

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBASIS AJARAN TRI KAYA PARISUDHA TERHADAP MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA HINDU SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

Desak Made Della Deviantari¹, I Wayan Wira Darma², Putu Wulandari
Tristananda³

¹PAH FDA Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

²PAH FDA Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

³PAH FDA Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

¹delladesak@gmail.com, ²viir3ndra@gmail.com, ³putuwulandari.trista@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how different learning methods influence students' interest in learning. This study uses a quantitative approach and follows a quasi-experimental design, specifically a post-test only with a control group. The population in this study consisted of 403 students, and the sampling method used was cluster random sampling. The experimental group was class XI TK3, which had 33 students, and the control group was class XI K7, which had 39 students. The study used questionnaires, document reviews, and testing methods to check if the tools were valid and reliable. The data analysis methods that were used included checking for normality, ensuring homogeneity, and conducting hypothesis tests. Data examination employing independent sample test revealed that Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 means H_a is accepted and H_0 is rejected. So there is a significant difference in the influence of the Teams Games Tournament learning model based on the teachings of Tri Kaya Parisudha on the Interest in Learning Hindu Religious Education of Class XI Students of SMK Negeri 2 Singaraja.

Keywords: Teams Games Tournament, Interest in Learning, Hindu Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian semi eksperimen dan rancangan penelitian *post test only control group*. Populasi pada studi ini sebanyak 403 orang, dengan teknik penentuan sampel melalui *cluster random sampling*. Kelas eksperimen yaitu XI TK3 sejumlah 33 orang dan kelas kontrol yaitu XI K7 sejumlah 39 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan dokumentasi serta teknik uji coba instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Analisis data yaitu dengan uji *independent sample t test* menunjukkan bahwasanya Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 diartikan H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat perbedaan nyata pada dampak model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis

ajaran *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Hindu

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan yang begitu cepat dan signifikan menuntut para pendidik untuk terus dapat mengikuti perubahan zaman. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwasanya pendidikan Indonesia harus berjalan selaras dengan kemajuan zaman yang ada. Salah satu pendidikan yang wajib diinovasikan dalam proses pembelajaran pada siswa di sekolah yaitu Pendidikan Agama Hindu, dikarenakan siswa diajarkan cara bersikap, berpikir, dan berucap yang baik. Dengan demikian, para guru di sekolah hendaknya memiliki model pembelajaran inovatif dan menarik untuk mengemas penyampaian pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi agar pelajaran Pendidikan Agama Hindu menjadi lebih menarik yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan model ini mudah diaplikasikan serta

dapat melibatkan seluruh siswa yang ada di dalam kelas (Fauziah & Subhananto, 2021). Model pembelajaran TGT ini juga dapat diintegrasikan dengan ajaran Hindu yaitu *Tri Kaya Parisudha* agar berdampak lebih positif dalam proses pembelajaran (Utami, 2022) dikarenakan model ini menggabungkan unsur permainan, kerja sama kelompok, dan penekanan ajaran *Tri Kaya Parisudha* (tiga perbuatan yang disucikan) dalam tahapan pembelajarannya (Arini & Pramana, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja saat pembelajaran Pendidikan Agama Hindu ditemukan sebuah permasalahan yaitu siswa yang kurang antusias, kurangnya semangat belajar, siswa yang hanya diam dan kurang merespons saat diberikan pertanyaan hal ini menunjukkan belum optimalnya minat belajar siswa yang membuat siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi secara keseluruhan. Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar

terlihat dari hasil yang diperoleh siswa di satu kelas terdiri dari 35 orang, 23 orang mendapat nilai di rentang 70-80 dengan persentase 65,71% sedangkan 12 orang lainnya mendapat nilai di atas 80 dengan persentase 34,29%. Sebagian besar siswa mendapat nilai rendah yang mencerminkan kurangnya minat dalam belajar.

Minimnya ketertarikan siswa dalam belajar dikarenakan cara pengajaran pendidik maupun guru yang kurang interaktif seperti penggunaan model pembelajaran konvensional seperti penggunaan metode ceramah, penggunaan media PPT dan video *youtube* secara berulang. Hal inilah yang secara tidak langsung menyebabkan minimnya ketertarikan belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan adanya model pembelajaran inovatif, praktis, dan tidak membuang banyak waktu yaitu dengan model pembelajaran TGT yang dikolaborasikan dengan ajaran *Tri Kaya Parisudha* (Rediti, Dantes, & Handayani, 2023). Keberhasilan model pembelajaran ini didukung oleh studi sebelumnya dari Zahara & Saputra (2024) yang menyatakan

bahwasanya metode pembelajaran TGT berdampak pada ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika. Sehingga penelitian ini bertujuan mengisi celah penelitian dengan mengkaji pengaruh model pembelajaran TGT yang berbasis *Tri Kaya Parisudha* terhadap minat atau ketertarikan belajar siswa dalam mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Hindu.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen dan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menerapkan desain *quasi eksperimental* karena bertujuan mengukur dampak model pembelajaran terhadap minat siswa dalam belajar sehingga diperlukan adanya kelas eksperimen dan kontrol dengan perlakuan yang berbeda (Anggreni, 2022). Populasi penelitian yaitu sebanyak 403 siswa yang termasuk populasi terjangkau yaitu kelas XI Tata Kecantikan dan XI Kuliner (Asrulla, Risnita, & Jeka, 2023), untuk teknik pengambilan sampel memakai *cluster random sampling* (Syamsul, 2023). Rancangan penelitian menerapkan pemberian *post test* setelah

perlakuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Untuk menguji instrumen digunakan validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja baik pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, penulis dapat memperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

Hasil *post test* kelas eksperimen didapatkan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Hasil deskripsi *post test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Deskripsi Minat Belajar Kelas Eksperimen
Statistics

Post Test Eksperimen	
N Valid	33
Missing	6
Mean	87.06

Std. Error of Mean 1.006

Median 87.00

Mode 83^a

Std. Deviation 5.777

Variance 33.371

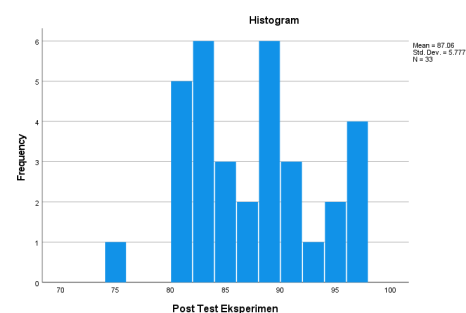
Range 22

Minimum 75

Maximum 97

Sum 2873

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai terendah dari kelas eksperimen 75, nilai tertinggi 97, nilai rata-rata 87,06, nilai median 87,00, dan nilai yang sering muncul 83. Hasil ini diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS 27 for Windows*. Hasil *post test* kelas eksperimen juga dapat dilihat pada gambar histogram di bawah ini:



Gambar 1 Histogram Eksperimen

Dari gambar di atas diketahui standar deviasi kelas eksperimen sebesar 5,777 yang diartikan nilai standar deviasi kelas eksperimen tergolong kecil sehingga standar deviasi ini dapat dikatakan ideal karena menunjukkan sebaran nilai yang cukup stabil dan tidak terlalu menyebar. Oleh karena itu data hasil

tersebut dapat dilanjutkan ke uji normalitas.

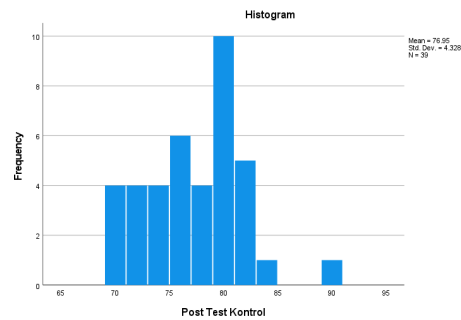
Hasil *Post Test* Kelas Kontrol

Hasil *post test* kelas kontrol didapatkan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, hasil *post test* akan dipergunakan dalam uji prasyarat. Hasil deskripsi *post test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Deskripsi Minat Belajar Kelas Kontrol Statistics

Post Test Kontrol
N Valid 39
Missing 0
Mean 76.95
Std. Error of Mean .693
Median 77.00
Mode 80
Std. Deviation 4.328
Variance 18.734
Range 19
Minimum 70
Maximum 89
Sum 3001

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai terendah dari kelas kontrol adalah 70, nilai tertinggi 89, nilai rata-rata 76,95, nilai median 77,00, dan nilai modus 80. Hasil ini diperoleh melalui aplikasi *SPSS 27 for Windows*. Hasil *post test* kelas kontrol juga dapat dilihat pada gambar histogram berikut:



Gambar 2 Histogram Kelas Kontrol

Dari gambar di atas diketahui standar deviasi kelas kontrol sebesar 4,328 yang diartikan nilai standar deviasi kelas kontrol tergolong kecil sehingga standar deviasi ini dapat dikatakan ideal karena menunjukkan sebaran nilai yang cukup stabil dan tidak terlalu menyebar. Oleh karena itu data tersebut dapat dilanjutkan ke tahapan uji normalitas.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat pada distribusi data terdapat pada dua bagian, yakni uji normalitas dan homogenitas yang menggunakan data *post-test* pada data minat belajar Agama Hindu kedua kelas. Uji normalitas dan uji homogenitas ini merupakan langkah awal yang digunakan untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya dalam pengujian hipotesis.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi

sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari dua kelas sampel memiliki distribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan *one-samples Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria dalam pengujian dengan taraf signifikan $> 0,05$, apabila hasil pengujian *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan $> 0,05$ maka hasil data memiliki distribusi normal namun apabila hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan $< 0,05$ maka hasil data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas menggunakan *SPSS 27 for Windows* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Post Test Eksperimen	Post Test Kontrol
33	39
87.06	76.95
5.777	4.328
.123	.118
.123	.079
-.097	-.118
.123	.118
.200 ^d	.185
.230	.179
.219	.169
.241	.189

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas dapat disimpulkan nilai signifikansi *post test* kelas eksperimen yakni 0,200 ($>0,05$) dan nilai *post test*

kelas kontrol yakni 0,185 ($>0,05$) dikarenakan hasil signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05 dapat dipastikan bahwasanya data *post test* kedua kelas memiliki distribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tahapan selanjutnya setelah data pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini berfungsi menilai kedua kelas mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelas memiliki varians yang sama maka datanya dikatakan homogen. Uji homogen dalam penelitian ini memakai bantuan aplikasi *SPSS* dengan ketentuan pengujian jika nilai sig $> 0,05$ data disebut homogen, namun jika nilai sig $< 0,05$ data disebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.650	1	70	.060
3.650	1	70	.060
3.650	1	65.860	.060
3.611	1	70	.062

Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut diketahui nilai Sig (berdasarkan rata-rata) yaitu 0,060 $> 0,05$ yang berarti bahwasanya tingkat signifikansi minat belajar

antara kedua kelas lebih tinggi dari 0,05 (Sig > 0,05). Oleh karena itu dipastikan varians *post test* kedua kelas sudah homogen, sehingga syarat untuk melakukan uji *independent sample t test* dapat dipenuhi.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilaksanakan jika data *post test* kedua kelas sudah memiliki distribusi data normal dan homogen. Uji ini menggunakan *independent sample t test* dengan ketentuan pengujian apabila nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, namun jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil uji hipotesis melalui bantuan SPSS 27 for Windows dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample Test*
t-test for Equality of Means

Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
.000	10.112	1.193
.000	10.112	1.221

Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai sig 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwasanya H_a diterima dan H_0

ditolak sehingga terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran TGT yang didasarkan pada ajaran *Tri Kaya Parisudha* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Hindu.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan dari penelitian yang diperoleh melalui analisis data awal mengenai uji validitas dan reliabilitas dan setelah dilakukan pengujian instrumen diperoleh 30 butir soal dari 40 butir soal yang akan digunakan untuk menilai minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu materi Sejarah Organisasi Keagamaan Hindu di Indonesia. Soal *post test* tersebut kemudian disebarkan pada kedua sampel kelas setelah mendapatkan *treatment*, kelas eksperimen memakai model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* pada saat proses pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol memakai model pembelajaran konvensional. Hasil dari sebaran data *post test* kedua kelas, yakni rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 87,06 sedangkan rata-rata *post test* kelas kontrol sebesar 76,95. Kemudian dilanjutkan uji normalitas

dan homogenitas sebagai syarat dalam pengujian.

Berikutnya setelah data dari kedua kelas telah dinyatakan normal dan homogen dapat dilanjutkan untuk melakukan pengujian hipotesis yang menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Hindu.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* pada kelas eksperimen di tahap awal pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Peneliti serta peserta didik masih melakukan adaptasi pada mekanisme pembelajaran yang diterapkan. Terlibatnya siswa dalam kegiatan *tournament* masih tergolong rendah ditandai dengan adanya kebingungan saat menjawab pertanyaan serta adanya kecenderungan siswa untuk mengandalkan teman satu kelompoknya, kondisi ini mencerminkan bahwa perhatian dan partisipasi aktif siswa pada tahap awal masih sangat terbatas. Kemudian dengan berjalannya proses pembelajaran terjadi peningkatan dalam keterlibatan dan antusiasme

siswa, yang mana siswa menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok. Hal ini mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi, meskipun demikian masih terdapat kendala dalam ketepatan menjawab pertanyaan dan pengelolaan waktu pembelajaran yang disebabkan oleh tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan *tournament*. Namun secara umum dinamika pembelajaran mulai berkembang ke arah yang lebih positif. Di akhir penerapan model pembelajaran keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang signifikan ditandai dengan siswa yang menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan serta terbiasa mengemukakan opini terhadap permasalahan yang diberikan, seluruh pertanyaan dalam tahapan *tournament* dapat dijawab oleh siswa dengan tingkat partisipasi yang tinggi. Di samping itu pula kelas menjadi lebih nyaman dan apresiatif siswa tidak lagi merasa minder untuk memberikan jawaban meskipun belum sepenuhnya tepat.

Penelitian yang dilaksanakan pada kelas eksperimen memberikan pengalaman baru dan menarik

walaupun kendala yang dihadapi juga cukup banyak. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* dapat membantu dalam memengaruhi minat belajar Agama Hindu sehingga siswa lebih banyak mendapatkan pengetahuan dan menyimpulkan jawaban dengan kelompok didampingi oleh peneliti. Sehingga dari tiga kali pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen terdapat perubahan yang didapat dari kelas tersebut.

Kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen yang mana menggunakan model pengajaran konvensional, di tahap awal proses belajar mekanisme pembelajaran masih diutamakan dengan penjelasan guru (*teacher centered*) maka keterlibatan siswa cenderung masih rendah. Pengetahuan peserta didik terhadap materi belum optimal yang terlihat dari terbatasnya jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan dan masih banyaknya siswa yang mengalami kebingungan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu perhatian siswa selama pembelajaran belum sepenuhnya terfokus ditandai dengan aktivitas di luar pembelajaran seperti mengobrol

atau kurang memperhatikan penjelasan guru.

Tahap selanjutnya pola keterlibatan siswa belum menunjukkan perubahan yang signifikan meskipun peneliti telah memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik dan penugasan mandiri sebagian besar siswa masih cenderung pasif dan bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas. Keterlibatan siswa secara aktif hanya ditunjukkan oleh beberapa siswa sedangkan yang lain lebih banyak menunggu atau menyalin pekerjaan teman. Hal ini berpengaruh pada kurangnya kemampuan yang dimiliki siswa dalam mempresentasikan hasil belajar secara mandiri sehingga proses pembelajaran belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara merata.

Pada tahap akhir proses pembelajaran, kondisi pembelajaran masih menunjukkan kecenderungan yang serupa dimana hanya sejumlah kecil siswa yang dapat mengikuti proses belajar dengan baik walaupun telah diberikan variasi kegiatan seperti literasi dan pemanfaatan media pembelajaran, perhatian dan fokus siswa tetap belum optimal. Banyak siswa yang kurang serius dalam

mengikuti alur pembelajaran bahkan tidak memperhatikan saat teman melaksanakan presentasi. Secara keseluruhan model pembelajaran konvensional belum mampu memengaruhi minat belajar siswa, keterlibatan, dan keaktifan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwa hanya terdapat sedikit perubahan yang terjadi di kelas kontrol, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung masih didapatkan siswa yang bermain-main di dalam kelas dan sering tidak mendengarkan penjelasan dari peneliti dengan seksama.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang dicetuskan oleh Lev Vygotsky yaitu menempatkan siswa secara aktif dalam membentuk pengetahuan dan penalaran mereka pada sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkan sesuai dengan pengalaman yang telah dimiliki artinya siswa tidak perlu dituntut aktif di kelas namun mereka sudah memiliki rasa semangat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti alur pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh

Zahara & Saputra (2024) yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh pada minat belajar, di samping itu pula model ini juga mampu memengaruhi partisipasi siswa saat pembelajaran sehingga mampu membentuk suasana belajar yang aktif dan interaktif. Hasil penelitian ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Hakim & Susilowati (2020) yang juga mengemukakan bahwasanya model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif pada minat belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran tersebut terdapat tahapan *games* dan pertandingan yang membuat mekanisme belajar lebih interaktif dan dua arah.

Hasil studi ini juga diperkuat oleh penelitian dari Trisnawati (2022) yang mengemukakan bahwasanya model pembelajaran TGT dapat membuat siswa belajar lebih nyaman dan fokus di samping itu pula siswa mampu mengembangkan sikap tanggung jawab dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari Amalia (2025) menyatakan penelitian yang menerapkan model pembelajaran TGT mampu memengaruhi minat

belajar siswa, hal ini dikarenakan siswa menunjukkan kemajuan dalam ketertarikan mereka terhadap tahapan belajar yang diberikan, hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Ningsih dalam Rahmi, I (2020) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa memiliki rasa senang, yang mana pada penelitian ini rasa senang tercermin dari siswa yang tampak lebih antusias dan terlibat aktif dalam mekanisme pembelajaran serta suasana kelas menjadi lebih nyaman dan apresiatif.

Sejalan dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Ningsih dalam Rahmi, I (2020) yang menyatakan dalam proses pembelajaran siswa memiliki rasa perhatian terhadap proses pembelajaran, yang mana pada penelitian ini perhatian siswa tercermin dari keterlibatan dan antusiasme siswa yang tinggi dari partisipasi awalnya masih terbatas. Selanjutnya sejalan dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Hidayah, Fajriyah, & Kartinah (2023) yang menyatakan pada pembelajaran siswa memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran tercermin dari siswa yang sebelumnya kesulitan

menjadi lebih termotivasi dan tertantang untuk berpartisipasi. Selaras pula dengan indikator minat belajar yang dinyatakan oleh Slameto dalam Meyanti (2019) yang menyatakan bahwasanya pada mekanisme pembelajaran siswa memiliki keterlibatan yang tinggi, tercermin dari siswa yang mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama lebih baik dalam kelompok, siswa mampu menjawab seluruh pertanyaan yang diberikan, dan tidak ditemukan lagi siswa yang merasa takut untuk menjawab pertanyaan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya seluruh indikator minat belajar siswa pada kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja telah tercapai sehingga terjadi peningkatan pada minat belajar pada pelajaran Agama Hindu dengan model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha*.

Selain itu pula dengan adanya penerapan model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* mereka akan tetap memperhatikan nilai-nilai agama Hindu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memengaruhi semangat dan minat belajar siswa. Sejalan dengan hasil

penelitian dari Utami (2022) yang menyatakan integrasi nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam model pembelajaran membuat peserta didik mempunyai sikap yang baik dalam hubungannya dengan guru serta masyarakat sehingga membuat siswa tumbuh pada kualitas budi pekerti yang baik. Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Hindu di kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwasanya penelitian yang menggunakan populasi siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja ini diperoleh sebuah perbedaan terhadap minat belajar Agama Hindu yang menggunakan model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* dengan hasil belajar siswa yang memakai model pembelajaran konvensional. Pengaruh dari minat belajar siswa dapat dilihat pada hasil uji hipotesis yaitu uji – t (*independent sample test*) dengan menunjukkan bahwasanya

nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 (0,000 < 0,05). Sesuai dengan ketentuan uji-t yang didapat melalui bantuan SPSS, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan bahwasanya ada perbedaan pengaruh signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ajaran *Tri Kaya Parisudha* pada pelajaran Agama Hindu kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja. Hasil studi ini juga selaras dengan alur pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti saat menerapkan model pembelajaran pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen dari tiga kali pertemuan tatap muka menunjukkan adanya perubahan minat belajar siswa secara signifikan mereka memiliki rasa antusiasme dan semangat yang tinggi dalam proses pembelajarannya, sedangkan pada kelas kontrol dari tiga kali pertemuan tatap muka tidak menunjukkan adanya perubahan minat belajar siswa secara signifikan, masih ada beberapa siswa yang bercanda di dalam kelas, mengobrol bersama teman, dan juga tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Hasil studi ini juga diperkuat oleh teori belajar konstruktivisme yakni dicetuskan oleh Lev Vigotsky

yaitu menempatkan siswa secara aktif untuk membentuk pengetahuan dan penalaran terhadap sesuatu hal yang telah dipelajari sebelumnya, artinya siswa tidak perlu dituntut untuk aktif namun mereka sudah memiliki rasa semangat belajar yang tinggi baik dari segi ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Selain itu hasil penelitian dari Amalia (2025) juga menyatakan bahwasanya penerapan model pembelajaran TGT mampu memengaruhi minat belajar siswa terlebih lagi bila dipadukan dengan nilai-nilai ajaran Pendidikan Agama Hindu. Saran yang bisa diberikan sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan yakni bagi guru, pada mekanisme pembelajaran khususnya pembelajaran luring peran seorang guru sangat memengaruhi minat belajar peserta didik, bagi siswa atau peserta didik diharapkan mempertahankan serta lebih aktif lagi mengikuti setiap tahapan dalam model pembelajaran, dan bagi sekolah menjadikan model pembelajaran sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Darul A'Mal.
- Anggreni, D. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*. (E. D. Kartiningrum, Ed.) Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto.
- Arini, N. P., & Pramana, I. K. (2021). Tri Kaya Parisudha Sebagai Landasan Ajaran Etika Dan Moral Dalam Pendidikan Karakter Bagi Generasi Muda. *CETTA : Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, No. 4*.
- Asrulla, Risnita, & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 7, No.3*.
- Fauziah, R., & Subhananto, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Hakim, L., & Susilowati, S. E. (2020). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dilengkapi LDS Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Mikroorganisme di Vaishnavi Secondary School Nepal. *Jurnal Phenomenon, Volume 10, No.2*, 118-131.

- Hidayah, N. C., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 09, No. 02.
- Meyanti, R., Bahari, Y., & Salim, I. (2019). Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Solving. *Proceeding International Conference on Teaching and Education*, Volume 2, No.2, 262-262.
- Rediti, N. L., Dantes, N., & Handayani, N. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja. *Widyalyaya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3, No.3.
- Syamsul, T. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Penerapannya*. (U. Khasanah, Ed.) Tahta Media Group.
- Trisnawati, N. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Jenis TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Pasraman Dharma Pamulang. *Jurnal Skripsi Sekolah Tinggi Agama Hindu Dharma Nusantara Jakarta*.
- Utami, N. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Konsep Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, Volume 5, No. 2.
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*.