

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK DI KELAS
XI-D SMAN 1 ADONARA**

Gerardis Mayela Barek Bala

Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka
Email: gerardismayelabarekbala16@gmail.com

Ignasia Yovita Kuna Koten

Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka
Email: yovitakoten19@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the improvement of learning achievement of students in grades XI-D at SMA Negeri 1 Adonara in PAK subjects through a cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type. This study uses a type of classroom action research with a descriptive qualitative approach. Classroom action research was carried out at SMAN 1 Adonara in classes XI-D or FD Phase by going through two cycles, namely cycle I was carried out on September 23, 2024 and cycle II on September 30, 2024. The results of the study showed that there was an increase in learning achievement, namely in the cognitive, affective, and psychometric aspects. The results obtained in the pre-cycle stage obtained the class average of learning outcomes or learning achievement of 61.40, cycle I of 65.33, and cycle II of 83.60. Meanwhile, the increase in presentations from each cycle for students who reach the Minimum Achievement Criteria (KKM) set by the school for the Catholic Religious Education subject is 75. In the pre-cycle of 20%, Cycle I is 33% and Cycle II is 100%. Thus, the application of the cooperative learning model of the team games tournament type can increase the learning achievement of students in SMAN 1 Adonara class XI-D or the FD phase.

Keyword: Learning Achievement, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI-D di SMA Negeri 1 Adonara pada mata pelajaran PAK melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas dilakukan di SMAN 1 Adonara di kelas XI-D atau Fase FD dengan melalui dua siklus yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 September 2024 dan siklus II pada tanggal 30 September 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar yaitu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil yang diperoleh pada tahap pra siklus mendapatkan rata-rata kelas dari hasil belajar atau prestasi belajar sebesar 61.40, siklus I sebesar 65.33, dan siklus II sebesar 83.60. Sedangkan peningkatan presentasi dari setiap siklus untuk peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik adalah 75. Pada pra siklus sebesar 20%, Siklus I sebesar 33% dan siklus II 100%. Dengan demikian penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SMAN 1 Adonara kelas XI-D atau fase FD.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Prestasi belajar siswa merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang sangat penting. Prestasi belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga mempengaruhi perkembangan mental, emosi, dan sosial. Menurut Oemar Hamalik prestasi adalah perubahan tingkah laku yang merupakan harapan bagi siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selanjutnya, Abu Ahmadi mengungkapkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dalam usaha belajar (Firdianti 2018). Sedangkan menurut Siti Partini mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh seseorang dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat ini, Surnaya juga mengatakan prestasi belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Restian 2020). Prestasi belajar yang baik bukan hanya dilihat dari segi kognitif atau pengetahuannya, tetapi juga dinilai dari keterampilan atau psikomotoriknya serta dilihat juga dari sikap atau nilai-nilai hidup dalam bersikap, bertutur dan berperilaku sesuai norma atau aturan yang berlaku baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dengan demikian prestasi belajar akan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh proses belajar. Proses belajar yang berlangsung harus menyenangkan bagi siswa dan lebih dari itu tujuan pembelajaran dari materi pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan tuntutan peraturan pemerintahan No 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan (Aje 2022). Menurut Slameto, prestasi belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan memperoleh kesempatan. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai prestasi belajar yang optimal (Slameto 2020). Namun, masih terdapat persoalan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan prestasi belajar siswa menurun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam kelas yang akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik yakni selama pembelajaran berlangsung ada siswa yang tidak fokus dan masa bodoh dengan informasi yang disampaikan oleh Guru di depan kelas, mengganggu teman sebangku, dan masih berfokus diluar ruangan kelas. Selain itu masalah pendidik dalam mengelola pembelajaran yakni dengan menggunakan metode ceramah, dapat dilihat bahwa metode yang digunakan guru kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain masalah dari metode pembelajaran yang digunakan guru, adapun masalah lain yaitu keterbatasan sarana yaitu tidak adanya instalasi listrik di kelas yang bisa dimanfaatkan oleh Guru untuk menggunakan proyektor dalam menampilkan ppt yang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, keadaan didalam kelas yang kurang menarik, karena tidak adanya poster atau gambar yang menarik, untuk dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman.

Selain melakukan observasi terhadap tingkahlaku dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan test atau assesmen pengetahuan diakhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menyelesaikan satu materi pembelajaran. Test atau assesmen ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu peneliti melakukan refleksi atas masalah atau persoalan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil assesmen pengetahuan yang sudah dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama dapat diketahui 33 % dari 5 peserta didik yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 67 % dari 10 peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Berdasarkan hasil analisis prestasi belajar siswa ini, maka sebagai peneliti atau pendidik harus memberikan jalan keluar atau solusi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi atas persoalan yang terjadi didalam kelas, maka peneliti membuat suatu kesimpulan bahwa pembelajaran didalam kelas akan berjalan dengan baik apabila sebagai pendidik dapat mengelola kelas dengan baik terutama dalam menggunakan metode, model maupun strategi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Metode pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman siswa, sehingga berdampak positif pada prestasi belajar siswa (Sudjana 2014). Meningkatkan atau menurunnya prestasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor sekolah. Ada beberapa hal yang termasuk dalam faktor sekolah yaitu menyangkut hubungan sosial antara guru dan peserta didik serta orangtua, sarana dan prasarana, keadaan diluar kelas maupun keadaan didalam kelas yaitu proses pembelajaran termasuk metode belajar mengajar (Muslih 2023).

Model pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman dan kemampuan untuk mengingat dan mempertahankan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu, serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Hattie 2009). Setiap metode, model maupun strategi pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik apabila diterapkan secara efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Pengertian Pembelajaran kooperatif dalam Ahmadi menyatakan bahwa model pembelajaran yang dalam pengimplementasiannya dalam pembelajaran, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dengan setiap siswa dalam kelompok tersebut memiliki kemampuan yang berbeda (Aje 2022). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT efektif dalam mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi dan berpikir kritis, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pembelajaran kooperatif TGT sendiri sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Pendidikan Agama Katolik merupakan salah satu mata pelajaran penting disekolah yang bertujuan membentuk karakter dan moral siswa. Namun, prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini masih relatif rendah. Melihat bahwa pelajaran Agama Katolik terlalu terpaku dengan materi keagamaan dan setelah itu diskusi kelompok untuk melihat pesan kristiani lewat bacaan Kitab Suci serta melihat pesan yang terkandung didalamnya, terkadang dengan sintak yang demikian membuat siswa merasa bosan. Untuk itu, model pembelarn ini sangat cocok. Hal ini dikarenakan dalam struktur TGT ada pembelajaran kelompok, yang didalamnya ada

diskusi kelompok, kuis dan permainan. Dalam struktur model pembelajaran ini juga siswa dirancang untuk berpikir kritis, Selain itu melalui diskusi kelompok dalam TGT siswa diajarkan untuk menemukan sendiri materi yang dipelajari setelah guru memberikan penjelasan materi secara umum diawal pembelajaran dan adanya unsur game dalam TGT semakin menambah suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang membahas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamnet (TGT) yakni penelitian yang dilakukan oleh Donald Samuel Slamet Santosa dengan judul penelitian “Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran” menunjukkan hasil bahwa implementasi pembelajaran kooperatif team games tournament dalam pembelajaran, efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan juga hasil belajar atau prestasi belajar. Dengan menciptakan kualitas proses belajar yang membaik, maka secara spesifik dapat meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa, koneksi siswa, serta minat dan motivasi peserta didik. Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran TGT akan lebih menarik dan bervariasi apabila dimodifikasi dari tipe team games tournament murni (Santosa 2019). Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Nur Khasanah dkk, tahun 2024 dengan judul penelitian “Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” tahun 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM, peningkatan nilai rata-rata kelas dilihat dari tindakan siklus yang diberikan yaitu pada siklus pertama, didapatkan sebesar 50% dari 13 orang peserta didik yang lulus, kemudian pada tindakan siklus kedua terdapat 84,61 % dari 20 orang peserta didik (Khasanah and Aswar 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, maka yang menjadi hal baru yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu peneliti akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar siswa yang bukan hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga meningkatkan prestasi belajar siswa yang meliputi tiga aspek secara yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berangkat dari deskripsi permasalahan dan berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI-D di SMA Negeri 1 Adonara pada mata pelajaran PAK melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Adonara Desa Kolimasang, Kabupaten Flores Timur. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus yakni siklus I dilakukan pada Hari Senin 23 September dan siklus II dilakukan pada Hari Senin tanggal 30 September 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-D atau Fase FD berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran dalam penelitian ini yakni mata

pelajaran Pendidikan Agama Katolik terkhusus pada materi *Sifat Gereja yang Satu*. Rancangan tindakan untuk tiap siklus dilakukan dengan melalui empat tahapan yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan atau tindakan dan tahapan refleksi. Sebelum melakukan siklus dilakukan salah satu tahapan terlebih dahulu yaitu pendahuluan atau pra siklus.

Tahapan dalam pra siklus atau tahapan pendahuluan dimulai dengan meminta ijin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Adonara dan selanjutnya melakukan wawancara dengan guru pamong mengenai masalah yang terjadi di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Setelah itu dilakukan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi *Makna dan paham tentang Gereja*. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi dijadikan sebagai pedoman untuk peneliti dalam melakukan tindakan siklus. Setelah melakukan observasi, peneliti menentukan jadwal penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui dua siklus yaitu:

Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti meliputi: Rencana persiapan perencanaan berupa Modul Ajar, materi ajar, LKPD, lembar observasi, instrumen penilaian.

b) Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru menyapa peserta didik ketika masuk kelas, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik dan memulai pelajaran dengan Doa. Untuk memicu semangat peserta didik Guru melakukan Ice breaking.
2. Guru melakukan apersepsi yakni memberikan pertanyaan tentang materi pada minggu sebelumnya.
3. Menyampaikan inti pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti:

1. Guru memberikan materi atau informasi kepada siswa tentang materi pembelajaran yang dipelajari, dan menghubungkannya dengan pengalaman peserta didik.
2. Menggali pesan Kristiani yang bersumber pada Kitab Suci yang berkaitan dengan materi ajar, dan menjawab beberapa pertanyaan untuk menggali pesan kristiani dan dikaitkan dengan materi pembelajaran.

3. Guru memberikan secara acak yang ditanggapi oleh siswa yang lain, dalam hal ini terjadinya sesi tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.

Kegiatan Penutup:

1. Guru membuat kesimpulan atau rangkuman materi yang sudah dipelajari
2. Guru berusaha untuk memberikan kesan dan rasa penasaran siswa pada pertemuan selanjutnya yaitu dengan menggunakan game dalam bentuk ice breaking yang masih berkelanjutan pada pertemuan berikutnya.
3. Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan Doa.

Siklus II

Tahap pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua sama dengan tahap pembelajaran pada siklus pertama. Pada siklus kedua peneliti masih menggunakan materi yang sama yaitu materi “Sifat Gereja yang Satu”. Tetapi dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu model pembelajaran Team games tournament.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui Observasi dan test. Observasi dalam penelitian ini mengenai tingkah laku peserta didik selama pembelajaran dan observasi mengenai aktivitas guru serta tes yang digunakan berupa ulangan harian untuk menilai dan mengukur tingkat prestasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Adapun hasil belajar peserta didik pada materi Sifat Gereja yang Satu diharapkan memenuhi standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini yakni peneliti menganalisis hasil pengamatan melalui instrumen-instrumen yang sudah dibuat terkait hasil observasi tingkah laku peserta didik, hasil observasi aktivitas Guru dan tes hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lembaga SMA Negeri 1 Adonara terletak di Desa Kolimasang, Jln. Trans Kolisagu, Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Adapun Visi SMAN 1 Adonara adalah “Membangun Generasi Yang Unggul, Kompetitif Dan Berkepribadian Dalam Bingkai Profil Pancasila”. Sedangkan untuk mendukung visi tersebut, adapun misi yang dilakukan yaitu: 1) Meningkatkan mutu layanan pendidikan dan pembelajaran. 2) Meningkatkan disiplin dan etos kerja tenaga pendidik dan kependidikan, 3) Meningkatkan budaya literasi. 4) Meningkatkan hubungan kemitraan internal dan eksternal dan 5) Mewujudkan profil pelajar pancasila. Terdapat tenaga pendidik di SMAN 1 Adonara berjumlah 29 Guru dan tenaga kependidikan 3 orang. Sekolah ini memiliki 11 rombongan belajar (Rombel) yang terdiri dari Fase EA, EB, EC, FA-MIA, FB-IBB, FC-IIS, FD-IIS, XII-MIA, XII-IIS, XII-IBB.

Meningkatkan Prestasi Belajar PAK dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas XI-D atau Fase FD SMAN 1 Adonara. Penelitian dilakukan dalam dua siklus untuk menentukan prestasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada materi Sifat Gereja yang Satu. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pra siklus sampai pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Deskripsi Data Awal Peserta Didik Pra Siklus

Data awal yang menjadi pendoman bagi peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu berdasarkan nilai ulangan harian pertama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi pembelajaran di awal bab yaitu materi “*Gereja sebagai Umat Allah*”. Pada pertemuan awal sebelum pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 9 September 2024 tampak beberapa siswa merasa bosan, jenuh, mengantuk, tidak memperhatikan dengan jelas materi yang diajarkan, dan mengganggu teman sebelah selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar atau prestasi belajar Peserta didik yang berjumlah 15 siswa mengikuti tes berupa ulangan terdapat 3 orang siswa yang tuntas atau sebesar 20 % orang yang lulus, sedangkan sebanyak 12 orang tidak tuntas atau sebesar 80 % peserta didik yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh sebesar 61.40%.

Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I peneliti menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi *Sifat Gereja yang Satu* yang dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 23 September 2024 dengan melalui beberapa tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan Guru menyiapkan Modul Ajar, menyusun lembar observasi yakni lembar observasi perilaku atau tingkah laku peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru, Menyusun dan menyiapkan LKPD (lembar kerja peserta didik) dan soal evaluasi untuk peserta didik. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus berupa tes dalam bentuk ulangan harian.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar dan keadaan peserta didik serta mengecek kehadiran peserta didik
2. Doa pembuka
3. Untuk memicu semangat peserta didik, guru melakukan tepukan selamat pagi dan ice breaking “Oee-Oeaa”.
4. Peserta didik dikondisikan untuk siap mengikuti pembelajaran yakni memindahkan siswa yang nakal untuk duduk di bangku depan sehingga mudah diawasi atau menempatkan siswa laki-laki dengan teman lawan jenisnya.
5. Melakukan apersepsi pada peserta didik dengan memberikan pertanyaan pada pertemuan di minggu sebelumnya.

Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti terdapat beberapa langkah yaitu pada langkah pertama guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari dan diselingi dengan kuis atau pertanyaan kepada siswa.

Setelah menyampaikan materi, langkah berikut yaitu menggali pesan kristiani yang bersumber pada Kitab Suci. Peserta diminta untuk membaca Kitab Suci yang berkaitan dengan materi ajar, dan menjawab beberapa pertanyaan untuk menggali pesan Kristiani dan dikaitkan dengan materi pembelajaran. Untuk mendalami hubungan antara materi dengan sumber belajar utama yaitu dari Kitab Suci, guru mendesain pembelajaran dengan melakukan pertanyaan secara ajak yang ditanggapi oleh siswa yang lain, dalam hal ini terjadinya sesi tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.

Kegiatan Penutup:

Pada kegiatan penutup, peneliti membuat kesimpulan atau rangkuman dari kegiatan pembukaan yakni tujuan pembelajaran dengan isi materi yang sudah dijelaskan pada kegiatan inti. Pada bagian penutup, guru berusaha untuk memberikan kesan dan rasa penasaran siswa pada pertemuan selanjutnya yaitu dengan menggunakan game dalam bentuk ice breaking yang masih berkelanjutan pada pertemuan berikut, dan menutup kegiatan pembelajaran dengan Doa.

3) **Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pada saat Guru melaksanakan tindakan atau kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang berkaitan dengan perilaku dan tingkah laku peserta didik dan aktivitas guru dengan menggunakan lembar observasi.

Observasi perilaku dan tingkah laku peserta didik Siklus I

Hasil observasi mengenai tingkah laku peserta didik kelas XI-D atau Fase FD pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi *Sifat Gereja yang Satu* dengan menggunakan instrumen observasi yang memuat beberapa aspek untuk dinilai. Hasil observasi menunjukkan kualifikasi tingkah laku peserta didik pada siklus pertama adalah baik dengan rata-rata 3,07.

Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hasil observasi aktivitas Guru dalam melakukan tindakan pembelajaran bersama peserta didik pada siklus I menunjukkan kualifikasi Baik dengan rata-rata yang diperoleh 4,00.

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil belajar peserta didik kelas XI-D atau Fase FD setelah mengerjakan ulangan pada hari Senin, 23 September 2024, diketahui terdapat 5 orang peserta didik dengan presentase 33% yang nilainya mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yakni 75, sementara 10 peserta didik dengan presentasi 67% memiliki nilai dibawah nilai KKM. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I ini sebesar 65,33. N

4) **Refleksi**

Refleksi dilakukan untuk melihat kembali kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang terjadi pada siklus I, sehingga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka yang perlu diperbaiki guru adalah metode yang

digunakan untuk dapat mengatasi masalah tingkahlaku peserta didik maupun hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pada siklus kedua ini peneliti mengganti model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament. Siklus II dilaksanakan pada Hari Senin 30 September 2024 dengan menggunakan materi ajar yang masih sama yaitu *Sifat Gereja yang Satu*. Pada siklus II guru membagi peserta didik dalam kelompok dengan tujuan agar peserta didik bisa menjadi tutor dan saling memotivasi antara teman yang satu dengan teman yang lain. Pada siklus kedua ini lebih menekankan pada kerja sama kelompok dalam memainkan games akademik yang menyenangkan untuk mendapatkan nilai tim yang besar untuk bersaing dengan tim yang lain.

1) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan Guru menyiapkan Modul Ajar, menyusun lembar observasi yakni lembar observasi perilaku atau tingkah laku peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru, Menyusun dan menyiapkan pertanyaan pada kertas origami untuk masing-masing kelompok. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus berupa tes dalam bentuk ulangan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru menyapa peserta didik menanyakan kabar dan keadaan peserta didik serta mengecek kehadiran/absensi.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama
3. Untuk memicu semangat peserta didik, guru melakukan tepukan selamat pagi dan ice breaking “Tebak Nama Benda”.
4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik dengan memberikan pertanyaan pada pertemuan di minggu sebelumnya.
5. Guru melakukan post test atau memberikan beberapa pertanyaan tentang materi lalu yang telah diajarkan dengan tujuan mengulang dan mengingatkan kembali materi tersebut yang akan diajarkan pada hari itu
6. Guru bertanya kepada peserta didik tentang pertanyaan yang ada dalam soal ulangan, dibagian mana yang belum dipahami peserta didik

Kegiatan Inti:

Guru menjelaskan kembali materi pelajaran terkhusus pada materi yang belum dipahami. Pada siklus ini guru menggunakan media pembelajaran berupa laptop untuk menunjukkan gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah menjelaskan materi, guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok dengan melihat perbedaan karakteristik peserta didik yaitu berdasarkan jenis kelamin, kemampuan kognitif, dan kemampuan sosial. Setelah itu guru menjelaskan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk melakukan diskusi mengenai materi yang disampaikan, sementara guru menyiapkan pertanyaan dalam kertas origami yang ditempelkan di depan kelas. Pertanyaan yang disiapkan untuk masing-masing kelompok dengan item pertanyaannya sama untuk semua kelompok. Setelah digunakan

beberapa waktu untuk diskusi kelompok, dilanjutkan dengan tournament antar kelompok melalui games akademik yaitu masing-masing siswa harus menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru. Setelah selesai tournament, guru dan peserta didik bersama-sama memeriksa jawaban dari setiap kelompok dan langsung memberikan penilaian.

Kegiatan Penutup:

Guru memberikan kesimpulan atau rangkuman materi pembelajaran, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi. Guru juga memberikan motivasi peserta didik pada akhir pertemuan, dan mengakhiri pembelajaran dengan Doa.

3) **Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pada saat Guru melaksanakan tindakan yaitu pada tanggal 30 September 2024 di kelas XI-D atau Fase FD yang berkaitan dengan perilaku dan tingkah laku peserta didik dan aktivitas Guru dengan mengisi lembar observasi.

Hasil Observasi Tingkah laku Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan hasil observasi tingkah laku peserta didik pada siklus II, menunjukkan adanya peningkatan tingkah laku dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan siklus II ini, tingkah laku peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,87 dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam belajar apabila guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) memiliki kategori sangat baik dengan rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni 4,78.

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Hasil belajar peserta didik kelas XI-D atau Fase FD pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada siklus II diketahui mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus II ini semua peserta didik yang berjumlah 15 orang mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Presentase peserta didik yang tuntas KKM adalah 100% dengan rata-rata kelas yang diperoleh 83,60.

4) **Refleksi**

Refleksi dilakukan dengan memanfaatkan hasil rekaman selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II maka dapat diberi kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe games tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Analisis

Analisis Siklus I

Prestasi belajar peserta didik pada pra siklus yang belum ada tindakan dengan siklus I yang telah diberi tindakan mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada pra

siklus 61,40 sedangkan pada siklus I mencapai 65,33. Presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM dari seluruh peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada pra siklus 20% sedangkan pada siklus I mencapai 33%. Dari hasil belajar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan walaupun tidak signifikan.

Berdasarkan proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas yang didapatkan dari hasil pengamatan berupa pengamatan perilaku atau tingkahlaku peserta didik selama pembelajaran, aktivitas guru, kemudian dibandingkan dengan hasil belajar belajar peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh atau faktor yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang diringkas oleh Miranda, Winkel, dan Santrock menyatakan bahwa prestasi belajar siswa ditentukan oleh faktor yang ada pada diri siswa, lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah (Ramdani 2021). Faktor yang ada pada diri siswa meliputi: Taraf inteligens, Bakat khusus, Taraf pengetahuan, taraf kemampuan berbahasa, taraf organisasi kognitif, motivasi, kepribadian, perasaan, sikap, minat, konsep diri, kondisi fisik dan psikis. Sedangkan faktor-faktor yang ada pada lingkungan keluarga meliputi: hubungan antar-orang tua, hubungan orang tua-anak, jenis pola asuh, keadaan sosial ekonomi keluarga. Selain itu ada juga faktor-faktor yang pada lingkungan sekolah dibagi dalam beberapa yaitu dari Guru: menyangkut kepribadian guru, sikap guru terhadap siswa, gaya mengajar guru termasuk dalam pendekatan, metode, model dan strategi yang digunakan serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; Kurikulum; Organisasi sekolah; Sistem sosial disekolah; Keadaan fisik sekolah dan fasilitas pendidikan; Hubungan yang dijalin oleh sekolah dengan orang tua (masyarakat); dan lokasi sekolah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti berpendapat bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang maksimal diakibatkan faktor dari luar salah satunya adalah metode serta pendekatan yang digunakan guru belum relevan sehingga hasil belajar yang diperoleh pada siklus I mengalami sedikit peningkatan saja, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

Analisis Siklus II

Hasil pengamatan tingkahlaku peserta didik pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 30 September 2024 dengan materi pembelajaran yaitu “Sifat Gereja yang Satu”, menunjukkan adanya perubahan yakni adanya peningkatan dalam setiap item atau aspek penilaian yakni kesiapan dalam menerima pelajaran, peserta didik memerhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pembelajaran, peserta didik aktif bertanya pada saat proses pembelajaran, adanya interaktif positif antar siswa, guru dan siswa, siswa dan materi, aktif dalam kegiatan belajar, dan memberikan pendapat atau tambahan serta tanggapan terhadap materi. Pembelajaran dalam siklus II ini semua peserta didik sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan games akademik melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.

Dalam Sumantri dikatakan bahwa aktivitas belajar dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, menggunakan akal sehat untuk bersaing sehat dan memungkinkan keterlibatan belajar pada peserta didik (Dewi 2021). Dimana

kelebihan dari model pembelajaran ini menurut Suarjana berpendapat bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut (Yuliana 2020); Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. Model pembelajaran TGT menuntut siswa untuk memanfaatkan waktu untuk mengerjakan tugas, mengutamakan penerimaan peserta didik yang memiliki perbedaan individu, memerlukan waktu yang singkat tetapi dapat memahami materi dengan mendalam, peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, membantu melatih peserta didik untuk dapat bersoalisasi dengan orang lain, memberikan motivasi belajar yang tinggi, mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan rasa kepekaan, toleransi dan bertingkah baik dengan sesama.

Sedangkan prestasi belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan yaitu seluruh peserta didik kelas XI-D atau Fase FD telah mencapai nilai KKM dengan presentasi ketuntasan 100 % dengan rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II ini sebesar 83,60.

Antar Siklus

Prestasi belajar yang diperoleh berupa hasil belajar dan perubahan tingkah laku peserta didik pada siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siklus I 65,33 sedangkan pada siklus II mencapai 83,60. Presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM dari seluruh peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada siklus I 33% sedangkan pada siklus II mencapai 100%. Dari hasil belajar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di Kelas XD atau Fase FD SMA Negeri 1 Adonara untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik dalam belajar, Selain itu melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat membentuk perilaku peserta didik dalam pembelajaran yaitu kerjasama, tanggungjawab, kerja keras, percaya diri, berani, dan saling membantu. Dengan demikian melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament tidak hanya meningkatkan hasil belajar yang didapatkan dalam bentuk angka tetapi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penerapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berdampak positif pada prestasi belajar peserta didik dimana hal ini ditandai dengan peningkatan nilai perilaku peserta didik disetiap siklus meningkat yakni siklus I (46) dan siklus II (58). Adapun nilai rata-rata kelas dari setiap siklus meningkat yakni siklus I (65,33) dan siklus II (83,60). Hal ini membuktikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil

belajar atau prestasi belajar peserta didik kelas XI-D atau Fase FD SMA Negeri 1 Adonara Tahun Ajaran 2024/2025.

Adapun rekomendasi yang diberikan oleh peneliti kepada pihak terkait yaitu kepada Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik untuk dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dalam pembelajaran. Kepada Kepala Sekolah untuk melakukan supervisi akademik dan juga supervisi kelas untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru agar guru dapat meningkatkan kinerja guru terutama pada tugas utama guru yaitu mendidik dan mengajar. Dan juga rekomendasi kepada lembaga sekolah untuk dapat menyediakan sarana atau fasilitas sekolah yang mendukung terutama fasilitas dalam kelas yang memadai, agar dapat dimanfaatkan oleh Guru dalam menggunakan metode, media maupun strategi yang diterapkan dalam pembelajaran untuk dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aje, Ariswan Usman. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Dewi, Putu Yulia Angga ddk. 2021. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran*. Aceh: Muhammad Zaini.
- Firdianti, Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Gre Publishing.
- Hattie, John. 2009. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. New York: Routledge.
- Khasanah, Siti Nur, and Nurul Aswar. 2024. "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." 14(1):36–53.
- Muslih, Ahmad. 2023. *Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Dengan Akselerasi Tahfidzul Quran*. Yogyakarta: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi, Studi Tentang Analisis Dampak Terhadap Prestasi Dan Motivasi Belajar*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Restian, Arina. 2020. *Psikologi Pendidikan Teori & Aplikasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Santosa, Donald Samuel Slamet (President University). 2019. "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran." *Statistical Field Theor* 53(9):1689–99.
- Slamento. 2020. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2014. *Metode Statistik*. Jawa Barat: Tarsito.
- Yuliana. 2020. *Pendidikan Progresif Jhon Dewey*. Jakarta Selatan: A-Empat.