

Efektivitas Pembelajaran Pak Dengan Metode Teams Games Tournament Berbantuan LKS Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Aloysius Semarang

Victor Jendade Araujo¹, Yustinus Joko Wahyu Yuniarto², Anselmus Joko Prayitno³

¹Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, STPKat Santo Fransiskus Assisi Semarang

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, STPKat Santo Fransiskus Assisi Semarang

Email : victorjenda6@gmail.com¹, Jk_pr79@yahoo.com², anseljoko@gmail.com³

Abstract. *The low learning outcomes of students of Catholic religious education subjects SD Aloysius Semarang due to the method applied by teachers who have not used a fun method at the time of religious learning. The purpose of this study was to determine the character of responsibility by using the method of Teng-assisted worksheets can improve student completion, knowing the differences in learning achievement, to determine the character of the responsibility of the method of Teng-assisted worksheets influence terhadap learning achievement. This study uses a quantitative experimental approach True Experimental Design method with pretest-posttest control group design and sample selection by random sampling. Data analysis used regression test, independent t test, one sample t test, and N-Gain with a significant level of 5%. Data collection techniques using observation sheets with indicators: 1) doing homework regularly, 2) expressing opinions, 3) completing tasks on Schedule, 4) doing group assignments together, tests, and documentation. The results of this study showed that learning the TENG method assisted by worksheets increased the number of completed students with an empirical average of 81.25. The empirical mean of experimental class is 81.25 and control is 58.21. Through the results of the N-Gain score, the experimental class got 70.74% (quite effective), while the control got 23.18% (ineffective). The effect of responsibility on learning achievement from R square is 82.5%. It can be proven that the LKS-assisted Teng method is able to increase completed students to 25 students.*

Keywords: *Teams Games Tournament Method, Learning Achievement, Responsibility*

Abstrak. Rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran PAK SD Aloysius Semarang disebabkan metode yang diterapkan guru belum menggunakan metode yg menyenangkan pada saat pembelajaran agama. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakter tanggung jawab dengan menggunakan metode TGT berbantuan LKS dapat meningkatkan siswa yang tuntas, mengetahui perbedaan prestasi belajar, untuk mengetahui karakter tanggung jawab metode TGT berbantuan LKS berpengaruh terhadap prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen metode *True Experimental Design* dengan *pretest-posttest control group design* dan pemilihan sampel secara random sampling. Analisis data yang digunakan uji regresi, *independent t test*, *one sample t test*, dan *N-Gain* dengan taraf signifikan 5%. Teknik pengumpulan data memakai lembar observasi dengan indikator: 1) mengerjakan PR dengan teratur, 2) mengemukakan pendapat, 3) menyelesaikan tugas sesuai jadwal, 4) Mengerjakan tugas kelompok bersama, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran metode TGT berbantuan LKS meningkatkan jumlah siswa yang tuntas dengan rata-rata empiris 81,25. Rataan empiris kelas eksperimen 81,25 dan kontrol 58,21. Melalui hasil skor *N-Gain*, kelas eksperimen mendapat 70,74% (cukup efektif), sedangkan kontrol memperoleh 23,18% (tidak efektif). Pengaruh tanggung jawab terhadap prestasi belajar dari R square sebesar 82,5%. Dapat dibuktikan bahwa Metode TGT berbantuan LKS mampu meningkatkan siswa yang yang tuntas menjadi 25 siswa.

Kata kunci: *Metode Teams Games Tournament, Prestasi Belajar, Tanggung Jawab*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor utama dan terpenting dalam memajukan suatu bangsa (Lubis, MM & Jaya, M. Pd, 2021). Dalam dokumen Gereja Katolik (GE 1) juga menyebutkan bahwa pendidikan merupakan hak yang tidak dapat dihapuskan karena martabat yang dimiliki oleh manusia itu sendiri.

Received Mei 30, 2023; Revised Juni 2, 2023; Accepted Juli 18, 2023

* Victor Jendade Araujo, victorjenda6@gmail.com

Pendidikan Agama Katolik kelas V menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk memungkinkan peserta didik agar dapat berkembang dan dapat menyerap proses pembelajaran dengan baik untuk dapat menghadapi kompetensi dan tantangan masa depan. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada prestasi belajar, karena kompetensi dapat dilakukan penilaian dengan pengamatan. Tetapi, prestasi belajar harus diukur untuk mengetahui apakah siswa dapat mencapai ketuntasan dalam pembelajaran dalam segi kognitif.

Dalam pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Agama Katolik Sekolah Dasar mendapat bagian 2 jam pembelajaran dalam satu minggu dimana 1 jam pembelajaran hanya 35 menit saja. Melalui hasil pengamatan, mengajar materi pendidikan Agama Katolik terlihat hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Hal yang menyebabkan salah satu adalah metode yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang kurang menarik dan kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan pendekatan dengan guru PAK kelas V di SD Aloysius Semarang, bahwa prestasi belajar agama masih tergolong rendah. Siswa kelas V cenderung lebih diam dan sibuk sendiri bahkan tidak mendengarkan guru saat pembelajaran sedang berlangsung. Dalam hal penguasaan materi, mereka juga kurang dalam menguasainya. Terkadang guru juga menambah pertemuan untuk membahas materi yang sama. Pembelajaran yang biasa digunakan dalam pendidikan agama adalah belajar melalui ceramah. Karena metode pembelajaran yang digunakan guru hanya bertitik tolak pada guru saja (*teacher center*), sementara siswa hanya menonton dan terkadang siswa hanya diberikan penjelasan tugas dan latihan sendiri tanpa adanya kegiatan pembelajaran yang menarik.

Tanggung jawab siswa menjadi semakin turun karena tidak mengerti tentang tugas yang akan dikerjakan. Tetapi, apabila anak-anak diajak untuk melakukan ice breaking, mereka menjadi semangat karena adanya permainan saat pembelajaran walaupun hanya sebentar. Setelah permainannya selesai, anak-anak kembali duduk diam dan sibuk kembali dengan urusannya masing-masing. Tanggung jawab siswa berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tanggung jawab siswa tinggi, maka tingkat keberhasilan proses pembelajaran akan semakin tinggi. Hal ini terlihat pada hasil tes yang dilakukan pada materi Hidup Bersama yang Dijiwai Roh kudus dan Terlibat Pelestarian Lingkungan. Dari 56 siswa kelas V hanya 22 orang yang berhasil dengan KKM 70 dan hasil persentase 39,2%. Ada 34 siswa yang tidak mencapai KKM pelajaran agama dengan persentase 60,7%. Secara umum, materi Hidup Bersama yang Dijiwai Roh kudus belum bisa dikatakan tuntas.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran diatas, diperlukan suatu langkah untuk mendapatkan solusi untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Metode

Teams Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran yang memadukan antara kompetensi tim dengan pengelompokan belajar.

KAJIAN TEORITIS

Slavin merupakan tokoh yang mengembangkan metode TGT sebagai model pembelajaran kooperatif pada tahun. Metode TGT memiliki tujuan untuk menolong peserta didik dalam memaknai dan memahami pokok pelajaran. Model TGT memadukan sistem permainan ke dalam pembelajaran, seperti mengadakan tanya jawab serta prosedur penilaian untuk masing-masing peserta didik, masing-masing bertugas menjadi anggota yang mengikuti kompetisi pengetahuan dan jadi wakil dari suatu grup yang campur dan sisanya sebagai pendamping akademik (Rahayu, 2022). Pokok dari kegiatan yang dilaksanakan dengan metode ini adalah presentasi kelas, pelajaran kelompok, permainan, kontes atau lomba, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang (Samuel Slamet Sentosa, 2018). Adapun langkah-langkah dari metode *teams games tournament* adalah: 1) Presentasi materi, 2) Pembentukan kelompok, 3) Game tournament, 4) Penghargaan kelompok.

LKS merupakan perangkat yang memiliki isi informasi serta pertanyaan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam menganalisis dan memecahkan suatu masalah (Lusyana, M.Pd & Lestari, M.Pd, 2022). Dan dari ke-18 nilai karakter, pada pembelajaran difokuskan pada satu nilai karakter saja (Hartutik, 2018). Dalam penelitian ini mengambil nilai tanggung jawab dalam mengukur karakter anak dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini memakai kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen ialah yang validitasnya dapat dipercaya, karena pelaksanaannya dilakukan dengan kontrol ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar percobaan (Jaedun, 2011). Variabel bebas (x) yang dirujuk ialah tanggung jawab dan variabel terikat (y) ialah prestasi belajar.

Penelitian ini dilakukan di SD Aloysius Semarang dalam jangka waktu mulai dari 20 maret hingga 10 april 2023. Alasannya adalah karena masalah yang terdapat dalam sekolah ini lebih tampak daripada sekolah lain yang ada dalam jangkauan peneliti. Dua kelas tahun ajaran 2022/2023 semester genap dipakai: kelas eksperimen kelas VA dan VB sebagai kontrol.

Sistem pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah: observasi menggunakan lembar pengamatan, tes dengan instrument tes, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedua kelompok dilakukan validasi setelah menerima perlakuan, maka akan ada data yang diperoleh yakni nilai posttest. Nilai tersebut akan di uji dengan rincian:

1. Hasil

a) Uji Ketuntasan

Uji ketuntasan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan minimal siswa dengan KKM 75

One-Sample Statistics						
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Prestasi Belajar	28	81.25	13.651	2.580		
One-Sample Test						
Test Value = 75						
					95% Confidence Interval of the	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Prestasi Belajar	2.423	27	.022	6.250	.96	11.54

Berdasarkan hasil diatas, terlihat nilai Sig = 0,022 < 0,05 dikatakan H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat dinyatakan rata-rata prestasi belajar peserta didik di angka 75 tidak dibenarkan. Terlihat pada rata-rata empiris yaitu 81,25. Oleh karena itu, nilai prestasi belajar siswa mencapai bahkan melampaui KKM yaitu 75.

b) Uji N-Gain

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan metode games tournament yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol efektif atau tidak.

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
NGain Skor	Kelas Eksperimen	Mean	.7074	.03925
		Minimum	-.08	
		Maximum	1.00	
	Kelas Kontrol	Mean	.2318	.03605
		Minimum	-.20	
		Maximum	.55	

Berdasarkan hasil skor N-Gain di atas terlihat bahwa rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen dengan TGT adalah sebesar 0,7074 atau 70,74% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Poin perolehan minimum adalah -0,08 = -8%, nilai maksimumnya adalah 1,00

= 100%. Jika rata-rata N-Gain kelas kontrol dengan metode ceramah adalah 0,2318 atau 23,18%, maka termasuk dalam kategori tidak efektif dan skor penguatan N minimal $-0,20 = -20\%$, skor maksimal $0,55 = 55\%$.

c) Uji Pengaruh

Uji ini bertujuan menemukan persamaan, interaksi, atau dampak linier antara x dan y , dengan kemungkinan:

$H_0 : \beta = 0$ (persamaan tidak linier atau tiada relasi antara x dan y)

$H_1 : \beta \neq 0$ (persamaan linier atau ada relasi antara x dan y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-12.679	8.569		-1.480	.151
	Tanggung Jawab	1.084	.098	.908	11.053	.000

a. Dependent Variable: PrestasiBelajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.908 ^a	.825	.818	5.827

a. Predictors: (Constant), TanggungJawab

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4148.446	1	4148.446	122.178	.000 ^b
	Residual	882.804	26	33.954		
	Total	5031.250	27			

a. Dependent Variable: PrestasiBelajar

b. Predictors: (Constant), TanggungJawab

Berdasarkan tabel diatas, pada bagian *coefficients* bagian B constant (a) adalah -12,679 dan nilai tanggung jawab (b) adalah 1,084 dan menghasilkan persamaan regresi yakni; $y = -12,679 + 1,084x$. kemudian, dapat dilihat pada tabel Anova agar penerimaan dan penolakan dapat dibuktikan. Terlihat bahwa nilai $F = 122.178$, dan $Sig = 0,000$ yang artinya menerima H_1 dan menolak H_0 . Artinya terdapat hubungan antara variabel x dan y . kemudian pembuktian

selanjutnya dapat dilihat dari tabel Model Summary (lih. Tabel 4.4) nilai R Square = 0,825 = 82,5% dimana artinya pengaruh yang diberikan antara x terhadap y sebesar 82,5% . ini membuktikan bahwa tanggung jawab berpengaruh positif terhadap prestasi belajar sebesar 82,5%.

C. Pembahasan

a) Uji Ketuntasan

Metode TGT berbantuan LKS dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Aloysius Semarang (efektif). Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen dilakukan uji *one sample t test* prestasi belajar siswa apakah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Sesuai dengan yang diperoleh, hasil prestasi belajar peserta didik tidak hanya mencapai 75 bahkan sudah melampauinya.

b) Uji N-Gain

Berdasarkan hasil seberapa efektif (lih. Tabel 4.10), didapat rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar $0,7074 = 70,7\%$, dan $0,2318 = 23,18\%$ untuk kontrol. Dengan melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan metode TGT berbantuan LKS dalam kategori “efektif” untuk meningkatkan prestasi belajar PAK kelas V SD Aloysius Semarang, dan metode ceramah “tidak efektif”.

c) Uji Pengaruh

Dari uji regresi mendapatkan perolehan Sig = 0,000 dimana hipotesis yang terbukti adalah menerima H1 dan menolak H0. Maka, dapat dikatakan bahwa tanggung jawab siswa kelas V SD Aloysius Semarang menunjukkan pengaruh positif terhadap prestasi belajar agama. Kemudian dapat dipertegas dengan melihat hasil dari nilai R Square = 0,825 = 82,5% sementara ada 17,5% yang lain. Maka, karakter tanggung jawab berpengaruh cukup besar terhadap prestasi belajar PAK peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasar dari hasil dan pembahasannya kesimpulan yang dapat ditarik ialah efektivitas Pembelajaran PAK dengan Metode TGT Berbantuan LKS di SD Aloysius Semarang didapatkan hasil sebesar 70,7% dalam kategori “cukup efektif” menurut taraf N-Gain. Hal lain yang dapat dilihat adalah hasil dari penilaian sikap tanggung jawab kelas eksperimen dengan 28 respon dengan rata-rata 82,5, dan kontrol 43,46. Hal ini menunjukkan bahwa tanggung jawab yang tertinggi (lebih baik) adalah kelas eksperimen Nilai *posttest* kelas eksperimen mendapat 81,25 dan kontrol 58,21. Artinya kelas eksperimen melebihi batas KKM yaitu 75.

Dengan melihat semua uraian tersebut maka disimpulkan bahwa metode TGT berbantuan LKS dalam meningkatkan prestasi belajar PAK kelas V SD Aloysius Semarang dikatakan “efektif”

Berdasarkan kesimpulan, maka hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai saran untuk penelitian lebih lanjut dalam hal peningkatan prestasi belajar serta tanggung jawab dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Pembelajaran PAK dengan metode TGT berbantuan LKS mempunyai tanggung jawab siswa terhadap prestasi belajar menghasilkan pengaruh 82,5% dan masih ada 17,5% lagi yang dipengaruhi oleh faktor lain. Maka perlu diadakannya penelitian lebih lanjut apabila menggunakan penelitian ini sebagai referensi sehingga skor pengaruh mengalami kenaikan yang lebih tinggi. Disamping itu, hasil prestasi belajar siswa sudah melampaui standar nilai minimal yang ditentukan, tetapi diharapkan dapat mencapai nilai 100. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menaikkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dari 81 apabila menggunakan metode TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartutik. (2018). Managemen Model for Integrating Character Education Training in School Learning with the Spiral System. *KnE Social Sciences*, 2019. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4702>
- Jaedun, A. (2011). *Metologi Penelitian Eksperimen*. 1–12. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/drs-amat-jaedun-mpd/metode-penelitian-eksperimen.pdf>
- Lubis, MM, D. M. J., & Jaya, M. Pd, D. I. (2021). *Komitmen Membangun Pendidikan (Tinjauan Krisis Hingga Perbaikan Menurut Teori)*. CV. Pusdikra Mitra Jaya. https://www.google.co.id/books/edition/KOMITMEN_MEMBANGUN_PENDIDIKAN_Tinjauan_K/ILcqEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Lusyana, M.Pd, E., & Lestari, M.Pd, T. K. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMK Menggunakan Teori Van Hiele (S. S.Pd (ed.))*. CV. AZKA PUSTAKA. https://books.google.co.id/books?id=wjRrEAAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA36&dq=LKS+adalah&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=LKS+adalah&f=false
- Rahayu, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 1, 128–138. <https://doi.org/10.24014>
- Samuel Slamet Sentosa, D. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1. <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939/979>