Amarthapura: Historical Studies Journal
Vol. 4 No.1 , 2025 (42-48)
http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/amt

# Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Berau

**Diny Aidil Lestari[1], Muhamad Sopyan[2], Michael Silvester Mithel Vinco[3]**
[1]Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
[2] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
[3] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
[1]dinyaidill@gmail.com,[2]muhamad .sopyan@fkip.unmul.ac.id,[3]michaelvinco@fkip.unmul.ac.id

| Receive | Accepted | Published |
|---|---|---|
| 05/05/2025 | 29/10/2026 | 31/10/2026 |

***Abstract***

*This study aims to analyze the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in history lesson at SMA Negeri 13 Berau. This research employs a descriptive qualitative approach, onvolving direct classroom observations and interviews with history teacher and tenth-grade students. The data werw collected through observations, document analysus, and interviews. The findings reveal that: 1) the lesson plans prepared by teachers serve as essential guidelines for classroom management; 2) the the the Teams Games Tournament model signitificantly enhances student engagement and understanding of historical context; 3) learning evaluation is conducted through assignments and calss discussions to assess students' comprehension. This study concludes that the the Teams Games Tournament model effectively increases student participation and motivation in history learning. It is recommended that teacher integrate Teams Games Tournaments with other active learning strategies to optimize learning outcomes.*

***Keywords:*** *Cooperative learning method, teams game tournamane, history learning.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Berau. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik penggumpulan data melalui observasi lansung, analisis document dan wawancara langsung dengan guru sejarah dan siswa kelas x. Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1) perencanaan pembelajaran yang disusun guru berfungsi sebagai panduan dalam mengelolah keas; 2) penerapan Teams Games Tournaments meningkatkan keaktifan siswa serta pemahaman mereka terhadap meteri sejarah; 3) evalusi pembelajaran sejarah melalui tugas dan diskusi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. *Kesimpulan penelitian ini menunjukan bahwa model* Teams Games Tournaments efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengkombinasikan *Teams Games Tournaments* dengan pembelajaran aktif lainnya untuk hasil yang lebih optimal.

**Kata Kunci** : Metode *cooperating learning*, *teams game tournament*, pembelajaran sejarah

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan bangsa sebagaimana yang diamanatkan dalam dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu serta mampu berkontribusi dalam masyarakat secara mandiri dan bertanggung jawab

Pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan watak, sikap dan pembangunan bangsa, yang sangat penting dalam pembentukan bangsa Indonesia yang berjiwa patriotik, berjiwa intelektual, menjunjung tinggi perjuangan bangsa dan berwawasan kebangsaan (Zahro et al., 2017). Pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengigat peristiwa sejarah tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan pendidikan karakter peserta didik, nilai patriotism serta keterampilan berpikir kritis. Materi sejarah yang disampaikan berkaitan dengan fakta-fakta dimasa lalu. Namun dalam praktiknya pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan oleh siswa dan materi sejarah yang disampaikan tidak lebih dari rangkaian waktu dan peristiwa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih berpusat pada ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif untuk dalam proses pembelajaran (Handayani et al., 2016).

Kejenuhan siswa dalam memperoleh pembelajaran dapat di amati selama proses pembelajaran berlangsung seperti kurang perhatian,mengantuk ngobrol dengan sesama teman sebangku, puru-pura izin ke kamar kecil, hanya untuk menghindari kebosanan. Agar terjadinya interaksi pembelajaran yang baik ada beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling membantu, serta merupakan satu kesatuan yang menunjang proses pembelajaran tersebut. Komponen- komponen proses pembelajaran tersebut antaralain adalah kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber/media pembelajaran, pengelolaan kelas, penilaian pembelajaran, pendidik, dan pengembangan proses pembelajaran.

Belajar lebih dari sekedar mengingat. Bagi siswa, untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan meraka harus berkerja untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu bagi diri mereka sendiri selalu penuh dengan ide-ide. Oleh karena itu pembelajaran sejarah harus ditekankan agar siswa siswa dapat memahami materi bukan hanya sekedar menghafal dan tidak selalu terpaku pada buku paket saja. Maka dari itu guru harus mampu mengidentifikasi pola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

Strategi mengajar adalah tindakan guru melaksanakan mengajar. Artinya, usaha guru dalam menerapkan pembelajaran (tujuan, bahan pelajaran, metode dan alat/media serta evaluasi agar dapat mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.(Suryani &

Agung, 2012). Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pelajaran, strategi menentukan pendekatan yang dipilih guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Sani, 2014). Seorang guru perlu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan digunakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu dengan situasi aau kondisi yang dihadapi akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik yang akan dihadapi.

Diantaranya adalah tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, yaitu kemampuan dan latar belakang siswa, kemampuan dan latar belakang guru, keadaan proses pembelajaran dan alat atau fasilitas yang tersedia. (Nilawati Putri, dkk, 2022) Pembelajaran di kelas dapat dipengaruhi oleh cara guru mengajar, sehingga peran guru sangat penting dalam memilih strategi, metode, model, media dan sumber daya pendidikan lainnya untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Menurut (Tambunan, 2021) Dalam pembelajaran kooperatif, siswa lebih aktif karena terjadi proses diskusi atau interaksi antar siswa dalam kelompoknya. Dengan metode ini, instruksi disampaikan secara lisan oleh guru kepada siswa. Dalam model pembelajaran ini guru lebih berperan sebagai fasilitator yang menjadi jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, sedangkan siswa adalah pendengar pasif dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang mana bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah Di SMA Negeri 13 Berau. Metode penelitian kualitatif digunakan dapat memungkinkan pengamatan mendalam terhadap interaksi guru dan murid, serta memahami mengalaman mereka dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu.

Penelitian deskriktif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, tidak untuk mencari atau menerangkan ketertarikan anvariabel. Peneltian deskriptif hanya melukiskan atau menggambarkan apa adanya. (Sanjaya, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengunaan metode pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 13 Berau

TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa

dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Simamora et al., 2024:87)

Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Berau dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Observasi di kelas X menunjukan bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan temuan Slavin (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam model pembajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih termotivasi, selain itu dalam penelitian Parhusip dkk (2023), juga menunjukan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosial dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru sejarah menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas X di sesuaikan dengan materi pembelajaran tapi jika materi belum sesuai dengan model pembelajaran maka proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga sejarah sering dianggap membosankan dan mononton, sehingga membuat siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.

Metode pembelajaran kooperatif kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang luas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi kognitif dan afektif peserta didik.

Observasi menunjukan bahwa siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan kerja sama selama pembelajara nmenggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Guru sejarah juga menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami konteks sejarah ketika berpartisipasi dalam pernainan berbasis turnamanen. Selain itu siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, dan berani menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan tulis serta mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya.

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bawa mereka merasa termotivasi untuk belajar karena adanya unsur kompetisi dan kerja tim. Sebagaimana yng dikemukakan oleh Jamilah dkk (2019), model *Teams Games Tournament* (TGT) membantu siswa memahami materi dengan baik karena mereka harus berdiskusi dan menjelaskan konsep kepada teman sekelompoknya. Dalam proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif akan muncul sikap kepedulian antar sesama anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif secara umum dapat di artikan sebagai suatu proses pembelajaran yang mendesain untuk membantu siswa agar dapat

berinterkasi dan bekerja sama secara kolektif melalui tugas-tugas terstuktur guna mencapai tujuan pembelajaran.(Fathurromhan, 2020).

**2. Kendala metode pembelajaran koopertaif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 13 Berau**

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahannya. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode yang tepat, yakni yang sesuai dengan materi, siswa, situasi, dan tujuan yang akan dicapai. Guru dapat memilih berbagai-bagai metode agar adanya variasi dalam mengajar. Penggunaan metode yang bervariasi dapat mencegah terjadinya kebosanan pada diri siswa. Dengan penggunaan metode yang bervariasi akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bergairah serta menciptakan suasana yang kondusif di dalam kelas.(Mahmud & Idham, 2017)

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting yaitu menentukan metode pembelajaran yang efektif dan mendukung siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berharga. Perhatian guru pada proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa, karena metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat dalam kelas akan membangkitkan semangat siswa untuk ikut berperan serta secara aktif dalam pembelajaran. Slavin (2005) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif akan menempatkan anak cerdas dalam kelompok sebagai anggota yang banyak membantu bagi anak-anak lainnya yang kurang mampu.

Pada pembelajaran kooperatif, siswa dihadapkan pada proses berpikir teman sebaya mereka. Metode ini tidak hanya membuat hasil belajar terbuka untuk seluruh siswa, tetapi juga membuat proses berpikir lain terbuka untuk seluruh siswa. (Suardi & Marwan, 2019) Hakekat pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung baik keterlibatan fisik, mental inlelektual maupun emosional dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan pengalaman belajar bermakna.

Mesikupun model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) terbukit efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan guru sulit menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah yaitu;

a) Kesulitan dalam mengelompokkan siswa; guru mengalami kesulitan dalam menyusun kelompok dengan kempuan akademik yang seimbang, sehingga beberapa siswa yang lebih unggul harus bekerja lebih keras membantu teman-temannya

b) Keterbatasan waktu; model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membutuhkan waktu yang lebih lama di bandingkan dengan metode ceramah, sehingga tidak selalu diterapkan dalam semua pertemuan.
c) Kebutuhan persiapan yang lebih banyak; guru perlu menyusun pertanyaan tournament dan materi yang sesuai, yang memerlukan persiapan lebih banyak dibandingkan metode tradisional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sani (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif seringkali memerlukan lebih banyak waktu dan persiapan dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu diperlukan strategi untuk mengoptimalkan waktu dan suber daya pada model ini dapat diterapkan secara efektif.

Beberapa pemaparan di atas penggunaan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Berau merupakan suatu permasalahan dan solusi dalam pembelajaran sejarah sehingga kemungkinan pesan-pesan yang terkandung dalam materi sejarah tersampaikan dengan baik dapat lebih asik dan diterima jika menggunakan metode pembelajaran yang tepat sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan.

## KESIMPULAN

Bersumber dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan bahwasanya Penggunaan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Berau, mampu mendorong siswa untuk berparan aktif dalam proses pembelajaran, saling membantu dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru dan dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. serta membangun suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif secara menyeluruh sehingga hasil belajar peserta didik tercapai dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## Referensi

Fathurromhan, M. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. AR-RUZZ MEDIA.

Handayani, S., Umamah, N., & Aditiya, R. P. (2016). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION BERBANTUAN MEDIA VIDEO. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, *53*(1), 62–69.

Jamilah, S., Boleng, D. T., & Labulan, P. M. (2019). Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Al-Hayat: Journal of Biology*

*and Applied Biology*, *1*(2), 74. https://doi.org/10.21580/ah.v1i2.3757
Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *11*(2), 293. https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816
Sani, R. A. (2014). *INOVASI PEMBELAJARAN* (kedua). Bumi Aksara.
Sanjaya, W. (2013). *PENELITIAN PENDIDIKAN: Jenis, Metode dan Prosedur*. PRENADA MEDIA GROUP.
Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATI*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
Suardi, M., & Marwan. (2019). *strategi Pembelajaran*. Perbit Parama Ilmu.
Suryani, N., & Agung, L. (2012). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. Penerbit Ombak.
Tambunan, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Cooperative Learning dan Locus of Control dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1051–1061. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.491