

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V pada Pelajaran PAK dan Budi Pekerti di SD Negeri 177045 Pealange Tahun 2025/2026

Elsa Yulinarda Yahya Nainggolan*, Maria Widiastuti, Taripar Aripin Samosir, Tio R.J. Nadeak

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia

Corresponding Author: elsayulinardayahyan@gmail.com, mariawidiastutitarigan@gmail.com,

lumbanramot1998@gmail.com, tionadeak2728@gmail.com

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design berbentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 siswa, dan seluruhnya dijadikan sampel sebanyak 30 siswa dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket keaktifan belajar sebanyak 20 butir. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa, dibuktikan melalui uji t dengan hasil t hitung = 6,811 lebih besar dari t tabel = 2,045 pada taraf signifikan $\alpha = 0,025$ dan derajat kebebasan dk = 29. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Keywords: Budi Pekerti, Keaktifan Belajar, Pendidikan Agama Kristen, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif menjadi kunci penting untuk memastikan bahwa proses belajar benar-benar bermakna dan berdampak bagi perkembangan. Landasan pemikiran tentang pentingnya pendidikan yang aktif dan partisipatif juga tercermin dalam Undang - Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 dalam Yusuf, 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Ilmi & Rahmadani, 2024).

Menurut (Murni, 2021), keaktifan merupakan *primus motor*, sebuah istilah dari bahasa Latin yang berarti "penggerak utama"

dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar, siswa diharapkan senantiasa terlibat aktif dalam memproses dan mengolah hasil belajarnya dengan cara yang efektif. Siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Implikasi dari prinsip keaktifan bagi siswa mengharuskan keterlibatan langsung mereka dalam setiap tahapan proses pembelajaran (Thalita et al., 2019). Interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa merupakan salah satu tanda bahwa siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, tidak semua bentuk keaktifan menunjukkan keterlibatan yang positif. Dalam kenyataannya, ada siswa yang tampak aktif tetapi justru mengganggu jalannya pembelajaran, seperti berbicara tidak relevan, menyela penjelasan guru, bercanda berlebihan, atau mendominasi diskusi tanpa memberi ruang kepada teman lain. Bentuk keaktifan seperti ini

perlu diarahkan agar menjadi partisipasi yang lebih konstruktif.

Keaktifan belajar siswa tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor penting yang mendukung proses pembelajaran. *Pertama*, melambungkan awal dari segala proses, yaitu pentingnya untuk memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, menjelaskan tujuan instruksional atau kemampuan dasar yang ingin dicapai dapat membantu siswa memahami arah pembelajaran, karena tanpa penjelasan yang jelas, siswa tidak akan tahu ke mana mereka harus tuju. *Ketiga*, guru perlu mengingatkan kembali kompetensi belajar yang harus dicapai oleh peserta didik, diartikan sebagai penguatan kembali ingatan, bahwa pembelajaran bukan hanya tentang hal baru, tetapi juga mengaitkan dengan kompetensi yang sudah ada. *Keempat*, memberikan stimulus berupa masalah, topik, atau konsep yang akan dipelajari dapat mendorong keaktifan berpikir siswa, diartikan sebagai rangsangan intelektual, yaitu pemicu agar siswa terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif. *Kelima*, guru perlu memberikan petunjuk yang jelas tentang cara mempelajari materi, dapat diartikan bahwa guru harus memberikan petunjuk yang jelas supaya siswa tahu cara belajar materi yang benar. *Keenam*, memunculkan aktivitas atau partisipasi siswa secara langsung dalam pembelajaran merupakan langkah penting dalam mendorong keaktifan mereka, dimaksudkan bahwa siswa harus ikut dalam pembelajaran, bukan hanya mendengarkan saja. *Ketujuh*, pemberian umpan balik (*feedback*) membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka, maka itu pentingnya umpan balik diberikan oleh guru. *Kedelapan*, melakukan evaluasi atau tes secara berkala penting untuk memantau dan mengukur kemampuan siswa, maka dari itu setelah materi sudah diterima oleh siswa, guru perlu menguji kembali supaya pemahaman siswa dapat diukur dan dievaluasi oleh guru. *Kesembilan*, menyimpulkan materi pelajaran di akhir sesi membantu siswa mengingat dan memahami inti dari apa yang telah dipelajari, ini merupakan hal terakhir atau penutup yang dilakukan guru guna siswa lebih mudah mengingat isi pentingnya materi.

Kecenderungan secara psikologis menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif, belajar akan dapat terjadi jika anak mengalami sendiri. Menurut (Mubin, 2022) mengungkapkan bahwa belajar adalah

menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri yang datang dari dirinya sendiri. Hal tersebut menjelaskan bahwa keaktifan belajar menempatkan siswa sebagai pribadi atau subjek yang aktif dalam pembelajaran bukan menjadi objek yang hanya menerima pengetahuan atau informasi dari guru.

Keaktifan belajar siswa juga dapat dipahami sebagai bentuk keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif tidak hanya hadir secara jasmani di kelas, tetapi juga menunjukkan perhatian, rasa ingin tahu, serta kemauan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar seperti bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Keaktifan belajar menjadi penting karena pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam membangun pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rikawati & Sitinjak, 2020) yang menyatakan bahwa belajar akan berhasil apabila siswa aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, (Hikmah et al., 2022) menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan salah satu indikator penting yang menunjukkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Selanjutnya, (Hidayat & Raihanah, 2026) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa agar aktif. Guru perlu menggunakan strategi, metode, atau model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak pasif dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok. Menurut (Miranti & Sanoto, 2023), pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan partisipasi siswa karena siswa belajar dalam tim dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Selanjutnya, (Wahidah & Kristin, 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif menekankan aktivitas siswa dalam berinteraksi dan bekerja sama sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh (Pebrianti et al., 2025) yang mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut (Fitria & Nurlaela, 2023) menyebutkan bahwa ciri-ciri siswa aktif antara lain: *pertama*, aktif dalam kegiatan pembelajaran; *kedua*, aktif bertanya dan mengemukakan pendapat; *ketiga*, aktif dalam menyelesaikan soal-soal di depan kelas atau soal latihan dari buku paket; *keempat*, memiliki usaha yang menonjol; *kelima*, tidak ribut saat pembelajaran berlangsung; *keenam*, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan; *ketujuh*, memiliki semangat belajar yang tinggi; *kedelapan*, tidak suka membuang-buang waktu; *kesembilan*, puas terhadap nilai sebagai hasil usaha sendiri; *kesepluluh*, suka berinteraksi dengan orang lain; *kesebelas*, pengetahuan dipelajari, dialami, dan ditemukan oleh siswa; *kedua belas*, mencoba sendiri konsep-konsep; dan *ketiga belas*, mengkomunikasikan hasil pikirannya

Namun, berdasarkan pengamatan penulis, terdapat ketidaksesuaian antara kondisi di lapangan dengan karakteristik siswa aktif sebagaimana dikemukakan ahli di atas. Berdasarkan observasi di SD Negeri 177045 Pealange terdapat ketidaksesuaian dengan karakteristik siswa aktif seperti: tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak aktif dalam menyelesaikan soal-soal di depan kelas atau soal latihan dari buku paket. Kurangnya rasa percaya diri siswa saat diminta menjawab pertanyaan, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas, menunjukkan bahwa siswa belum memiliki usaha yang menonjol, kurang semangat belajar, dan belum mampu mengkomunikasikan hasil pikirannya. Bahkan dalam beberapa situasi, keaktifan yang muncul cenderung mengganggu proses pembelajaran, seperti berbicara sendiri, bercanda saat guru menjelaskan, atau menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar yang sedang berlangsung.

Ada berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, seperti, model pembelajaran *Snowball Throwing*, model pembelajaran *Jigsaw*, *Student Teams-Achievement Divisions*, dan salah satu nya adalah model *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti memilih untuk memfokuskan pada model *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. *Teams Games Tournament (TGT)* bertujuan

untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan akademik, meningkatkan pencapaian akademik, dan meningkatkan kemandirian siswa (Arta & Wati, 2025).

Berdasarkan pendapat (Nisa et al., 2024) *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavín (1995) dan dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam peninjauan materi dan penguasaan konsep secara menyenangkan dan kompetitif. Model ini menggabungkan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa (Nurhasanah & Hamid, 2025). Namun demikian, keaktifan siswa dalam model ini perlu diperhatikan dan diarahkan dengan baik, agar tidak berkembang menjadi keaktifan negatif yang justru mengganggu proses pembelajaran, seperti bercanda berlebihan, berbicara tidak relevan, atau mendominasi kegiatan kelompok secara tidak seimbang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau kelompok pembandingan. Menurut (Winarni, 2021) desain *one group pretest-posttest* dilakukan dengan mengukur satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan menurut (Arikunto, 2021) desain ini termasuk eksperimen semu karena belum memenuhi syarat eksperimen sejati sebab tidak menggunakan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 177045 Pealange, Desa Paniaran, Kecamatan Siborongborong, Kabupaten Tapanuli Utara. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti, masih terdapat masalah dalam proses pembelajaran, khususnya

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, yaitu sebagian siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai September 2025 pada Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang berjumlah 175 siswa, sedangkan populasi terjangkau pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa (beragama Kristen Protestan). Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange sebanyak 30 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti mengurus izin penelitian, menyusun perangkat pembelajaran menggunakan model TGT, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa angket keaktifan belajar siswa. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* dengan membagikan angket keaktifan belajar kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Setelah proses pembelajaran menggunakan TGT dilaksanakan, peneliti kemudian melakukan *posttest* dengan membagikan kembali angket yang sama untuk mengetahui perubahan atau peningkatan keaktifan belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Pada tahap akhir, seluruh data hasil *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, disusun dalam tabel, kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis statistik. Data yang diperoleh dari angket *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran umum keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Selanjutnya untuk menguji hipotesis digunakan uji t (*paired sample t-test*) karena data yang dibandingkan

berasal dari kelompok yang sama, yaitu nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis penelitian dirumuskan yaitu H_0 menyatakan tidak terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan H_1 menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange, diperoleh distribusi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 20 item angket keaktifan belajar siswa, item yang memiliki nilai bobot tertinggi adalah item nomor 7 dengan skor 101 dan nilai rata-rata 3,37, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan mau mendengarkan pendapat teman saat diskusi. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada item nomor 15 dengan skor 68 dan nilai rata-rata 2,27, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan kadang-kadang mencoba cara baru dalam belajar.

Selanjutnya, berdasarkan hasil *pretest* juga diketahui bahwa indikator keaktifan belajar siswa yang memiliki nilai bobot tertinggi adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,22, yaitu indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajar. Adapun indikator yang memiliki nilai bobot terendah adalah indikator nomor 9 dengan nilai rata-rata 2,27, yaitu indikator merasakan dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

Selanjutnya, hasil *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran (TGT) menunjukkan adanya perubahan keaktifan belajar siswa. Dari 20 item angket, item yang memiliki nilai bobot tertinggi adalah item nomor 1 dengan skor 113 dan nilai rata-rata 3,77, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada item nomor 3 dan nomor 5 dengan

skor 95 dan nilai rata-rata 3,17, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan kadang-kadang bertanya kepada guru ketika tidak memahami pelajaran serta berani menyampaikan jawaban ketika guru bertanya.

Selain itu, berdasarkan hasil posttest juga diketahui bahwa indikator keaktifan belajar siswa yang memiliki nilai bobot tertinggi adalah indikator nomor 6 dengan nilai rata-rata 3,73, yaitu indikator melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. Adapun indikator yang memiliki nilai bobot terendah adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,25, yaitu indikator berani bertanya kepada guru atau teman ketika tidak paham.

Analisis Data

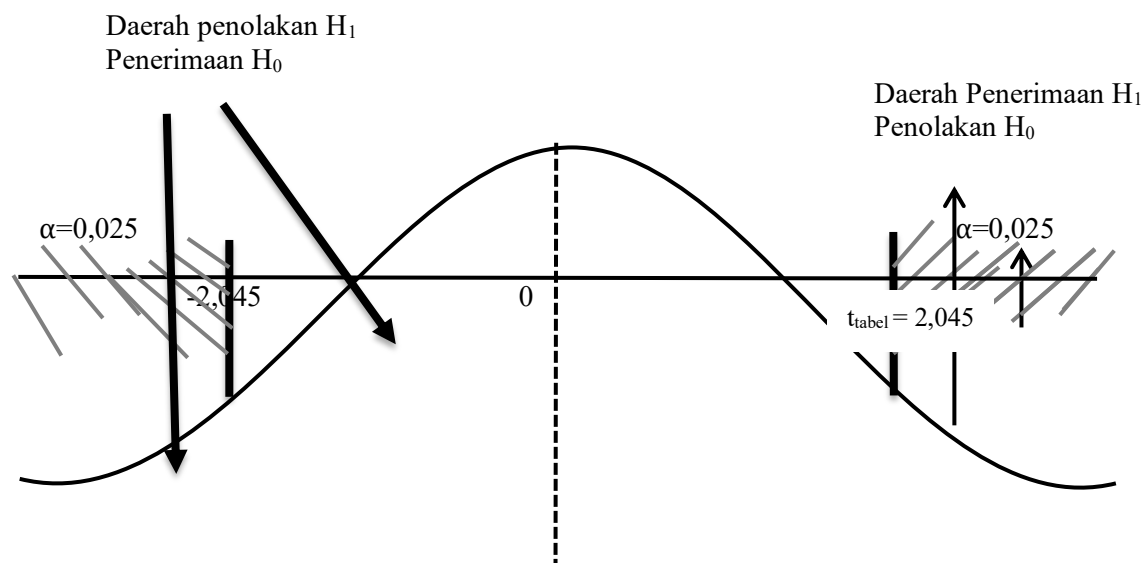
Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan data pretest dan posttest keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange, diperoleh jumlah sampel sebanyak 30 siswa dengan jumlah beda (Σd) sebesar 347, rata-rata beda (\bar{d}) sebesar 11,566, serta standar deviasi beda (Sd) sebesar 9,305. Selanjutnya, melalui uji t diperoleh nilai t

hitung sebesar 6,811. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,025$ (uji dua arah) dan derajat kebebasan $dk = 29$, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,045. Karena t hitung (6,811) lebih besar daripada t tabel (2,045), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kriteria penolakan/ penerimaan H_0

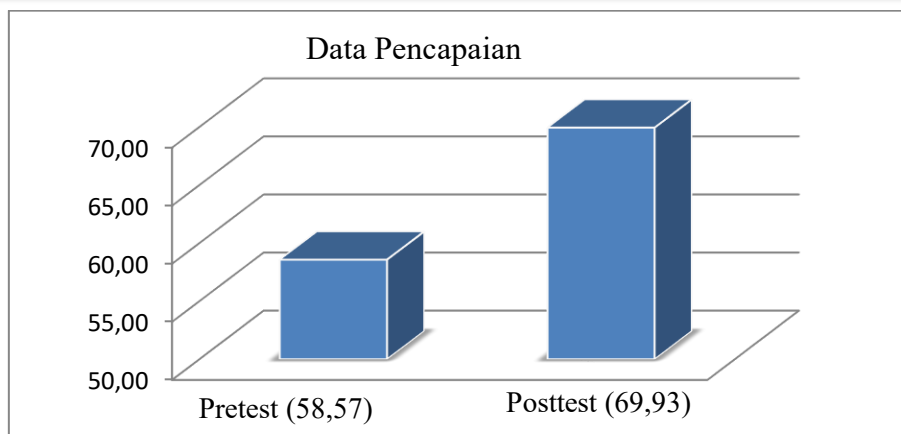
Berdasarkan kriteria penolakan/ penerimaan H_0 : $t_{hitung} = 6,811 > t_{tabel} = 2,045$ ($\alpha = 0,05$ dan $dk = 29$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hipotesis statistik $H_1: \beta \neq 0$ (Terdapat pengaruh positif dan signifikan model Teams Games Tournament pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti terhadap keaktifan belajar siswa). Untuk mengetahui penolakan dan penerimaan hipotesis, maka dapat di lihat pada kurva uji t berada pada sisi kanan kurva uji satu pihak sebagai berikut ini:



Gambar 1. Kurva Uji t Dua Arah

Perolehan nilai rata-rata pencapaian keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi pada posttest yaitu 69,93 dibandingkan dengan pretest yaitu 58,57. Dari hasil penelitian dan hasil analisa data dapat dipahami bahwa dengan dengan model pembelajaran teams games tournament yang

digunakan oleh guru Pendidikan Agama Kristen dengan baik dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026. Ringkasan data dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Data Pencapaian *Pretest* dan *Posttest*

Dari diagram di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa meningkat pada *posttest* yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 58,57 menjadi nilai rata-rata sebesar 69,93. Itu artinya bahwa keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi setelah diberikan *treatment* atau perlakuan model pembelajaran *teams games tournament*.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian serta pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Pertama berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 6,811 > t_{tabel} = 2,045$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Positif Dan Signifikan Model *Teams Games Tournament* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Tahun Pembelajaran 2025/2026. Kedua, berdasarkan hasil analisa data diketahui bahwa rata-rata keseluruhan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026 adalah meningkat dari nilai pretest yaitu sebesar 58,57 menjadi nilai 69,93 pada posttest artinya bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026 sebesar 11,36 karena penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 177045 Pealange yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang telah membantu penulis selama proses pelaksanaan penelitian, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pengumpulan data. Penulis juga mengapresiasi seluruh siswa kelas V SD Negeri 177045 Pealange Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang telah berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing serta keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan arahan, doa, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. (2025). Peran Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Dalam Membangun Kolaborasi Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 286–301.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004–1018.
- Hidayat, M. F., & Raihanah, R. (2026). Analisis

- Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 4(4), 1217–1228.
- Hikmah, H., Qodir, A., & Wahdah, N. (2022). Aktivitas Belajar Dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif Dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 340–358.
- Iلمي, N., & Rahmadani, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Ips Siswa Kelas Iv. *Juara Sd: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 181–185.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 2637–2646.
- Mubin, N. (2022). Pendekatan Psikologi Anak Dalam Proses Pembelajaran Aktif. *Atthiflah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 9(2), 34–46.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, And Development Studies (Seeds): Conference Series*, 5(1), 118–127.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Nurhasanah, H. M., & Hamid, T. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Xi Madrasah Aliyah Cipulus. *Indonesian Journal Of Educational Research*, 1(3), 88–93.
- Pebrianti, E., Utami, E. M., Mf, E. G., & Fikriyah, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 658–679.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Of Educational Chemistry (Jec)*, 2(2), 40.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dikelas Iv Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Ptk, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.