

## PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATERI PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

**Maria Gelu**

Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka  
[mariagelu@stprenya-lrt.sch.id](mailto:mariagelu@stprenya-lrt.sch.id)

**Veronika Buak**

Sekolah Tinggi Pastoral Reinha LarantukaAfliasi  
[veronikabuak70@guru.smk.belajar.id](mailto:veronikabuak70@guru.smk.belajar.id)

**Skolastika Lelu**

Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka  
[skolastika@stprenya.lrt.sch.id](mailto:skolastika@stprenya.lrt.sch.id)

### **Abstract**

*This study is intended to enhance the learning achievement of Grade XI students in the Agribusiness Processing of Fishery Products (APHP) program at SMK Negeri 1 Lamalera through the application of the Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT) type. The research employed Classroom Action Research (CAR) to identify classroom learning problems and implement appropriate improvement strategies. The study was conducted at SMK Negeri 1 Lamalera, Lamalera B Village, Wulandoni District, Lembata Regency. The participants consisted of 10 Grade XI APHP students, including 3 male and 7 female students. Data were collected using observation and learning achievement tests. The findings indicate that during the pre-cycle stage, the average score was 46.72, with only 2 students (9%) achieving mastery. In Cycle I, 6 students (81%) met the minimum mastery criteria, while 4 students (18%) had not yet achieved mastery. In Cycle II, all students achieved mastery learning, reaching 100%. These results demonstrate that the TGT cooperative learning model effectively improves student learning achievement in Catholic Religious Education.*

**Keywords:** Cooperative Learning; Team Games Tournament; Learning Achievement

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI program Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan (APHP) di SMK Negeri 1 Lamalera melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif, tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (CAR) untuk mengidentifikasi masalah belajar di kelas dan menerapkan strategi perbaikan yang sesuai. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Lamalera, Desa Lamalera B, Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata. Partisipan terdiri dari 10 siswa kelas XI APHP, termasuk 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan tes prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata adalah 46,72, dengan hanya 2 siswa (9%) yang mencapai penguasaan. Pada Siklus I, 6 siswa (81%) memenuhi kriteria penguasaan minimum, sedangkan 4 siswa (18%) belum mencapai penguasaan. Pada Siklus II, seluruh siswa mencapai penguasaan belajar, mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT secara efektif meningkatkan prestasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Katolik

**Kata Kunci :** Pembelajaran Kooperatif; Turnamen Permainan Tim; Prestasi Belajar

## **PENDAHULUAN**

Manusia sebagai individu memiliki kesadaran diri yang membentuk identitas dan kepribadiannya. Kesadaran tersebut berkembang melalui interaksi sosial yang mendorong manusia untuk saling membutuhkan, khususnya dalam proses pembinaan dan pendidikan. Seiring meningkatnya kesadaran akan eksistensi diri, kebutuhan akan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh juga semakin besar. Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan perubahan positif, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap sosial, maupun nilai-nilai spiritual. Pandangan ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, mencakup dimensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat melalui prestasi belajar peserta didik. Menurut Oemar Hamalik, prestasi belajar tercermin dari perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Abu Ahmadi juga menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari aktivitas belajar yang dilakukan (Firdianti, 2018). Oleh karena itu, kualitas prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Penelitian oleh Donald Samuel Slamet Santosa berjudul “Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Efektivitas metode ini akan lebih optimal apabila disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan metode TGT pada materi “Sifat Gereja yang Satu” di kelas XI APHP SMK Negeri 1 Lamalera. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode TGT terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Waruwu, 2023) , penelitian kualitatif bertujuan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan berdasarkan fenomena yang diamati secara langsung di lapangan. Pendekatan ini digunakan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran yang terjadi di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamalera, yang berlokasi di Desa Lamalera B, Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi dan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode Team Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih belum optimal. Selain itu, belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti penerapan metode TGT dalam konteks pembelajaran agama Katolik di sekolah tersebut. Penelitian berlangsung dari bulan Agustus hingga Oktober 2025. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru pamong, kepala sekolah,

dan siswa, sedangkan data sekunder didapatkan melalui dokumen pendukung yang relevan (Sari, 2019). Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes hasil belajar. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: Pengolahan data, Penyajian data, yaitu menampilkan hasil dalam bentuk tabel atau narasi deskriptif; serta penarikan kesimpulan, yang dilakukan berdasarkan data empiris yang telah dianalisis (Nurhayati, 2018). Metode penelitian terdiri dari deskripsi jenis penelitian, pengumpulan data, sumber data, tipe data, dan analisis data. Ditulis dalam bentuk paragraf.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berkaitan erat dengan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Prestasi ini menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Menurut Winkel, menyatakan bahwa prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang diperoleh seseorang setelah berupaya secara maksimal dalam kegiatan belajar (Assegaf, 2024). Pendapat tersebut diperkuat oleh Prakosa yang menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam menguasai berbagai tugas dan materi pembelajaran selama periode tertentu, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf sebagai tolok ukur terhadap suatu kriteria (Restian, 2020). Sedangkan menurut Siti Partini, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar yang telah diikutinya.

Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Surnaya yang menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Restian, 2020). Artinya, keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari kemampuan berpikir dan pengetahuan, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang diperlihatkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mencerminkan keberhasilan seseorang dalam mencapai hasil belajar yang baik, tidak hanya dari sisi pengetahuan (kognitif), tetapi juga dari aspek keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif). Keberhasilan ini tampak dalam perilaku, tutur kata, dan tindakan yang selaras dengan norma-norma sosial di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

### **Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards dari Universitas Johns Hopkins (Aje, 2022). TGT menjadi model pembelajaran yang mudah diterapkan karena melibatkan keaktifan seluruh peserta didik tanpa membedakan latar belakang atau kemampuan akademik mereka. Sumantri menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara santai namun tetap bertanggung jawab, bekerja sama, serta bersaing secara sehat dengan tetap menggunakan logika dan rasa tanggung jawab (Assegaf, 2024).

Menurut Rusman, TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam tim beranggotakan lima hingga enam orang secara heterogen berdasarkan kemampuan, karakteristik, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam. Sementara itu, Saco dalam Rusman menambahkan bahwa pembelajaran TGT melibatkan

permainan antar kelompok di mana siswa bersaing untuk memperoleh skor tertinggi bagi tim mereka. Permainan tersebut biasanya berupa kuis atau soal yang disusun guru sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi akademik guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **Analisis/Diskusi**

### **Implementasi Metode Team Games Tournament di SMK Negeri 1**

#### **Lamalera**

Guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam memilih metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAK di SMK Negeri 1 Lamalera sebelumnya belum menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran. Padahal, pemilihan metode yang tepat menjadi hal penting agar proses belajar berjalan efektif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa (Ahmad, 2020).

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama penerapan metode TGT, ditemukan sejumlah manfaat yang signifikan. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif melalui kegiatan permainan akademik yang dirancang dalam bentuk turnamen. Dalam pelaksanaannya, guru menyediakan papan turnamen yang berisi kumpulan pertanyaan, dan setiap kelompok berkompetisi untuk menjawab dengan benar. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode TGT memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Aktivitas guru dalam melaksanakan metode ini mencapai tingkat keterlaksanaan tinggi, yakni sekitar 90%, yang mencakup pembagian kelompok, penjelasan aturan turnamen, dan fasilitasi diskusi. Hal ini berbanding lurus dengan peningkatan aktivitas siswa, di mana sekitar 85% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi dan kompetisi.

Data hasil tes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 25% dibandingkan skor pre-test. Temuan ini menegaskan bahwa metode Team Games Tournament sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Namun demikian, terdapat kendala pada keterbatasan waktu dalam satu kali pertemuan, sehingga tidak semua materi dapat dikaji secara mendalam menggunakan metode ini (Observasi, 2025). Berdasarkan data observasi dan hasil tes tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT dalam pembelajaran PAK di SMK Negeri 1 Lamalera berjalan efektif dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa membuktikan bahwa model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memperkuat motivasi belajar peserta didik. Kendati demikian, kendala waktu menjadi aspek yang perlu diperhatikan agar penerapan metode ini dapat lebih maksimal.

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan kolaboratif. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk merancang kegiatan belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Menurut International Society for Technology in Education (ISTE) dalam (Daryanto, 2016), guru abad ke-21 harus mampu menciptakan pengalaman belajar dan asesmen yang mendorong deep learning serta kreativitas peserta didik.

Penerapan metode TGT sejalan dengan prinsip tersebut karena strategi ini mengintegrasikan interaksi sosial, kerja sama, dan kompetisi yang sehat dalam satu rangkaian pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik memerlukan metode yang mampu menanamkan nilai-nilai iman dan moral melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi pembelajaran. Dalam konteks ini, penerapan TGT berfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa belajar sambil berinteraksi dan berkompetisi secara sehat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Seran, 2022) yang menjelaskan bahwa media atau alat bantu pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

### **Implementasi Metode Team Games Tournament dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**

Prestasi belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Lamalera mengalami peningkatan setelah guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya melalui Team Games Tournament (TGT). Menurut (Rahmi, 2020), keberhasilan belajar siswa dapat diukur melalui beberapa indikator seperti rasa senang terhadap pelajaran, minat yang tinggi, perhatian selama proses pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lamalera menampilkan minat belajar yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran PAK menggunakan metode TGT. Siswa terlihat antusias, aktif dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan semangat yang lebih besar dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang disertai unsur permainan dan kompetisi mendorong siswa untuk lebih terlibat, tidak hanya dalam menjawab pertanyaan tetapi juga dalam bekerja sama dengan teman satu kelompok.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAK disebabkan oleh penerapan model belajar yang lebih dinamis dan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Pergeseran dari metode konvensional menuju pendekatan kooperatif melalui TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Hal ini sejalan dengan pendapat, yang menegaskan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran tradisional, karena menggabungkan unsur bermain, kerja sama, dan persaingan sehat. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Chutriani, 2015) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dari hasil observasi dan tes, diketahui bahwa siswa merasa lebih bersemangat selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT karena kegiatan tersebut menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, perhatian siswa terhadap materi pelajaran juga meningkat karena rasa tertarik yang muncul dari metode pembelajaran berbasis permainan. Fokus belajar siswa menjadi lebih baik karena mereka berpartisipasi langsung dalam proses menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan akademik dalam kelompok. Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lamalera cenderung lebih fokus dan bersemangat saat mengikuti pelajaran PAK menggunakan metode TGT. Hal ini terbukti dari peningkatan keaktifan mereka dalam setiap sesi pembelajaran.

Antusiasme siswa meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berkompetisi secara akademik dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan (Chutriani, 2015) yang menegaskan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Dengan mengombinasikan unsur bermain, kerja sama, dan kompetisi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menantang. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, metode TGT terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya memahami konsep-konsep teologis secara teoritis, tetapi juga belajar menginternalisasi nilai-nilai iman dan kebersamaan melalui interaksi dalam kelompok.

## KESIMPULAN

Dari temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa guru PAK dalam mengimplementasikan metode Team Games Tournament sudah berjalan sangat maksimal dan efektif. Melalui metode Team Games Tournament dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif. Hal ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi PAK karena adanya keterlibatan siswa secara menyeluruh. Selain itu, Team Games Tournament membantu peserta didik untuk saling belajar dan menguatkan pemahaman satu sama lain melalui diskusi kelompok dan turnamen. Suasana turnamen menciptakan tantangan yang menarik, membuat siswa merasa tertarik, fokus, dan terlibat aktif dalam setiap sesi. Hal ini membedakan dampak positif dalam dunia pendidikan, yaitu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas lembaga pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran*.
- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. CV. Azka Pustaka.
- Assegaf, S. (2024). *Meraih Prestasi Belajar dengan Tahfidz Al-Qur'an*. A-Empat.
- Chutriani, A. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Koopertif*.
- Daryanto. (2016). *Pembelajaran Abad 21*. Gaya Media.
- Firdianti, A. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. CV. Gre Publishing.
- Nurhayati, A. (n.d.). Meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII B SMP Yos Sudarso. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 255–267.
- Rahmi, I. (n.d.). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal on Teacher Education*, 197–206.
- Restian, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Teori & Aplikasi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sari, M. (2019). Pengaruh akuntabilitas, Pengetahuan, dan pengalaman pegawai negeri sipil serta kelompok masyarakat terhadap kualitas peneglolahan dana. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosisl Budaya*, 308–331.
- Seran, E. (2022). Peran Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Of Culture, English Language Teaching Dn Literture*, 255–267.
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Kualitatif, Kuantitatif*.