

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI KERAJAAN -
KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA**

Yona Liza¹, Liza Husnita², Juliandry Kurniawan Junaidi³

^{1,2,3} Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : yoneliza8@gmail.com¹, lizahusnita1977@gmail.com²
juliandry@upgrisba.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the tendency of history learning to rely on conventional teaching methods that provide limited opportunities for students to participate actively in the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model was selected as an alternative instructional strategy to create a more active, engaging, and enjoyable learning environment through the Open The Box educational game supported by Wordwall. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and triangulation. The research participants consisted of a history teacher and students of Class X E6. The implementation of the learning model involved lesson planning, teacher presentation of learning materials, group formation, presentation of the Open The Box game by the teacher, students' participation in the tournament, and the provision of group rewards. The findings indicate that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model using the Open The Box game successfully encouraged students to participate actively in classroom activities, express their opinions confidently, answer questions, and collaboratively discuss challenges presented in the game. However, several challenges were identified, including the presence of students who remained passive and had difficulty maintaining focus, indicating the need for more effective classroom time management and group organization. Overall, the integration of the Teams Games Tournament model with the Open The Box educational game successfully created an interactive, engaging, and enjoyable learning environment that effectively supported the achievement of history learning objectives.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT); History Learning; Student Engagement; Cooperative Learning; Wordwall.*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian adalah proses pembelajaran cenderung menggunakan model konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan melalui permainan edukatif *Open The Box* berbantuan *Wordwall*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui

observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Subjek penelitian meliputi guru sejarah dan siswa kelas X E6. Penerapan dilakukan melalui perencanaan perangkat pembelajaran, penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok, guru menampilkan games, siswa mengikuti *tournament*, serta penghargaan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dengan menggunakan *Open The Box* menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta mendiskusikan tantangan yang ada dalam game *Open The Box*. Kendala yang dihadapi adalah masih adanya siswa pasif dan kurang fokus, sehingga diperlukan pengelolaan waktu dan kelompok yang lebih efektif. Secara keseluruhan, kombinasi kedua metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT); pembelajaran sejarah; keaktifan siswa; *Wordwall*; pembelajaran kooperatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki kedudukan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna membangun suatu kemajuan bangsa, karena pada hakikatnya pendidikan adalah sebuah proses untuk mengembangkan kepribadian diri menjadi pribadi yang berilmu dan berkarya (Anggraini et al., 2020). Dalam upaya mencerdaskan suatu bangsa, pemerintah selalu berusaha dengan optimal untuk memberikan pengarahan dan penyuluhan kepada para guru mulai dari jenjang pendidikan keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat agar selalu memperhatikan minat dan bakat peserta didik untuk dapat mencapai tujuan utama dari sebuah pendidikan (Hanafi et al., 2018).

Fenomena pembelajaran sejarah di Indonesia yang dimulai dari tingkat SD sampai SMA, pembelajaran sejarah yang dilaksanakan cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama, sehingga pendidikan disini terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada seperti didik untuk belajar menggali lebih dalam makna dari sebuah peristiwa sejarah (Alfian, 2011). Seperti yang dijelaskan oleh (Hasan, 2003) bahwa pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter bangsa bagi generasi muda melalui pendidikan formal yang diharapkan dapat membentuk kesadaran sejarah yang secara moral dapat menumbuhkan nasionalisme peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang berpotensi membentuk karakter

bangsa, pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya mementingkan aspek pengetahuan atau kecerdasan intelektual saja, melainkan mencakup aspek mentalitas atau kecerdasan emosional.

Berbeda dengan implementasinya, pembelajaran sejarah di sekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik dalam (Kamarga, 2013) penelitiannya yang berjudul *History Education Model Development for the Century 21* mengemukakan bahwa ternyata masih banyak sekolah yang mempertanyakan alasan diberlakukannya mata pelajaran sejarah, padahal dalam kurikulum 2013, mata pelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan, terbukti dengan porsi jam belajar yang lebih banyak dibanding dengan KTSP 2006. Hal ini tentunya dibuat sesuai dengan tujuan yang terkandung di dalamnya, yang lebih mengutamakan sikap dan kemampuan sosial, serta kemampuan berpikir dalam upaya pengembangan kekuatan pengetahuan (intelektual) dan akademis, kemampuan berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Salah satu komponen paling didalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dikelas dapat mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dikelas dapat mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang pada periode Juli - Desember 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mendorong keterlibatan aktif siswa secara optimal, siswa masih malas belajar, tidak suka dengan hafalan. Hal ini disebabkan karena guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu model yang monoton dan tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga siswa cenderung kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran, tidak terlibat dalam diskusi kelompok,

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memberikan alternatif untuk menyelesaikan persoalan ini

dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mencocokkan informasi sebagai bentuk pemahaman materi. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dibuat untuk pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman dengan tetap membutuhkan tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi belajar (Putra et al., 2021).

Teams Games Tournament (TGT) adalah bentuk kerjasama dari tim yang beranggotakan tinggi, sedang, dan rendah, sehingga dengan kemampuan akademik yang lebih rendah juga terlihat aktif terlibat dalam memainkan peran penting

dalam kelompok mereka selama *Teams Games Tournament*. Karena model pembelajaran ini mencakup kegiatan permainan dalam bentuk turnamen, maka akan mengembangkan rasa persatuan dan saling menghormati antar siswa, serta membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam kelas (Putra et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini nantinya akan diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah. Oleh karena itu maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan - Kerajaan Islam di Indonesia”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia di kelas X E6 SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menggambarkan fenomena

secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan seorang guru sejarah dan enam orang peserta didik sebagai informan yang dipilih berdasarkan relevansi terhadap fokus penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi, serta triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas data (Sugiyono, 2020). Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi sehingga menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan model TGT dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Tilatang Kamang, pelaksanaan pembelajaran

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan secara langsung di dalam kelas. Sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru bersama peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan yang sesuai dengan langkah - langkah di atas agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai tujuan dan terlaksana dengan baik. Perencanaan tersebut dilakukan melalui koordinasi dan kesepakatan bersama dengan guru sejarah kelas X, yang diawali dengan penyusunan modul pembelajaran pada materi Kerajaan - Kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Ternate, Tidore, dan Banjar).

Kedua dalam proses pembelajaran, guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan keterlibatan semua aspek belajar peserta didik secara aktif yang juga sejalan dengan teori yang dipakai oleh peneliti yaitu teori konstruktivisme yaitu Peserta didik secara aktif mengeksplorasi lingkungan mereka dengan membangun struktur atau skema kognitif yang ada. Pendekatan konstruktivis melihat bahwa kegiatan

disediakan untuk membangun pengetahuan anak-anak saat ini dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka, dan menantang mereka sehingga melalui proses akomodasi, mereka terus membuat kemajuan, media game *Open The Box* dengan menggunakan *Wordwall* digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, khususnya saat tahap - tahap pembelajaran, Pada tahap pembuka, guru mengawali kegiatan dengan memberikan salam, mengecek kehadiran peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru kemudian mengaitkan materi yang akan dipelajari, yaitu tentang Kerajaan - Kerajaan Islam di Indonesia, dengan pengetahuan awal siswa mengenai penyebaran islam di kerajaan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaram serta memberikan motivasi agar siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

Tahap inti pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Open The Box*. Pada tahap awal kegiatan inti, guru menyampaikan materi pembelajaran tentang kerajaan - kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan

infokus yang ditampilkan di depan kelas. Penyajian materi secara visual bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara ringkas, menarik, dan terstruktur.

Setelah penyampaian materi selesai, guru membagi peserta didik menjadi enam kelompok berdasarkan tempat duduk mereka. Pembagian kelompok ini dilakukan untuk memudahkan koordinasi, membangun kerja sama antarsiswa, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman karena anggota kelompok telah saling mengenal satu sama lain. Selain itu, pembentukan kelompok juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi yang akan dilakukan sebelum permainan dan tournament dimulai. guru memperkenalkan permainan *Open The Box* yang digunakan sebagai media pendukung dalam penerapan model pembelajaran TGT. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan tata cara, aturan permainan, serta mekanisme pelaksanaan tournament kepada seluruh peserta didik.

Pada tahap *games* ini terdapat beberapa jenis kotak yang berisi

aktivitas yang berbeda, yaitu Box Tebak Tokoh, Box Diskusi Kelompok, dan Reward Box. Setiap kelompok memperoleh kesempatan secara bergiliran untuk memilih kotak yang tersedia pada media *Open The Box*. Pada Box Tebak Tokoh, siswa diminta untuk menebak tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru. Seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menentukan jawaban yang dianggap paling tepat sebelum disampaikan. Pada Box Diskusi Kelompok, siswa diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi kerajaan-kerajaan Islam untuk didiskusikan bersama anggota kelompok. Melalui kegiatan ini siswa terlihat aktif bertukar pendapat, menyampaikan ide, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban yang benar. Sementara itu, Reward Box berisi penghargaan atau keuntungan tertentu yang dapat diperoleh kelompok apabila berhasil menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kotak tersebut. Keberadaan Reward Box membuat siswa semakin antusias karena mereka tidak mengetahui isi kotak yang akan diperoleh sehingga menimbulkan rasa penasaran selama permainan berlangsung.

Pada tahap *tournament*, keenam kelompok berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor terbaik melalui berbagai tantangan yang tersedia dalam permainan *Open The Box*. *Tournament* dilaksanakan setelah siswa memperoleh materi dan melakukan diskusi kelompok sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan yang cukup untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat aktif, menyenangkan, dan penuh semangat.

Setelah seluruh rangkaian permainan selesai dilaksanakan, guru melakukan rekapitulasi skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Perolehan skor menunjukkan bahwa kelompok 2 berhasil memperoleh peringkat pertama. Namun, terdapat tiga kelompok, yaitu kelompok 1, kelompok 4, dan kelompok 6 yang memperoleh skor yang sama sehingga belum dapat ditentukan juara kedua dan ketiga. Untuk menentukan peringkat tersebut, guru memberikan enam soal tambahan dalam bentuk soal rebutan yang tetap menggunakan media *Open The Box*. Setiap kelompok berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat

berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi kerajaan-kerajaan Islam yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil soal rebutan tersebut, kelompok 1 berhasil ditetapkan sebagai Juara II, kelompok 4 memperoleh Juara III, sedangkan kelompok 6 belum berhasil menempati posisi juara. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan *tournament* mampu meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada bagian penutup guru memberikan kesimpulan dan memberikan penguatan kembali terhadap materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan refleksi tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang telah dilaksanakan, dengan menyampaikan bahwa penggunaan game *Open The Box* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi Kerajaan - Kerajaan Islam di Indonesia secara menyeluruh. Selain itu, guru juga memberikan tugas lanjutan berupa ringkasan materi melalui kerjasama kelompok sebagai bentuk pemahaman peserta didik.

Implikasi dari penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan game *Open The Box* di kelas X di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran telah dilakukan dengan baik oleh guru, maupun peserta didik pada pembelajaran sejarah. Selama proses pembelajaran, model *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta mendiskusikan tantangan yang ada dalam game *Open The Box*. Model ini menjadikan peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan tidak mudah bosan.

Keaktifan siswa setelah penerapan TGT menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game *Open The Box* melalui *Wordwall* mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sejarah. Keaktifan siswa terlihat dalam empat aspek, yaitu bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Dari 34 siswa yang diamati, sebanyak 20 siswa berada pada kategori sangat aktif, 10 siswa

pada kategori aktif, dan 4 siswa pada kategori cukup aktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran setelah penerapan TGT

Implikasi dari penelitian ini berpengaruh terhadap guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media yang sesuai seperti game *Open The Box*, agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Guru juga perlu memperhatikan manajemen waktu dan kesiapan media agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Meskipun secara umum pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar, terdapat beberapa hambatan kecil seperti terbatasnya waktu dalam menyelesaikan semua aktivitas yang melibatkan berbagai gaya belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan yang matang dan fleksibel agar dapat memaksimalkan penerapan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) pada materi - materi berikutnya.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran sejarah di kelas X E6 SMA Negeri 1 Tilatang Kamang mampu mengatasi permasalahan rendahnya variasi metode mengajar dan minimnya interaksi siswa. Pada tahap perancangan, guru dan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran secara sistematis, mulai dari capaian pembelajaran, alur tujuan, materi Kerajaan - Kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan game *Open The Box*, hingga modul ajar. Perancangan ini menggabungkan strategi kerja sama siswa sesuai langkah-langkah *Teams Games Tournament* dengan games yang menarik melalui *Open The Box*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan mudah dipahami.

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa kombinasi kedua metode tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperjelas pemahaman materi sejarah secara

terstruktur, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat. Diskusi kelompok, penyampaian jawaban, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dibandingkan metode ceramah. Penggunaan media *Open The Box* memberikan variasi dalam proses pembelajaran melalui tantangan yang beragam seperti Box Tebak Tokoh, Box Diskusi Kelompok, dan Reward Box, sehingga mampu meningkatkan antusiasme, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, kegiatan tournament mendorong kerja sama antaranggota kelompok, kemampuan berdiskusi, serta kompetisi yang sehat dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. mendorong keterlibatan dan keterampilan komunikasi. Meskipun masih terdapat siswa yang cenderung pasif atau kurang fokus, penerapan model ini terbukti selaras dengan tujuan penelitian dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran sejarah.

Peneliti berikutnya, disarankan untuk melaksanakan penelitian pada kelas atau sekolah yang lebih luas, dengan waktu yang lebih panjang, serta instrumen penilaian yang lebih beragam, sehingga efektivitas

penerapan *Teams Games Tournament* dengan menggunakan game *Open The Box* dapat terlihat secara lebih menyeluruh.

E. Daftar Pustaka

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi minat bakat siswa sejak usia dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169.
- Hanafi, H., Adu, L., & Muzakkir, H. (2018). *Profesionalisme guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah*. deepublish.
- Hasan, S. H. (2003). Problematika pendidikan sejarah. *Bandung: FPIPS UPI*.
- Husnita, L., Rahayuni, A., Fusfitasari, Y., Siswanto, E., & Rintaningrum, R. (2023). The role of mobile technology in improving accessibility and quality of learning. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 259–271.
- Junaidi, J. K. (2019). Pendekatan Konstruktivisme Dalam

Pembelajaran Sejarah Lokal.

*Bakaba: Jurnal Sejarah,
Kebudayaan Dan Kependidikan,*
7(1), 1–8.

Kamarga, H. (2013). History education
model development for the 21St
Century. *Historia: Jurnal Pendidik
Dan Peneliti Sejarah*, 14(2), 141–
162.

Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E.,
& Fadhilah, F. (2021). Penerapan
Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Teams Game Tournament
Terhadap Hasil Belajar
Bimbingan TIK. *QALAMUNA:
Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan
Agama*, 13(2), 895–904.