



IMPLEMENTASI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MODEL MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD ST. ANTONIUS BANGUN MULIA MEDAN

Sandiolan Alexsius Pasaribu¹⁾, Din Oloan Sihotang²⁾,

¹⁾Pendidikan Keagamaan Katolik, STP St. Bonaventura Keuskupan Agung Medan, Medan, Indonesia

²⁾Pendidikan Keagamaan Katolik, STP St. Bonaventura Keuskupan Agung Medan, Medan, Indonesia

¹⁾ sandiolanalexsius50@email.com, ²⁾ oloansihotang08@email.com

Abstrak : Penelitian ini menginvestigasi efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas V B SD St. Antonius Bangun Mulia Medan tahun ajaran 2023/2024. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana siklus pertama menunjukkan persentase motivasi belajar siswa pada tingkat "Sedang" (64%), sedangkan siklus kedua mengalami peningkatan signifikan menjadi tingkat "Tinggi" (82%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara konsisten dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini diperoleh melalui interaksi kelompok dan permainan edukatif yang menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Rekomendasi dari penelitian ini adalah sekolah dapat menggunakan model TGT sejak awal semester untuk memberikan waktu kepada siswa dalam beradaptasi dan merasakan manfaat dari metode pembelajaran ini sehingga motivasi belajar siswa dapat terjaga di setiap proses pembelajaran.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Katolik, *Teams Games Tournament*.

Abstract : This study investigates the effectiveness of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) model in enhancing students' motivation in the subject of Catholic Education for Grade V B at SD St. Antonius Bangun Mulia Medan during the academic year 2023/2024. The research adopts an action research approach with two cycles, where the first cycle showed students' motivation levels at a "Moderate" level (64%), while the second cycle exhibited a significant increase to a "High" level (82%). The findings reveal that consistently applying the TGT model enhances students' motivation. This motivation improvement is achieved through group interactions and educational games that create an enjoyable and interactive classroom atmosphere. The study recommends schools to implement the TGT model from the beginning of the semester to allow students time to adapt and experience the benefits of this teaching method, thereby sustaining student motivation throughout the learning process.

Keywords : Learning Motivation, Catholic Religious Education, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Katolik (PAK) adalah bagian integral dari sistem pendidikan Katolik yang bertujuan untuk membimbing dan memperkuat iman serta ketaqwaan siswa kepada Tuhan sesuai dengan ajaran Gereja Katolik. Pendidikan ini tidak hanya memberikan pemahaman teologis dan doktrin Gereja Katolik, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral Kristen yang mendasar seperti kasih, kejujuran, disiplin, dan pengampunan. Menurut Ginting dkk (2023), di sekolah-sekolah Katolik, Pendidikan Agama Katolik

sering kali menjadi landasan yang penting dalam membentuk karakter siswa agar dapat hidup sesuai dengan ajaran agama Katolik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan berbakti kepada sesama. Selain sebagai upaya memperkuat iman dan nilai-nilai Kristen, Sihotang dkk (2023) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Katolik juga berperan dalam mempromosikan dialog antaragama dan penghargaan terhadap keragaman agama. Melalui pengajaran ini, siswa diajak untuk menghormati dan memahami agama lain sambil tetap teguh pada keyakinan Katolik mereka sendiri. Hal ini bertujuan untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya religius tetapi juga terbuka terhadap perbedaan, mampu berkontribusi dalam membangun persatuan dan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat yang multikultural. Haru (2021), Kana dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan Katolik merupakan proses penanaman nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, saling menghargai, dan menghargai satu sama lain.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk belajar dan mencapai tujuan Pendidikan (Marta dkk, 2020). Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, motivasi belajar sangat penting karena membantu siswa memperkuat iman dan ketaqwaan mereka sebagai siswa Katolik yang baik. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami ajaran Gereja Katolik, menggali makna iman secara lebih mendalam, serta mengamalkan nilai-nilai moral Kristen dalam kehidupan sehari-hari (Dyahningtyas, 2022). Untuk mencapai hal ini, peran guru Pendidikan Agama Katolik menjadi sangat penting. Guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar dengan penuh semangat. Dengan memberikan pengajaran yang menarik, mendalam, dan relevan dengan kehidupan siswa, guru Pendidikan Agama Katolik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat menjadi siswa Katolik yang beriman dan berkomitmen.

Dalam praktiknya, guru Pendidikan Agama Katolik perlu menjadi teladan yang baik dan menghidupkan nilai-nilai iman yang diajarkan. Dengan memberikan contoh yang konsisten dan membangun hubungan yang baik dengan siswa, guru dapat menginspirasi dan membimbing mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari (Lumbanbaru & Sihotang, 2022). Selain itu, guru juga dapat memberikan dukungan dan bimbingan secara individu kepada siswa yang membutuhkan untuk mengatasi tantangan dalam memperkuat iman mereka (Batu dkk, 2022). Dengan peran yang efektif dan peduli dari guru Pendidikan Agama Katolik, siswa akan merasa didukung dan termotivasi untuk terus belajar dan berkembang dalam iman mereka sebagai siswa Katolik yang baik.

Salah satu faktor yang menentukan peningkatan motivasi belajar siswa adalah bagaimana guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai (Windari dkk, 2020), seperti Teams Games Tournament (TGT) dalam konteks Pendidikan Agama Katolik. Model pembelajaran yang inovatif seperti TGT memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat melalui interaksi kelompok dan permainan edukatif (Susanna, 2018). Guru yang menggunakan model ini dengan baik dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan menarik dan relevan, mereka dapat merasakan pencapaian dalam proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka untuk mendalami pemahaman ajaran Katolik.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat seperti TGT juga membantu membangun kolaborasi antar siswa dan memperkuat keterampilan sosial mereka (Widyasari, 2019). Ketika siswa merasa terlibat dan memiliki peran aktif dalam proses belajar, motivasi belajar mereka akan meningkat secara signifikan. Guru Pendidikan Agama Katolik yang mampu mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar dan memperkuat nilai-nilai iman Kristen. Hal ini tidak hanya membantu siswa menjadi lebih beriman dan berkomitmen sebagai siswa Katolik yang baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi warga yang berkontribusi dalam masyarakat dengan nilai-nilai yang kuat dan integritas yang tinggi.

Penelitian oleh Sanusi (2017) mengeksplorasi penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah, menunjukkan bahwa implementasi TGT secara konsisten dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kompetisi sehat antar kelompok dan strategi pembelajaran berorientasi pada siswa. Studi oleh Nurhayati dkk (2022) menginvestigasi efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, menunjukkan bahwa penggunaan TGT berhasil meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat kerja sama antar siswa. Fauziyah dkk (2020) melibatkan penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP, menemukan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki keterampilan kerja sama serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model TGT telah terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Strategi kompetisi sehat antar kelompok dan fokus pada partisipasi siswa menjadi elemen kunci dalam efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran. Temuan ini memberikan landasan yang kuat bagi guru Pendidikan Agama Katolik untuk mempertimbangkan penggunaan model TGT sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami ajaran agama Katolik dengan lebih baik.

Berdasarkan studi awal di SD Santo Antonius Bangun Mulia Medan yang diberikan oleh dari Guru Pendidikan Agama Katolik, Ibu Risma br. Ginting, S.Ag, pada tanggal 22 Januari 2024, peneliti mengkaji permasalahan seputar hasil belajar siswa di Kelas V Agama Katolik. Secara khusus, mereka mencatat bahwa sebagian besar pembelajaran diajarkan menggunakan model kelas tradisional dengan kurikulum yang kaku, serta media dan bahan belajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa tidak begitu termotivasi untuk belajar dan mungkin mengalami rasa bosan atau bosan, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuannya dalam memahami materi pelajaran dan menurunkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, instruktur hanya sesekali mengumpulkan siswa di kelasnya untuk berdiskusi dengan teman sebayanya.

Manfaat model pembelajaran TGT, sebagaimana dikemukakan Fauziyah & Anugraheni (2020) dan Erfiyana dkk (2019), bahwa model pembelajaran TGT berguna untuk meningkatkan rasa kekompakan tim dan kekompakan peserta. ketidakpuasan yang terus-menerus. Model pengajaran juga meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model TGT

guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan lebih dalam tentang penerapan model TGT dalam Pendidikan Agama Katolik (PAK), serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Secara teoritis, penerapan model TGT dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan memperkuat keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Secara praktis, model ini dapat membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih efektif, memotivasi siswa untuk berkolaborasi, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi PAK.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode dua siklus pelaksanaan. Mengadopsi pendapat Kemmis dan McTaggart dan terdiri dari empat komponen utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Hasan, 2023). Subyek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas V SD Santoantonius Bangun Mulia Medan pada tahun pelajaran 2023/2024. Dalam analisis data, motivasi belajar siswa diukur dalam persentase rata-rata (Hasan, 2023).

$$M = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

M = Persentase Motivasi belajar

n = perolehan skor motivasi

N = Skor maksimal

Selanjutnya hasil perhitungan kemudian dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Rentang (dalam %)	Kriteria
85 – 100	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
50 – 69	Sedang
35 – 51	Rendah
0 – 34	Sangat Rendah

Sumber: Hasan (2023)

Keberhasilan motivasi belajar dalam penelitian ini adalah apabila persentase rata-rata motivasi belajar mencapai 70% atau lebih. Jika hasilnya masih di ≤ 70 , uji coba model akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan setelah instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran telah divalidasi oleh Dosen penguji. Perangkat pembelajaran yang dirancang meliputi Modul Ajar dengan menggunakan *Model Teams Games Tournament*, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta media pembelajaran seperti video dan power point yang berisi materi pembelajaran, soal, dan tugas rumah bagi peserta didik. Informasi lebih detail mengenai langkah-langkah model TGT dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Langkah Penerapan Model TGT

No	Langkah-Langkah	Proses kegiatan guru
1.	Penyiapan pembelajaran	a. Guru memasuki kelas dengan terlebih dahulu menyapa siswa dengan ramah. b. Guru menyapa siswa dengan ucapan selamat pagi/siang/sore dan menanyakan kabar mereka. c. Guru memeriksa kehadiran siswa serta memastikan bahwa siswa sudah siap untuk belajar. d. Kelas dimulai dengan doa yang dapat dibawakan oleh salah seorang siswa ataupun guru. e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. f. guru mengajak peserta didik memahami materi terkait
2.	Pembentukan Kelompok	a. Guru menentukan jumlah anggota kelompok yang ideal, biasanya 4-5 orang per kelompok. b. setiap kelompok dipastikan terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam. c. Guru dapat menggunakan berbagai teknik untuk membentuk kelompok, seperti: penomoran
3.	Diskusi materi	a. Guru menjelaskan seputar materi Pendidikan Agama Katolik, kepada siswa, seperti materi “Yesus menderita, wafat dan bangkit” b. Guru memaparkan materi pembelajaran agama tersebut dengan Jelaskan konsep atau ajaran Katolik sesuai dengan materi yang akan dipelajari kepada seluruh peserta didik. c. Dan setelah itu guru memastikan setiap anggota kelompok memahami konsep dan materi tersebut tersebut.
4.	Memulai <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	a. Guru meminta siswa membentuk kelompok kecil yang ditentukan (4-5 anggota) dengan kemampuan heterogen. b. Guru menyiapkan soal atau pertanyaan terkait materi “Yesus menderita, wafat dan bangkit”. c. Guru menyiapkan papan tulis atau flipchart untuk mencatat skor. d. Guru menjelaskan soal atau pertanyaan kepada seluruh siswa. e. Guru memastikan semua siswa memahami pertanyaan dengan baik.

No	Langkah-Langkah	Proses kegiatan guru
5.	Pengumpulan dan memberi nilai hasil kinerja setiap kelompok	a. Guru mengumpulkan lembar kerja yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok. b. Guru memeriksa jawaban setiap kelompok untuk memastikan semua pertanyaan terjawab. c. Guru mencatat skor setiap kelompok berdasarkan jawaban yang benar. d. Guru menghitung skor akhir setiap kelompok dengan menjumlahkan skor individu anggotanya. e. Guru mendiskusikan hasil kerja kelompok dan skor individu dengan seluruh siswa. f. Guru memberikan umpan balik kepada setiap kelompok dan individu mengenai kinerja mereka.
6.	Kesimpulan dan refleksi	a. Guru meninjau kembali poin-poin penting dari materi " Yesus menderita,wafat dan bangkit ". b. Guru bersama-sama dengan siswa merumuskan kesimpulan dari materi "" Yesus menderita,wafat dan bangkit "". c. Guru membahas bagaimana kesimpulan yang telah dirumuskan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. d. Guru memimpin refleksi tentang proses belajar mengajar yang telah dilakukan. e. Guru memberikan penghargaan/<i>reward</i> kepada siswa atas partisipasi dan semangat mereka dalam belajar. f. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Pada siklus pertama penelitian ini, dilakukan dalam dua kali pertemuan tatap muka. Langkah-langkah rencana pembelajaran didasarkan pada sintaks *Model Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang telah divalidasi oleh seorang Dosen. Materi dalam siklus pertama berkaitan dengan subbab materi "Yesus Menderita, Wafat, dan Bangkit." Pada pertemuan pertama, fokus pembelajaran adalah mengenai "Yesus yang Menderita," sedangkan pada pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada "Yesus Wafat dan Bangkit."

Selama pembelajaran, media pembelajaran seperti video dan presentasi PowerPoint digunakan untuk mendukung pemahaman materi. Siswa juga diberikan modul sebagai referensi tambahan. Evaluasi motivasi belajar siswa dilakukan oleh guru pembimbing berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, sementara seorang rekan peneliti membantu dalam pengambilan dokumentasi sebagai data. Tabel 3 adalah data hasil analisis data dari siklus I.

Tabel 3. Hasil Siklus I

Nama Siswa	Observasi		Rata-rata
	Awal Pembelajaran	Akhir Pembelajaran	
ACM	60%	70%	65%
AGR	55%	65%	60%
ALS	60%	75%	68%
ASN	55%	70%	63%
DVN	60%	70%	65%
DVP	55%	65%	60%
EFP	50%	70%	60%
FSDN	55%	70%	63%
IRN	50%	75%	63%
ICA	65%	70%	68%
JMR	55%	65%	60%
JHT	60%	75%	68%
LJP	55%	70%	63%
MCHL	60%	75%	68%
MBRH	55%	75%	65%
NMPP	60%	75%	68%
NGL	60%	70%	65%
PTR	55%	65%	60%
RDS	60%	70%	65%
RCHD	65%	75%	70%
SLG	50%	75%	63%
SMS	55%	75%	65%
ZFNYA	65%	70%	68%
Total Rata-rata			64%

Berdasarkan data dari Tabel 3, diketahui bahwa pada siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 64%, yang termasuk dalam kategori "sedang". Meskipun sudah mencapai angka 64%, ini masih di bawah standar keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Sebelum memulai siklus II, peneliti melakukan evaluasi terhadap kekurangan-kekurangan selama siklus I dan merumuskan perbaikan yang diperlukan, seperti yang tercantum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Alternatif perbaikan Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Fokus Perbaikan
Motivasi belajar	Partisipasi Aktif	Siswa belajar aktif tanpa mengganggu siswa lain, dan siswa bersedia mengerjakan tugas dengan mencatat materi yang diberikan oleh guru.
	Keterlibatan dalam tugas	Siswa mengerjakan secara mandiri tugas yang diberikan guru dikelas, siswa mengumpulkan tugas yang dikerjakan saat disekolah tepat waktu, dan siswa mengumpulkan tugas rumah tepat waktu.

Rasa percaya diri	Siswa berani kedepan kelas membacakan hasil kerja kelompok, berani menjawab soal di depan kelas, dan mau membawa doa di depan kelas
Keterhubungan dengan tujuan pembelajaran	Menyusun jadwal belajar sesuai jadwal pembelajaran Agama Katolik, dan membawa tugas rumah/pr

Penelitian pada siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan tatap muka. Rencana pembelajaran mengikuti sintaksis Model Teams Games Tournament (TGT) yang telah divalidasi oleh seorang Dosen. Materi pada siklus II tetap berkaitan dengan subab "Yesus Menderita, Wafat, dan Bangkit", dengan pembagian materi "Yesus yang Menderita" pada pertemuan pertama dan "Yesus Wafat dan Bangkit" pada pertemuan kedua. Selama pembelajaran, digunakan media pembelajaran seperti video dan presentasi PowerPoint, serta diberikan modul sebagai referensi tambahan bagi siswa. Peneliti mendapat supervisi dari guru pembimbing dalam mengevaluasi motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, dan dibantu oleh seorang rekan peneliti dalam pengambilan dokumentasi sebagai data.

Berikut adalah hasil penelitian dari siklus II yang telah dianalisis oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Siklus II

Nama Siawa	Observasi		Rata-rata
	Awal Pembelajaran	Akhir Pembelajaran	
ACM	75%	80%	78%
AGR	70%	80%	75%
ALS	80%	85%	83%
ASN	75%	80%	78%
DVN	70%	75%	73%
DVP	70%	75%	73%
EFP	75%	80%	78%
FSDN	80%	88%	84%
IRN	80%	85%	83%
ICA	75%	88%	82%
JMR	75%	88%	82%
JHT	80%	85%	83%
LJP	85%	90%	88%
MCHL	80%	85%	83%
MBRH	80%	85%	83%
NMPP	80%	85%	83%
NGL	80%	85%	83%
PTR	75%	80%	78%
RDS	80%	88%	84%
RCHD	80%	88%	84%
SLG	85%	90%	88%
SMS	80%	85%	83%
ZFNYA	85%	90%	88%
Total Rata-rata			82%

Berdasarkan data pada Tabel 5, rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada siklus II hasil mencapai 82%, masuk dalam kategori "Tinggi". Penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena persentase motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang memengaruhi efektivitas pendidikan, di mana siswa yang memiliki motivasi yang kuat cenderung belajar dengan lebih tekun dan hasil belajarnya lebih optimal. Sejumlah penelitian telah menyoroti pentingnya motivasi dalam konteks pembelajaran, serta berbagai strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Menurut Kusumaningrini & Sudibjo (2021), motivasi belajar dianggap sebagai faktor tunggal yang signifikan dalam mempengaruhi efektivitas proses pendidikan. Hasil penelitian Muawanah & Muhid (2021) menunjukkan bahwa individu yang bersemangat belajar adalah mereka yang memiliki dorongan intrinsik untuk memperoleh pengetahuan demi mencapai tujuan tertentu. Lebih lanjut, Rahman (2021) mengartikan motivasi sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk menyelesaikan tugas demi mencapai suatu tujuan. Dalam konteks pendidikan, motivasi mencakup dukungan yang beragam untuk membantu siswa meraih tujuan pembelajaran, seperti pengembangan diri, ketekunan, dan partisipasi aktif dalam proses belajar.

Penelitian kami menunjukkan bahwa penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Fauziyah dkk (2020) yang menyatakan bahwa metode pengajaran tertentu dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Model TGT merupakan suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran agama.

Windyasari (2019), Susanna (2018), Novianti dkk (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat memberikan semangat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Sanusi (2017) menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam proses belajar, di mana individu yang merasa perlu untuk belajar cenderung lebih aktif dan tekun dalam mengejar tujuan pembelajaran.

Terdapat berbagai metode pengajaran lain yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi siswa, seperti yang disoroti oleh Sinulingga & Milala (2023). Hasil penelitian Nugroho (2023), Novitasari (2023), dan Batu dkk (2022) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ginting dkk (2023), Fadilla & Nurfadilla (2022) ditemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan *multimedia* dan *e-learning*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pemanfaatan *video* pembelajaran dan *power point* dalam penelitian ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam konteks pendidikan modern.

Dengan demikian, implementasi Model TGT dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk mendorong motivasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman praktis tentang bagaimana pendekatan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama dan Kepercayaan. Studi lanjutan dan

penelitian komparatif dengan pendekatan pembelajaran lainnya dapat menjadi langkah selanjutnya untuk lebih memperdalam pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 6. Ringkasan Penelitian

Motivasi Belajar Siswa		
	Persentase	Kriteria
Siklus I	64%	Sedang
Siklus II	82%	Tinggi

Berdasarkan data dari Tabel 6, penggunaan model Teams Games Tournament terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dari siklus I (64%) menjadi siklus II (82%), meningkat sebesar 18%. Penelitian ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Katolik. Pada siklus I, motivasi belajar siswa berada pada tingkat sedang, masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Peneliti melanjutkan ke siklus II dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan motivasi belajar siswa mencapai tingkat tinggi, melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Studi Sanusi (2017) tentang penggunaan model TGT dalam pembelajaran bahasa IPS di sekolah menengah menunjukkan bahwa implementasi TGT secara konsisten dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kompetisi sehat antar kelompok dan strategi pembelajaran berorientasi pada siswa. Selain itu, penelitian Widyasari (2019) di sekolah dasar menemukan bahwa penggunaan TGT berhasil meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat kerja sama antar siswa. Fauziyah dkk et al. (2020) juga menemukan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki keterampilan kerja sama serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan ini mendukung bahwa penggunaan model TGT dalam Pendidikan Agama Katolik dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk memperkuat motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, guru Pendidikan Agama Katolik dapat mengambil inspirasi dari hasil penelitian terdahulu untuk mengadopsi model TGT sebagai strategi yang berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman ajaran agama Katolik.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V B SD St. Antonius Bangun Mulia Medan tahun 2023/2024. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam rata-rata persentase motivasi belajar siswa, dari 64% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Penerapan TGT juga membantu memperbaiki kategori motivasi belajar siswa dari "Sedang" menjadi "Tinggi" antara siklus pertama dan kedua.

Model pembelajaran TGT merupakan alternatif yang bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Disarankan agar model ini diterapkan sejak awal semester agar siswa terbiasa dengan metode

pembelajaran yang menarik dan berinteraksi. Guru diharapkan melanjutkan penggunaan model TGT di kelas V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan karena efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Memulai penerapan sejak awal semester memberikan waktu kepada siswa untuk beradaptasi dan merasakan manfaat dari metode pembelajaran ini. Penelitian ini memberikan dukungan kuat untuk keberlanjutan penggunaan model TGT dalam konteks Pendidikan Agama Katolik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Sekolah juga dapat memberikan dukungan berupa pelatihan kepada guru dan menyediakan sumber belajar yang mendukung. Evaluasi berkala terhadap efektivitas model TGT serta kolaborasi antar guru juga perlu dilakukan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan lingkungan pembelajaran menjadi lebih inspiratif dan efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Batu, J. S. L., & Sihotang, D. O. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Katolik Dalam Memerangi Radikalisme Di Smp Swasta Santo Xaverius 2 Kabanjahe. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1), 116–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.378>
- Br Ginting, E., Br Ginting, M. H., & Tindaon, R. (2023). Moderasi Beragama Dalam Pendidikan Keagamaan Katolik Di Kelas VII SMP. In *Veritate Lux : Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, Dan Budaya*, 6(2), 85–94. <https://doi.org/10.63037/ivl.v6i2.31>
- Dyahningtyas, A. A. S. (2022). Penanaman Nilai Agama Katolik Anak Usia Dini Melalui Proyek “Mini Bible.” *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 78–86. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46492>
- Erfiyana, M., Rasiman, R., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19153>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, H. A. (2020). Model Team Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Ips Siswa Mts Ahmad Yani Jabung Kab Malang. *Socius : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial/Socius: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Banjarmasin)*, 9(2), 144. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8722>
- Haru, E. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Katolik Sebagai Gembala. *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, 10(1), 43–62. <https://doi.org/10.60130/ja.v10i1.42>
- Hasan, M., Sihotang, D. O., Pagiling, S. L., Tanjung, R., Lotulung, C., Aruan, D. G. R., ... & Iwan, I. (2023). Riset Pendidikan. Penerbit Kita Menulis.
- Kana, K., Boli, B. A. P., & Tarihoran, E. (2022). Peran Pendidikan Agama Katolik dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. In *Theos: Jurnal Pendidikan Dan Theologi*, 2(3), 72–76.

- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika /Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Lumbanbatu, J. S., & Sihotang, D. O. (2022). Peningkatan keterampilan dasar mengajar guru melalui Scientific Model Supervision Directive Approach. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(2), 102–107. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n2.p102-107>
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan motivasi belajar siswa selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education/Journal on Education*, 5(2), 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Nugroho, R., & Attin Warmi. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(2), 407–418. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i2.3627>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Sanusi. (2017). Penerapan Metode Teams Games Tournamnet untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Blejar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniore*, 3 (2), 237-250. <http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i2.3601>
- Sihotang, D. O., Sinulingga, A. A., & Tarigan, R. M. B. (2023). The Strategies of Catholic Religious Teachers in Enhancing the learning interest of fifth grade students in Elementary School. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v6i2.16090>
- Sinulingga, A., & Br Milala, G. N. (2023). Implementasi Reward Dan Punishment Oleh Guru Pendidikan Agama Katolik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Santo Petrus

-
- Medan. In *Veritate Lux : Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, Dan Budaya*, 6(1), 26–32. <https://doi.org/10.63037/ivl.v6i1.19>
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal/Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Widyasari, R. T. (2019). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II SD. *Didaktika Dwija Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan/Didaktika Dwija Indria*, 7(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v7i5.30444>
- Windari, Dewi, R., & Sihotang, D. O. (2020). Become a Professional Teacher in the Future. *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201124.046>