, analisis inferensial berupa korelasi sederhana dan regresi sederhana dengan hipotesis uji t

PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Model Pembelajaran Team Games Tournament

Team games tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa disetiap kelompoknya yang memiliki kemampuan berbeda, jenis kelamin, suku kata dan ras yang berbeda. (Rusman, Model-Model Pembelajaran , 2021). Model pembelajaran *team games tournament* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain (Mahardi, Murda, and Astawan 2019). Menurut Slavin (Rusman, Model-Model Pembelajaran, 2021) pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa prosedur diantara yaitu: Penyajian kelas, belajar dengan kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Pertama disebut dengan "super team" yang memenuhi kriteria penilaian lalu yang mendapat nilai sedang disebut dengan "great team" dan yang mendapat nilai rendah akan disebut dengan "good team"

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihannya yaitu: siswa mampu berperan aktif pada proses pembelajaran di dalam kelas, mengajarkan siswa untuk bersikap sosial, berfokus pada soal yang harus di selesaikan siswa, lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan, mengajarkan arti kepedulian, toleransi serta tanggung jawab, meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki hasil belajar siswa. Adapun Kekurangan adalah Sulit membagi kelompok dalam tingkat akademik siswa baik dalam kemampuan tinggi, sedang ataupun yang rendah, harus tetap dikelola oleh guru agar proses diskusi berjalan dengan baik.

B. Minat Belajar

Menurut Reber (1988) belajar dapat di artikan menjadi dua bagian, yang pertama belajar merupakan sarana untuk memperoleh pengetahuan, yang kedua belajar merupakan sebuah perubahan reaksi yang bersifat permanen dari hasil yang

telah diperkuat. Adapun menurut Kimble (1961:31) belajar sebagai perubahan individu yang bersifat permanen terhadap perubahan behavior yang terjadi akibat praktik yang telah dilakukannya (Festiawan 2020). Minat merupakan keadaan dari kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada satu obyek yang dianggap paling efektif (perasaan dan emosional) yang didalamnya terdapat elemen yang efektif (emosi) yang kuat. (JURNAL NURSI AH n.d.) Minat merupakan suatu ketertarikan dan rasa suka akan suatu hal tanpa adanya paksaan, adapun minat merupakan suatu penerimaan hubungan yang datang dari luar diri individu yang semakin kuat dengan hubungan tersebut maka semakin kuat minatnya Slameto (2010:180) jadi minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Aspek-aspek dalam pemaknaan minat belajar terbagi menjadi dua bagian diantaranya: (1) Aspek kognitif minat belajar didasarkan pada konsep yang dikembangkan mengenai bidang yang berkaitan dengan minat yang diperoleh oleh pengalaman pribadi, dan dipelajari di rumah, di sekolah, dimasyarakat serta berbagai jenis media massa. (2) Aspek afektif minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan oleh minat itu sendiri, sebagai akibat dari pengalaman pribadi dan pengaruh sikap orang yang dianggap penting, serta orang tua, guru atau teman sebaya. Dalam minat belajar terdapat empat aspek diantaranya: kesadaran, kemauan, perhatian, kesungguhan, perasaan senang. Kesadaran, perhatian, kemauan, perasaan senang (Ananda and Hayati 2020)

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu dan dapat mempengaruhi semangat serta minat dalam kegiatan pembelajaran. Faktor internal; antara lain. faktor fisiologis (faktor Kesehatan dan cacat tubuh) dan faktor psikologis (kecerdasan peserta didik, motivasi, sikap, minat, dan bakat peserta didik yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Diantaranya faktor keluarga yang meliputi bagaimana cara orang tua mendidik, interaksi dengan keluarga, ekonomi keluarga, dan suasana rumah. Serta faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, metode belajar, metode pengajaran, guru, interaksi di kelas atau di sekolah, materi pelajaran. Dan faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010).

C. Pendidikan Agama Islam

Menurut Ismail Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan dan pembinaan agar siswa mampu memiliki kemampuan untuk memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, Adapun menurut Zakiah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Ismail, 2020)

Ada tiga dasar utama dalam Pendidikan Islam yaitu Al-Quran, As-Sunnah, ijtihad. Al-quran sebagai kalam Allah yang telah diriwayatkan kepada Nabi Muhammad SAW bagi pedoman masing-masing merupakan petunjuk yang lengkap mencakup seluruh aspek kehidupan manusia yang universal, yang mana

ruang lingkupnya mencakup ilmu pengetahuan yang luas dan nilai ibadah bagi yang membacanya, serta isi didalamnya tidak dapat dimengerti kecuali dengan dipelajari kandungannya. (Rohibin, 2020). As-sunnah (Hadist) Hadist merupakan segala bentuk perilaku, bicara Nabi yang merupakan cara yang diteladani dalam dakwah islam yang termasuk dalam tiga dimensi yaitu: berisi ucapan, pertanyaan dan persetujuan Nabi atas peristiwa yang terjadi (Burhanuddin, 2016, p. 48). Ijtihad merupakan penerapan kemampuan secara maksimal, baik mengistinbathkan hukum syara' maupun dalam penerapannya menurut Abu Zahrah (Hamdi 2020).

Ruang lingkup pendidikan islam merupakan ruang lingkup yang berkaitan dengan persoalan-persoalan yang menyeluruh dan mengandung generalisasi bagi semua jenis dan tingkat pendidikan islam yang ada, baik dimasa yang sekarang atau dimasa yang akan datang (Azis 2019).

Lingkup kajian ajaran Islam meliputi aspek ketuhanan, kemanusiaan, dan alam semesta serta didasari dengan Aqidah, Syari'ah, dan akhlak. Seluruh kajian ajaran islam semuanya memiliki keterkaitan dan didasari dari Al-Quran, Sunnah, Ijma, Qiyas.

- 1) Aqidah adalah kepercayaan terhadap Allah dan inti dari Aqidah adalah tauhid. Tauhid adalah ajaran tentang eksistensi Allah yang bersifat Esa.
- 2) Syariah adalah segala bentuk ibadah baik umum seperti hubungan muamalah, hukum-hukum baik public maupun pedate, juga ibadah khusus seperti sholat, puasa, zakat, dan haji.
- 3) Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa dan menimbulkan perbuatan yang mudah tanpa memerlukan pertimbangan pikiran.
- 4) Ibadah yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhannya, pengabdian dan penyembahan kepada Tuhannya, misalnya tentang syahadat, shalat, puasa, zakat, haji.
- 5) Muamalat yang mengatur hubungan antara manusia dengan sesamanya, misalnya tentang perdagangan, sewa menyewa, perburuhan dan yang lainnya.

Pendidikan Agama Islam dilandasi oleh beberapa landasan diantaranya: Landasan filosofis berupa butir-butir yang terdapat dalam Pancasila dan kandungan yang tertulis dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Sedangkan landasan Yuridis adalah UUD 1945 pasal 29 dan ketentuan-ketentuan yang dihasilkan. Landasan Historis adalah berupa politik pendidikan nasional yang bertujuan menciptakan insan akademis yang beriman. Serta landasan agama berupa ayat-ayat AL-Quran dan ketentuan dalam Assunah (Ismail, 2020)

Tujuan Pendidikan Agama Islam ialah suatu hal yang diharapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan selesai dilakukan (Azis, 2019). Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, namun ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang yang berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya. Tujuan pendidikan memiliki beberapa ciri diantaranya:

1. Mengarahkan manusia agar menjadi khalifah Tuhan dimuka bumi dengan sebaik-baiknya, yaitu melaksanakan tugas-tugas, memakmurkan dan mengolah bumi sesuai dengan kehendak Tuhan.
2. Mengarahkan manusia agar seluruh pelaksanaan tugas kekhalifahannya dimuka bumi dilaksanakan dalam rangka beribadah kepada Allah,
3. Mengarahkan manusia agar berakhlak mulia,
4. Membina dan mengarahkan potensi akal, jiwa dan jasmaninya,

5. Mengarahkan manusia agar dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
6. Tujuan pendidikan islam adalah membina dan memupuk akhlakul karimah,

Kurikulum pendidikan Islam merupakan bahan-bahan pendidikan Islam yang didalamnya berupa kegiatan, pengetahuan dan pengalaman yang dengan sengaja dan sistematis diberikan kepada anak didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Islam (Syu'aib 2019). Atau dengan kata lain kurikulum pendidikan Islam merupakan satu komponen pendidikan agama berupa alat yang segala aktivitas didalamnya mencakup pengetahuan, aktivitas serta pengalaman yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan Islam. fungsi Kurikulum PAI di Sekolah Fungsi pengembangan, fungsi penyaluran, fungsi perbaikan, Fungsi pencegahan, Fungsi penyesuaian, dan sumber nilai.

Implementasi kurikulum PAI di sekolah adalah merancang pembelajaran, mengorganisasikan pembelajaran, dan memilih pendekatan pembelajaran. Aktifitas psikologi yang memerlukan dorongan dari luar, yang harus di upayakan diantaranya: bagaimana memotivasi peserta didik, dan bagaimana materi pelajaran harus di kemas sehingga membangkitkan motivasi belajar.

D. Pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Karawang Timur

model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Karawang Timur diterapkan kepada 40 responden yang telah mengisi angket dengan rata-rata hitung (mean) sebanyak 74,27, nilai letak (media) sebanyak 73,50 yang diukur dari nilai terendah sampai nilai tertinggi. Data yang berupa angka paling sering muncul (mode/modus) adalah nilai skor 64.00 dengan nilai perbedaan (variance) sebanyak 95,89. Rentang nilai (range) yang diperoleh dari skor nilai model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament sebanyak 32,00, yaitu nilai tertinggi (maksimum) = 92,00 dikurangi nilai terendah (minimum) = 60,00. Adapun jumlah skor keseluruhan (sum) dari responden diperoleh sebesar 29,71.

Interval frekuensi Model Pembelajaran Koopeartif Team Games Tournament

No	Skor	Frekuensi	presentase	Kategori
1	84-92	9	22,5%	Sangat Baik
2	76-83	8	20%	Baik
3	68-75	13	32,5%	Cukup Baik
4	60-67	10	25%	Kurang Baik
jumlah		40	100%	-

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, terdapat 40 responden yang memberikan jawaban (mengisi angket) mengenai model pembelajaran kooperatif Team Games Tournamnet diketahui bahwa terdapat 10 responden (25%) memperoleh skor bervariasi antara interval kelas 60-67 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dalam kategori kurang baik, dan terdapat 13 responden (32,5%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 68-75 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament termasuk

kategori cukup baik, serta terdapat 8 responden (20%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 76-83 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dalam kategori baik, dan terdapat 9 responden (22,5%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 84-92 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka dapat dijelaskan bahwa gambaran realita hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dengan angka persentase sebesar 32,5% dengan jumlah 13 responden adalah tergolong tingkat kategori cukup baik.

Rata-rata hitung (mean) sebanyak 64,00, nilai letak (media) sebanyak 65,00 yang diukur dari nilai terendah sampai nilai tertinggi. Data yang berupa angka paling sering muncul (mode/modus) adalah nilai skor 65.00 dengan nilai perbedaan (variance) sebanyak 66,87. Rentang nilai (range) yang diperoleh dari skor nilai model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament sebanyak 27,00, yaitu nilai tertinggi (maksimum) = 76,00 dikurangi nilai terendah (minimum) = 49,00. Adapun jumlah skor keseluruhan (sum) dari responden diperoleh sebesar 25,60.

Interval frekuensi Model Pembelajaran Koopeartif Team Games Tournament

No	Skor	Frekuensi	presentase	Kategori
1	70-76	11	27,5%	Sangat Baik
2	63-69	14	35%	Baik
3	56-62	7	17,5%	Cukup Baik
4	48-55	8	20%	Kurang Baik
jumlah		40	100%	-

Adapun minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur berdasarkan hasil perhitungan diatas, terdapat 40 responden yang memberikan jawaban (mengisi angket) mengenai minat belajar diketahui bahwa terdapat 8 responden (20%) memperoleh skor bervariasi antara interval kelas 48-55 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dalam kategori kurang baik, dan terdapat 7 responden (17,5%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 56-62 artinya minat belajar termasuk kategori cukup baik, serta terdapat 14 responden (35%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 63-69 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dalam kategori baik, dan terdapat 11 responden (27,5%) memperoleh skor yang bervariasi antara interval kelas 70-76 artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka dapat dijelaskan bahwa gambaran realita hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap minat belajar dengan angka persentase sebesar 30% dengan jumlah 14 responden adalah tergolong tingkat kategori baik.

:

Correlations

		x	y
x	Pearson Correlation	1	.510**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	40	40
y	Pearson Correlation	.510**	1

	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	40	40
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

koefisien determinan (R Square atau Adjusted R square) menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi antara variable bebas dengan variable terikat yang dapat ditafsirkan bahwa variable bebas X memiliki kontribusi terhadap variable Y. koefisien diterminan (KD/R Square) dipergunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap minar belajar siswa kelas VIII B di SMPN 1 Karawang Timur.

$$KD = (r_{x1y})^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,510)^2 \times 100\%$$

$$KD = 25,5 \times 100\%$$

$$KD = 26, \%$$

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.510 ^a	.260	.240	7.12788

besarnya nilai korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,510, dari output tersebut didapatkan nilai R Square (R²) sebesar 0,26 (26,%). Hal tersebut berarti bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament berpengaruh sebesar 26,% terhadap minat belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 74,% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam faktor model pembelajaran TGT.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	677.349	1	677.349	13.332	.001 ^b
	Residual	1930.651	38	50.807		
	Total	2608.000	39			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x

nilai F hitung = 13,332 dengan tingkat signifikan sebesar 0,001. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa signifikan (0,001) < (0,05) maka tolak H₀ yang artinya model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	30.468	9.252		3.293	.002

x	.448	.123	.510	3.651	.001
---	------	------	------	-------	------

maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 30,468, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel minat belajar adalah sebesar 30,468. Sedangkan koefisien regresi nilai model pembelajaran (b_1) sebesar 0,448 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai model pembelajaran, maka nilai minat belajar akan meningkat. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1$$

$$Y = 30,468 + 0,448X_1$$

Berdasarkan persamaan regresi linear sederhana diatas, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai model pembelajaran (X), maka nilai minat belajar (Y) bertambah sebesar 0,448. Sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

$$T_{\text{tabel}} = (\alpha/2 : n-k-1)$$

$$= (0,05/2 : 40-1-1)$$

$$= (0,025 : 38)$$

$$= 2,024$$

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan. Berdasarkan perhitungan diatas, jika $\alpha = 0,05$ dan $n = 40$. Maka uji dua pihak: $k = n-2 = 40-2=38$ sehingga diperoleh $t_{\text{tabel}} = t_{(0,05)(38)} = 2,024$, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $3,651 > 2,024$. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak., dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan yang cukup terhadap minat belajar siswa kelas VIII B di SMPN 1 Karawang Timur sebesar 26, %.

KESIMPULAN

- Realita model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII B SMPN 1 Karawang Timur dalam kategori cukup baik dengan presentase atau sebanyak 26 responden dari 40 responden.
- Realita minat belajar kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur dalam kategori sedang dengan presentase 35% atau sebanyak 14 responden dari 40 responden.
- Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament terhadap minat belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur. Diperoleh persamaan regresi $Y = 30,510 + 0,448X_1$ dengan besarnya pengaruh sebesar 26% terhadap minat belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Karawang Timur

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat memberikan saran kepada:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya lebih meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang unik agar para peserta didik dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Bagi Siswa

Siswa-siswi kelas VIII B di SMPN 1 Karawang Timur disarankan untuk lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar materi yang telah dipelajari disekolah atau di rumah mengenai agama kelak dapat memberikan manfaat dan memberikan pengetahuan baru serta menjadi pegangan hidup bagi para siswa-siswa kelas VIII B.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. 2020. CV. Pusdikra MJ *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*.
- Azis, Rosmiaty. 2019. *Dr. Hj. A. Rosmiaty Azis, M.Pd.I*. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu Pendidikan Islam.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu%20Pendidikan%20Islam.pdf).
- Dawson, Christi Lea, Maeghan N Hennessey, and Kelli Higley. 2016. "Student Perceptions of Justification in Two Disparate Domains: Education and Biology." *International Journal of Higher Education* 5(3): 95–101.
- Festiawan, Rifqi. 2020. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Jurnal K*: 1–17.
- Hamdi, Fahmi. 2020. "Ijtihad Sebagai Dasar Pendidikan Islam." *At-Tarwiyah XIII*(25): 2–9.
- Henricus Suparlan. 2015. "Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia." *Jurnal Filsafat* 25 (1): 57–74. "JURNAL NURSIH."
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan. 2019. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2(2): 98.
- Syu'aib, Kholil. 2019. "Kurikulum Dalam Pendidikan Islam." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15(28): 68–74.
- Azis. (2016). *ilmu pendidikan islam*. SIBUKU .
- Burhanuddin. (2016). *ISLAM AGAMAKU*. subang: Royyan Press.
- Ibrahim, A. M. (2018). *METODELOGI PENELITIAN*. GUNADARMA ILMU .
- Ismail, U. &. (2020). *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (konsep dasar bagi mahasiswa perguruan tinggi umum)*. CV. Pena Persada.
- Priadana, S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Prihatmojo, R. (2020). *pengembangan model pembelajaran "who i'm"*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rohibin. (2020). *Pendidikan Agama Islam Sebuah Pengantar*. FH UII Press.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran* . Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Slameto. (2010). *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Umar, I. (2020). *Pendidikan agama islam* . manado: CV.Pena Persada.