



**Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Sejarah
Pergerakan Kebangsaan Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo**

Andhiny Putri Maharany

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Delta

e-mail:ahndini21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kolaborasi, kompetisi positif, dan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas kelompok dan turnamen akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS serta guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia. Proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan interaktif, di mana siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Selain itu, model ini mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Kendala yang dihadapi dalam implementasi TGT antara lain keterbatasan waktu pembelajaran dan kesiapan guru dalam merancang permainan yang sesuai. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan alokasi waktu yang tepat.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT, Pelajaran Sejarah

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model in the subject of the History of the Indonesian National Movement at State Senior High School 2 Sidoarjo. The TGT model is a form of cooperative learning that emphasizes collaboration, positive competition, and active student involvement through group activities and academic tournaments. This study uses a qualitative descriptive approach with observation, interview, and documentation methods. The subjects of the study were grade XI IPS students and history subject teachers at State Senior High School 2 Sidoarjo. The results of the study showed that the implementation of the TGT model had a positive impact on student learning motivation and understanding of the material on the History of the Indonesian National Movement. The learning process was more interesting and interactive, where students were actively involved in group discussions, educational games, and academic tournaments. In addition, this model was able to improve students' social skills such as cooperation, communication, and sportsmanship. The obstacles faced in the implementation of TGT include limited learning time and teacher readiness in designing appropriate games. However, these obstacles can be overcome with careful planning and proper time allocation.

Keywords: TGT Learning Model, History Lessons

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk

menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan mencakup berbagai aspek, di mana kegiatan belajar mengajar menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa berperan aktif sebagai peserta yang melakukan aktivitas belajar (Wahyudin, 2007: 81). Oleh karena itu, pendidikan pada dasarnya adalah proses membimbing peserta didik menuju kedewasaan melalui program-program pendidikan formal di sekolah, pendidikan informal dalam keluarga, serta pendidikan nonformal di lingkungan masyarakat. Dengan proses yang berkelanjutan dan konsisten, pendidikan mampu membentuk pola pikir dan penguasaan akademik yang kokoh pada diri siswa

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan sejarah perjuangan bangsa adalah mata pelajaran Sejarah. Namun, pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh siswa karena cenderung bersifat monoton dan berfokus pada metode ceramah. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model TGT menggabungkan kerja sama kelompok dengan kompetisi melalui turnamen akademik yang bersifat menyenangkan dan edukatif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat.

Penelitian ini difokuskan pada implementasi model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia di kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. Pemilihan topik ini didasarkan pada pentingnya materi sejarah pergerakan kebangsaan sebagai sarana untuk memahami perjuangan para pahlawan dalam meraih kemerdekaan serta menumbuhkan rasa nasionalisme pada generasi muda. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana model pembelajaran TGT diimplementasikan, dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang kami digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Melalui metode ini penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran

sejarah Pergerakan Kebangsaan di Kelas XI, juga mengungkapkan kendala yang dihadapi selama penerapan model pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Hamdani, 2011 : 92). Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. TGT Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2005: 163). Menurut Slavin, ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas) :

Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2. Tahap Pembentukan Tim (Kelompok) :

Tim terdiri dari 4 atau 5 yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, etnisitas.

3. Tahap Permainan (Game) :

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4. Turnamen :

Sistem turnamen dalam pembelajaran **TGT (Team Games Tournament)** adalah mekanisme kompetisi terstruktur di mana siswa dari berbagai kelompok belajar berpartisipasi untuk menguji pemahaman mereka

terhadap materi pelajaran. Sistem ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, adil, dan kompetitif, sambil tetap menekankan kerja sama tim.

5. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok :

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

a) Kelebihan Model Pembelajaran TGT :

1. Pembelajaran akan lebih menarik, karena menggunakan kartu
2. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan
3. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
4. Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
5. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
6. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

b) Kelemahan Model Pembelajaran TGT :

1. Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.
3. Untuk mengurangi dampak kelemahan dari model TGT ini, langkah yang harus dilakukan guru adalah jika guru merasa kesulitan dalam pembagian kelompok secara heterogen seharusnya guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, guru harus teliti dalam pembagian kelompok, guru harus menguasai kelas secara menyeluruh.

B. Pembelajaran Sejarah tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia

Dalam materi Sejarah tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia yang diajarkan pada kelas 11 ini menjelaskan tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia merupakan perjuangan yang dilakukan oleh rakyat Indonesia untuk mencapai kemerdekaan melalui berbagai cara, seperti organisasi modern, perjuangan diplomasi, pendidikan, dan propaganda. Pergerakan ini muncul akibat rasa ketidakpuasan terhadap keadaan masyarakat yang ada, seperti, penderitaan dan kesengsaraan rakyat akibat penjajahan, munculnya kaum terpelajar, serta kenangan akan kejayaan masa lampau. Tidak hanya itu ada beberapa komponen yang diajarkan pada materi ini yakni siswa diajarkan untuk

menganalisis perjuangan sebelum pergerakan sebelum pergerakan nasional, organisasi – organisasi awal pergerakan Nasional, Masa Pergerakan Nasional Mencapai Kemerdekaan, Masa Pergerakan Nasional Mempertahankan Kemerdekaan, dari materi ini siswa diharapkan mampu menganalisis setiap peristiwa bersejarah dan dapat dimplementasikan pada kehidupan sehari – hari seperti sifat Membangkitkan semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme.

C. Permasalahan Pembelajaran di SMA NEGERI 2 Sidoarjo

Pada proses pembelajarannya SMA Negeri 2 Sidoarjo menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017, di mana pembelajarannya lebih pada Student Center Learning (SCL). Hal ini berarti bahwa siswa berperan lebih dominan daripada guru, kemudian guru hanya sebagai fasilitator yang mengantarkan siswa dalam pembelajaran. Pada penjelasan materi dan keruntutan materi yang diajarkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Pada strategi yang digunakan, guru kurang bisa menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menimbulkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan strategi yang tidak sesuai tersebut. Pada hakikatnya guru dalam strategi pembelajaran, harus mengerti dan memahami karakter masing-masing siswa di kelas.

Selain itu, agar dalam penyampaian materi tidak monoton dan akan menjadikan siswa lebih cepat bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu di butuhkan strategi yang menarik dan mengarahkan siswa untuk lebih interaktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan tertarik dalam belajar sejarah khususnya pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia. Oleh karena itu dalam artikel kali ini penulis menggunakan metode teams game Tournament (TGT) pada pembelajaran sejarah yakni Pergerakan Kebangsaan Indonesia.

Penerapan model ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena metode ini bersifat kompetitif, yang mendorong mereka untuk bertanggung jawab terhadap kelompoknya sekaligus mengasah kemampuan bekerja sama dalam tim. Pelaksanaan metode ini juga melibatkan penggunaan teknologi, sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi yang mengharuskan guru memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia di kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan hasil belajar. Model TGT yang menggabungkan unsur kolaborasi tim, kompetisi melalui permainan, dan turnamen, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Melalui pendekatan ini, siswa lebih termotivasi untuk memahami sejarah pergerakan kebangsaan Indonesia secara mendalam, karena mereka belajar sambil berkompetisi dalam kelompok. Selain itu, interaksi antaranggota tim mendorong kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk pembelajaran sejarah, khususnya dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang bersifat naratif dan analitis.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhanudin. (2007). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Nur Asma. (2006). Model pembelajaran kooperatif. Jakarta : Depdiknas
- Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. *SwarnaDwipa*, 7(2).
- Utari, S. D., & Rahmawati, T. (2019). Penerapan Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Purwosari. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 192.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.