

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah: Kajian Literatur tentang Efektivitas, Peluang, dan Tantangan

Suryani¹, Djono²

^{1,2}Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*suryani78@guru.sma.belajar.id

Submit
1 Juli 2026

Review
7 Juli 2026

Publish
6 September 20262

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kritis implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah melalui kajian literatur terhadap berbagai penelitian terdahulu. Kajian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pemahaman mengenai bagaimana mekanisme pembelajaran kooperatif dalam TGT berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, serta bagaimana peluang dan keterbatasan penerapannya dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Literatur diperoleh melalui penelusuran artikel jurnal, prosiding, dan publikasi ilmiah periode 2015–2025 menggunakan beberapa basis data akademik. Artikel yang diperoleh diseleksi berdasarkan kriteria relevansi topik, kesesuaian konteks pembelajaran sejarah, ketersediaan teks lengkap, dan kualitas sumber publikasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi melalui proses identifikasi, pengelompokan tema, perbandingan lintas penelitian, dan sintesis temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas TGT dalam pembelajaran sejarah tidak hanya dipengaruhi oleh unsur permainan dan kompetisi, tetapi terutama oleh mekanisme pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi sosial, ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan motivasi kelompok. Sintesis penelitian menunjukkan bahwa TGT berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, interaksi sosial, serta hasil belajar sejarah. Selain itu, integrasi TGT dengan media pembelajaran digital memberikan peluang pengembangan yang lebih luas dalam mendukung keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Namun, kajian ini juga menemukan bahwa penerapan TGT memiliki keterbatasan, terutama terkait kebutuhan waktu yang lebih panjang, kesiapan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, potensi dominasi peserta didik tertentu dalam kelompok, serta ketergantungan terhadap ketersediaan sarana pendukung. Kajian ini memberikan implikasi teoretis bahwa TGT dapat dipahami sebagai model pembelajaran kooperatif yang bekerja melalui mekanisme interaksi sosial dan motivasional, bukan sekadar strategi pembelajaran berbasis permainan. Secara praktis, penerapan TGT dalam pembelajaran sejarah perlu diarahkan pada desain pembelajaran yang memperkuat tanggung jawab individu, kemampuan berpikir historis, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran sejarah, pembelajaran kooperatif, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract

This study aims to critically analyze the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model in history education through a literature review of various previous studies. This study is motivated by the still limited understanding of how the cooperative learning mechanisms in TGT contribute to improving the quality of history education, as well as the opportunities and limitations of its application in various learning contexts. This study employs a literature review method with a descriptive qualitative approach. The literature was obtained by searching for journal articles, conference proceedings, and scientific publications from 2015 to 2025 using several academic databases. The retrieved articles were selected based on criteria of

topic relevance, suitability to the history learning context, availability of full-text versions, and the quality of the publication sources. The data were analyzed using content analysis techniques through a process of identification, thematic grouping, cross-study comparison, and synthesis of findings. The study's findings indicate that the effectiveness of TGT in history instruction is influenced not only by elements of play and competition but primarily by cooperative learning mechanisms that involve social interaction, positive interdependence, individual responsibility, and group motivation. A synthesis of the research shows that TGT contributes to increased learning motivation, student engagement, social interaction, and history learning outcomes. Furthermore, the integration of TGT with digital learning media provides broader opportunities for development in supporting 21st-century skills such as collaboration, communication, creativity, and critical thinking. However, this study also found that the implementation of TGT has limitations, particularly regarding the need for more time, teachers' readiness to design learning activities, the potential for certain students to dominate within groups, and dependence on the availability of supporting resources. This study offers the theoretical implication that TGT can be understood as a cooperative learning model that operates through mechanisms of social and motivational interaction, rather than merely as a game-based learning strategy. In practical terms, the implementation of TGT in history education should be directed toward instructional designs that strengthen individual responsibility, historical thinking skills, and students' active engagement.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), history learning, cooperative learning, learning motivation, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas kebangsaan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya mempelajari berbagai peristiwa masa lalu, tetapi juga memahami keterkaitan sebab-akibat, dinamika perubahan dan keberlanjutan, serta beragam perspektif dalam menafsirkan suatu peristiwa sejarah (Wineburg, 2001). Dengan demikian, pembelajaran sejarah berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis dan membangun kesadaran kebangsaan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih sering berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah dan aktivitas menghafal. Situasi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi, partisipasi, dan capaian belajar mereka belum berkembang secara optimal (Aman, 2011).

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik masih sering ditempatkan sebagai penerima informasi, sementara kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan membangun pemahaman secara mandiri relatif terbatas. Akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan sosial yang menjadi bagian penting dari tujuan pendidikan sejarah. Padahal, pembelajaran pada abad ke-21 menuntut lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik agar mereka mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan kehidupan modern (Partnership for 21st Century Learning, 2019). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas belajar peserta didik berkorelasi dengan rendahnya hasil belajar sejarah yang dicapai di sekolah (Setiawan et al., 2023; Sak'diah & Liana, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama (Slavin, 2015). Melalui kegiatan diskusi, pertukaran gagasan, dan pemecahan masalah secara kolaboratif, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran sejarah, pembelajaran kooperatif dinilai relevan karena mampu mendorong peserta didik terlibat secara aktif sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Isjoni, 2016).

Salah satu model kooperatif yang banyak diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Model yang dikembangkan oleh Slavin ini memadukan kegiatan

belajar kelompok dengan permainan akademik dan turnamen sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Slavin, 2015). TGT terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Kombinasi antara kerja sama dan kompetisi yang sehat menjadikan model ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mereka (Huda, 2017). Kehadiran unsur permainan juga membuat proses pembelajaran sejarah yang sering dianggap monoton menjadi lebih menarik dan menantang.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran sejarah. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, interaksi sosial, serta hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Yuliawati (2021) menemukan bahwa penggunaan TGT berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah peserta didik. Temuan serupa dikemukakan oleh Suryadinata (2017) yang menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Selain itu, penelitian Setiawan et al. (2023) dan Anggraini et al. (2025) memperlihatkan bahwa implementasi TGT tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik pada berbagai materi sejarah. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT memiliki potensi yang kuat untuk mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah, sebagian besar kajian sebelumnya masih berfokus pada pengukuran efektivitas model secara parsial. Beberapa penelitian lebih menekankan pengaruh TGT terhadap peningkatan motivasi belajar, sementara penelitian lainnya mengkaji aspek keaktifan atau hasil belajar peserta didik. Pendekatan tersebut memberikan bukti empiris mengenai keberhasilan TGT, tetapi belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana model ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung dilakukan dalam konteks kelas atau materi sejarah tertentu sehingga temuan yang dihasilkan masih bersifat kontekstual. Belum banyak kajian yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian untuk menjelaskan hubungan antara efektivitas TGT, peluang pengembangannya melalui inovasi media dan teknologi pembelajaran, serta tantangan praktis yang muncul dalam proses implementasi. Akibatnya, masih terdapat keterbatasan pemahaman mengenai faktor-faktor yang menentukan keberhasilan penerapan TGT dalam berbagai konteks pembelajaran sejarah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan kajian literatur yang tidak hanya mengidentifikasi keberhasilan model TGT, tetapi juga mensintesis berbagai temuan penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas, peluang pengembangan, dan tantangan implementasinya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan penelitian pembelajaran kooperatif serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru sejarah dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah. Proses kajian dilakukan melalui tahapan identifikasi literatur, seleksi artikel, evaluasi kualitas sumber, analisis isi, dan sintesis temuan penelitian.

Data penelitian diperoleh dari artikel jurnal, prosiding, dan publikasi ilmiah yang relevan dengan penerapan model TGT dalam pembelajaran sejarah. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal elektronik nasional. Literatur yang dikaji mencakup publikasi dalam rentang tahun 2015–2025.

Proses seleksi literatur dilakukan berdasarkan beberapa kriteria inklusi, yaitu: (1) penelitian membahas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT); (2) diterapkan pada konteks pembelajaran sejarah atau pendidikan sejarah; (3) memuat informasi mengenai proses

implementasi dan hasil penerapan TGT; (4) tersedia dalam bentuk teks lengkap (*full text*); serta (5) diterbitkan dalam rentang waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan proses pencarian awal, diperoleh sebanyak 20 artikel yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah dilakukan penyaringan berdasarkan judul, abstrak, kesesuaian topik, dan ketersediaan teks lengkap, sebanyak 10 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria penelitian. Selanjutnya, sebanyak 7 artikel digunakan sebagai sumber utama dalam analisis kajian literatur.

Untuk memastikan kualitas sumber yang dianalisis, dilakukan *quality assessment* terhadap setiap artikel terpilih. Penilaian kualitas dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: (1) kesesuaian fokus penelitian dengan tujuan kajian; (2) kejelasan desain dan metode penelitian; (3) kelengkapan penyajian data dan temuan; serta (4) kredibilitas sumber publikasi. Artikel yang memenuhi kriteria kualitas tersebut kemudian digunakan dalam proses sintesis.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Tahapan analisis meliputi identifikasi informasi penting, pengelompokan temuan berdasarkan tema penelitian, perbandingan hasil antarartikel, serta penyusunan sintesis mengenai efektivitas, peluang, dan tantangan implementasi TGT dalam pembelajaran sejarah.

Untuk meningkatkan keakuratan hasil kajian, dilakukan perbandingan lintas penelitian (*cross-study comparison*) dengan membandingkan temuan dari berbagai artikel yang dianalisis. Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi pola, kesamaan, perbedaan, serta kecenderungan hasil penelitian sebelumnya sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran sejarah.

HASIL

Tabel 1. Sintesis Penelitian tentang Implementasi TGT dalam Pembelajaran Sejarah

Penulis	Tahun	Sampel/Konteks Penelitian	Fokus Kajian	Temuan Utama	Keterbatasan Penelitian
Suryadinata	2017	Peserta didik kelas X IPS SMA	Keaktifan belajar menggunakan TGT berbantuan media monopoli	TGT meningkatkan keaktifan belajar melalui aktivitas kelompok dan permainan akademik	Fokus hanya pada aspek keaktifan, belum mengkaji dampak terhadap keterampilan berpikir historis
Yuliawati	2021	Peserta didik pembelajaran sejarah	Motivasi belajar	TGT meningkatkan motivasi belajar karena adanya unsur kompetisi dan penghargaan kelompok	Kajian terbatas pada motivasi, belum membahas keberlanjutan implementasi
Jesi et al.	2022	Siswa SMA/SMK	Hasil belajar sejarah	TGT meningkatkan pencapaian akademik peserta didik	Belum membandingkan efektivitas dengan model kooperatif lainnya
Setiawan et al.	2023	Siswa SMA	Aktivitas dan hasil belajar	TGT meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar	Konteks penelitian masih terbatas pada satu sekolah
Pratama et al.	2023	Peserta didik SMA	Integrasi TGT berbasis QR Code	Integrasi teknologi memperkuat minat belajar sejarah	Belum mengevaluasi kesiapan infrastruktur digital
Sak'diah & Liana	2024	Siswa SMA	Keaktifan dengan kuis interaktif	Media digital dalam TGT meningkatkan partisipasi siswa	Belum mengkaji dampak jangka panjang
Anggraini et al.	2025	Peserta didik SMA	Hasil belajar materi kolonialisme	TGT meningkatkan ketuntasan belajar	Fokus hanya pada satu materi sejarah tertentu

Efektivitas Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil sintesis terhadap berbagai penelitian, implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan pola efektivitas yang konsisten pada tiga aspek utama, yaitu aspek afektif (motivasi dan minat belajar), aspek sosial (keaktifan dan interaksi kelompok), serta aspek kognitif (hasil belajar). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan TGT tidak hanya disebabkan oleh unsur permainan, tetapi terutama karena struktur pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, dan kompetisi akademik yang terarah.

Dari aspek motivasi belajar, beberapa penelitian menunjukkan bahwa TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Namun, sintesis penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tersebut umumnya muncul ketika unsur permainan didukung oleh desain aktivitas yang relevan dengan materi sejarah. Dengan demikian, permainan dalam TGT bukan menjadi tujuan utama, melainkan strategi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada aspek keaktifan belajar, hasil kajian menunjukkan bahwa TGT secara konsisten mampu menggeser pola pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Aktivitas diskusi, kerja kelompok, dan turnamen memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapat, berkolaborasi, dan membangun pemahaman bersama. Sementara itu, pada aspek hasil belajar, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peningkatan capaian akademik tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan konsekuensi dari meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, mekanisme kerja TGT berlangsung melalui hubungan antara aspek sosial, afektif, dan kognitif.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas TGT dalam pembelajaran sejarah, hasil kajian menunjukkan beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian masih menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan cakupan sampel yang terbatas pada satu kelas atau satu sekolah sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Kedua, penelitian terdahulu lebih banyak mengukur dampak TGT terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar, sedangkan aspek kemampuan berpikir historis, literasi sejarah, dan keterampilan abad ke-21 masih relatif kurang dikaji. Ketiga, meskipun beberapa penelitian telah mengintegrasikan teknologi seperti QR Code dan kuis digital, kajian mengenai faktor kesiapan guru, fasilitas sekolah, dan keberlanjutan implementasi teknologi masih terbatas.

Peluang Implementasi TGT dalam Pembelajaran Sejarah

Kajian literatur menunjukkan bahwa TGT memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu alasan utamanya adalah kemampuan model ini dalam mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang selama ini sering dianggap monoton dan berorientasi pada hafalan. Melalui unsur permainan dan turnamen, materi sejarah dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peluang tersebut semakin terbuka dengan berkembangnya berbagai media dan teknologi pembelajaran. Pratama et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbasis QR Code mampu meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik dari 38,94% menjadi 83,8%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi antara model TGT dan teknologi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Selain QR Code, beberapa penelitian juga menggabungkan TGT dengan media monopoli, kartu domino, permainan edukatif berbasis daring, dan kuis interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman terhadap materi sejarah.

Di samping itu, karakteristik TGT juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemampuan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Melalui kerja kelompok dan turnamen akademik, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, menghargai perbedaan pendapat, serta mengembangkan sportivitas. Maharany (2025) menemukan bahwa implementasi TGT mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi peserta didik selama proses pembelajaran sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT memiliki peluang

untuk berkontribusi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21.

Tantangan Implementasi TGT dalam Pembelajaran Sejarah

Di balik berbagai kelebihanannya, implementasi TGT juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil kajian, kendala yang paling sering muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Pelaksanaan TGT melibatkan beberapa tahapan yang harus dilakukan secara berurutan, mulai dari penyampaian materi, kerja kelompok, permainan, hingga turnamen. Apabila tidak dikelola dengan baik, proses tersebut dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena waktu yang tersedia di kelas menjadi tidak mencukupi.

Tantangan lainnya berkaitan dengan kesiapan guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran berbasis TGT. Guru tidak hanya dituntut memahami sintaks model pembelajaran, tetapi juga harus mampu menyusun soal permainan, menentukan mekanisme turnamen, serta mengelola dinamika kelompok secara efektif. Hal ini memerlukan kreativitas, keterampilan manajemen kelas, dan kesiapan pedagogis yang memadai. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan permainan berpotensi lebih menonjol dibandingkan pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Selain faktor guru, perbedaan kemampuan akademik peserta didik juga menjadi tantangan dalam implementasi TGT. Dalam beberapa kasus, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi cenderung mendominasi diskusi kelompok, sementara peserta didik lain hanya berperan sebagai pengikut. Kondisi ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran kooperatif apabila guru tidak melakukan pengelolaan kelompok secara tepat. Oleh karena itu, prinsip tanggung jawab individu dan ketergantungan positif yang menjadi dasar pembelajaran kooperatif perlu diterapkan secara konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan TGT juga dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran dan dukungan sarana sekolah. Penggunaan media permainan, perangkat digital, maupun aplikasi pembelajaran membutuhkan fasilitas yang memadai agar pelaksanaan TGT dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, dukungan institusi sekolah serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi model ini.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, minat, dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Namun, efektivitas tersebut tidak terjadi secara otomatis. Keberhasilan implementasi TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, pengelolaan kelas, ketersediaan media pembelajaran, serta dukungan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penerapan TGT perlu dirancang secara sistematis agar manfaatnya dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran sejarah.

PEMBAHASAN

Mekanisme Keberhasilan TGT dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya disebabkan oleh adanya unsur permainan dan kompetisi, tetapi berkaitan dengan karakteristik dasar pembelajaran kooperatif yang mendukung interaksi sosial dalam proses belajar. Pada perspektif teori pembelajaran kooperatif Slavin (2015), keberhasilan pembelajaran kelompok dipengaruhi oleh adanya ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab individu (*individual accountability*), dan interaksi promotif antaranggota kelompok. Pada model TGT, setiap peserta didik memiliki peran dalam mempersiapkan kelompoknya sebelum mengikuti turnamen. Kondisi tersebut membuat keberhasilan individu berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok sehingga mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan TGT juga dapat dijelaskan melalui perspektif *social interdependence theory* yang dikembangkan oleh Johnson & Johnson (2008). Teori ini menjelaskan bahwa hubungan saling ketergantungan dalam kelompok dapat meningkatkan interaksi, dukungan sosial, dan motivasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran sejarah, mekanisme tersebut penting karena pemahaman terhadap suatu peristiwa sejarah tidak hanya membutuhkan hafalan fakta, tetapi juga kemampuan berdiskusi, menginterpretasikan informasi, dan membangun perspektif. Dengan demikian, efektivitas TGT bukan semata-mata

berasal dari aktivitas permainan, tetapi dari desain pedagogis yang menggabungkan interaksi sosial, tanggung jawab kelompok, dan motivasi belajar.

TGT, Motivasi Belajar, dan Keterlibatan Peserta Didik

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam berbagai penelitian dapat dipahami melalui perspektif *motivational theory*, khususnya konsep motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Anggraini et al., 2025; Jesi et al., 2022; Setiawan et al., 2023). Komponen permainan dan turnamen dalam TGT memberikan stimulus ekstrinsik berupa penghargaan kelompok dan kompetisi akademik. Namun, keberhasilan model ini tidak hanya bergantung pada hadiah atau kemenangan, melainkan pada meningkatnya rasa memiliki terhadap kelompok, kesempatan untuk berkontribusi, serta pengalaman keberhasilan bersama. Dalam pembelajaran sejarah yang sering dipersepsikan sebagai pembelajaran berbasis hafalan, struktur TGT memberikan alternatif dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun pemahaman melalui diskusi dan interaksi dengan teman sebaya.

Kritik dan Keterbatasan Model TGT

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas TGT, kajian literatur ini juga menunjukkan bahwa penerapan TGT tidak selalu menghasilkan dampak positif secara otomatis (Sak'diah & Liana, 2024; Yuliawati, 2021; Suryadinata, 2017). Pertama, efektivitas TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran. Jika permainan dan turnamen lebih dominan dibandingkan tujuan pembelajaran, maka kegiatan dapat berubah menjadi aktivitas kompetitif tanpa penguatan konsep sejarah yang memadai. Kedua, struktur kelompok dalam TGT memiliki risiko munculnya ketimpangan partisipasi. Peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi dapat mendominasi diskusi, sementara peserta didik lain hanya mengikuti keputusan kelompok. Kondisi ini bertentangan dengan prinsip tanggung jawab individu dalam pembelajaran kooperatif sehingga membutuhkan strategi pengelolaan kelompok yang tepat. Ketiga, penerapan TGT membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah atau diskusi biasa. Tahapan presentasi, kerja kelompok, permainan, dan turnamen membutuhkan perencanaan waktu yang matang. Oleh karena itu, efektivitas TGT dapat berbeda tergantung pada kondisi sekolah, jumlah peserta didik, dan kesiapan guru.

Implikasi Pengembangan TGT dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan sintesis literatur, pengembangan TGT ke depan tidak cukup hanya berfokus pada penerapan permainan, tetapi perlu diarahkan pada integrasi teknologi, penguatan keterampilan berpikir historis, dan desain pembelajaran yang adaptif (Sak'diah & Liana, 2023). Integrasi media digital seperti QR Code, kuis interaktif, atau permainan berbasis teknologi menunjukkan peluang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, inovasi tersebut harus tetap mempertahankan prinsip utama TGT, yaitu kerja sama, tanggung jawab individu, dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu memperluas kajian mengenai dampak TGT terhadap kemampuan berpikir historis, literasi sejarah, kemampuan argumentasi, dan keterampilan berpikir kritis karena aspek tersebut merupakan tujuan penting dalam pendidikan sejarah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan, tetapi sebagai bentuk implementasi pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan motivasi kelompok dalam proses pembelajaran sejarah. Sintesis terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan TGT terutama terjadi karena adanya mekanisme ketergantungan positif (*positive interdependence*), interaksi promotif antar peserta didik, serta keterlibatan aktif dalam membangun pemahaman melalui proses kolaborasi.

Secara teoretis, kajian ini memperkuat perspektif pembelajaran kooperatif bahwa proses belajar tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kualitas interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, TGT memberikan

kontribusi dengan mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya cenderung berorientasi pada hafalan menjadi pembelajaran yang lebih partisipatif melalui diskusi, interpretasi, dan konstruksi pemahaman bersama.

Namun demikian, kajian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas TGT tidak bersifat otomatis. Keberhasilan penerapannya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, mengelola dinamika kelompok, memastikan tanggung jawab individu, serta menyesuaikan model dengan kondisi fasilitas dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, TGT perlu dipandang sebagai model yang membutuhkan adaptasi kontekstual, bukan sebagai solusi tunggal untuk seluruh permasalahan pembelajaran sejarah.

Secara praktis, hasil kajian ini memberikan implikasi bahwa guru sejarah perlu mengembangkan penerapan TGT yang tidak hanya berfokus pada unsur permainan dan kompetisi, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir historis, komunikasi, kolaborasi, dan refleksi peserta didik. Sementara itu, penelitian selanjutnya perlu mengkaji efektivitas TGT dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, literasi sejarah, serta integrasi teknologi pembelajaran secara lebih mendalam.

SARAN

Berdasarkan hasil kajian, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah perlu diarahkan tidak hanya pada penggunaan permainan dan kompetisi, tetapi pada penguatan mekanisme pembelajaran kooperatif yang menjadi dasar keberhasilannya. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Bagi guru sejarah, penerapan TGT perlu dirancang melalui tahapan yang lebih sistematis dengan memperhatikan keseimbangan antara aktivitas permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru disarankan untuk mengembangkan instrumen permainan yang tidak hanya mengukur kemampuan mengingat fakta sejarah, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir historis, seperti analisis sebab-akibat, interpretasi sumber sejarah, dan evaluasi berbagai perspektif terhadap suatu peristiwa.

Selain itu, guru perlu memperhatikan distribusi peran dalam kelompok untuk mencegah dominasi peserta didik tertentu. Strategi seperti pemberian tanggung jawab individu, rotasi peran anggota kelompok, serta evaluasi kontribusi setiap peserta didik perlu diterapkan agar prinsip *individual accountability* dalam pembelajaran kooperatif dapat berjalan secara optimal.

Bagi sekolah dan pengembang pembelajaran, dukungan terhadap implementasi TGT sebaiknya tidak hanya berupa penyediaan fasilitas pembelajaran, tetapi juga melalui program pengembangan kompetensi guru dalam merancang aktivitas kooperatif berbasis permainan akademik. Pelatihan guru dapat diarahkan pada pengembangan desain turnamen, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta strategi pengelolaan kelas heterogen.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai TGT dalam pembelajaran sejarah perlu dikembangkan melalui kajian yang lebih mendalam terhadap aspek yang masih terbatas dibahas dalam penelitian sebelumnya. Penelitian berikutnya dapat mengkaji pengaruh TGT terhadap kemampuan berpikir historis, literasi sejarah, kemampuan argumentasi, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, diperlukan penelitian dengan desain yang lebih beragam, seperti eksperimen dengan kelompok kontrol atau studi longitudinal, untuk mengetahui keberlanjutan dampak penerapan TGT dalam pembelajaran sejarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini, khususnya kepada Prof. Dr. Djono, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penulisan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Sebelas Maret atas dukungan akademik dan fasilitas yang telah diberikan, serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses pengumpulan dan analisis data. Semoga hasil kajian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). Model evaluasi pembelajaran sejarah. Ombak.
- Anggraini, R., Budianto, A., Wiratama, N. S., & Waindrajati, T. S. (2025). Meningkatkan hasil belajar materi sejarah kolonialisme dan imperialisme melalui model TGT di SMAN 8 Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1209–1217.
- Anggraini, R., Nurjanah, S., & Putra, A. D. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(1), 45–58.
- Huda, M. (2017). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2016). Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok. Alfabea.
- Jesi, A., Wulandari, S., & Fitriani, D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sejarah*, 11(2), 87–98.
- Jesi, M. F., Parwati, N. P. Y., & Suana, I. W. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Nirwasita*, 3(2), 100–105.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). Social interdependence theory and cooperative learning: The teacher's role. In *The teacher's role in implementing cooperative learning in the classroom* (pp. 9-37). Boston, MA: Springer US.
- Julianto, I., Dharma, S. H., & Hamid, H. T. B. A. (2024). Implementasi model Teams Games Tournament terhadap memberikan motivasi belajar peserta didik pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 128–136.
- Maharany, A. P. (2025). Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran sejarah pergerakan kebangsaan Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. *GENTA: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 1(1).
- Maharany, N. (2025). Implementasi model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kerja sama dan komunikasi peserta didik pada pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 66–78.
- Nabila, A. F., & Hendriani, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di MAN 3 Jombang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 142–154. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i2.599>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). Framework for 21st century learning. Battelle for Kids. <https://www.battelleforkids.org>
- Pratama, D. A., Setiawan, R., & Kurniawan, F. (2023). Pemanfaatan *Team Games Tournament* berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. *Jurnal Historika*, 7(2), 112–124.
- Pratama, D. A., Suprijono, A., & Ekawati, D. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis QR Code pada kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tinta*, 5(2), 12–21.
- Rian, M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah di kelas X E2 SMAN 1 Palu. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1459–1466.
- Rian, M. (2025). Penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Humaniora dan Sejarah*, 6(1), 33–44.
- Sak'diah, N., & Liana, Y. (2024). Pengaruh model *Team Games Tournament* berbasis kuis interaktif Family 100 terhadap keaktifan belajar sejarah siswa. *AGASTYA: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 14(1), 59–72.
- Sak'diah, P. A., & Liana, C. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kuis interaktif Family 100 terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 12 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Saputri, W., Turmudi, D., Wicaksono, S., & Santoso, D. (2023). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* media kartu domino pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan. *SwarnaDwipa*, 7(1), 15–25.
- Setiawan, B. P., Nugroho, A., & Wicaksono, R. (2023). Implementasi model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa SMA. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(2), 145–158.
- Setiawan, B. P., Suryati, W., & Nandia, A. F. (2023). Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA

- Negeri Megang Sakti. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung, 125–132.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Suryadinata, Y. R. (2017). Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan belajar sejarah siswa. Jurnal Pendidikan Sejarah, 5(2), 101–112.
- Suryadinata, Y. R. (2017). Peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran sejarah melalui metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media monopoli pada peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Godean. Jurnal Pendidikan Sejarah, 13(1).
- Sutriati, A., Cahyono, H., Pranoto, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis game edukasi online untuk meningkatkan minat belajar sejarah. SwarnaDwipa, 7(2), 44–55.
- Utari, S. D., & Rahmawati, T. (2019). Penerapan Teams Game Tournament dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Purwosari. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 2(2), 191–201.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wineburg, S. (2001). Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past. Temple University Press.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 4(2), 89–101.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. Indonesian Journal of Educational Development, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>