

Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Mita Aswatun¹, Haifaturrahmah², Dwi Intan Hastuti³, Inang Irma Rezkillah⁴,
Syafuruddin Muhdar⁵, Nurul Julaifah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

mitaaswatun@gmail.com¹, haifaturrahmah@yahoo.com², intandwiastuti88@ummat.ac.id³,
ineng496@gmail.com⁴, rudybastrindo@gmail.com⁵, nuruljulaifah92@gmail.com⁶

Keywords:

*Teams Games
Tournament (TGT),
Cooperative learning
model,
Learning interest,
Learning motivation,
Student learning
outcomes,
Social skills,
Sliterature review,
Interactive learning.*

Abstract: Education in the 21st century demands learning approaches that not only focus on cognitive achievement but also foster students' motivation, learning interest, and social skills. In this context, innovative learning models based on collaboration and participation have become increasingly relevant for implementation. One cooperative learning model that has gained widespread attention is Teams Games Tournament (TGT), which integrates teamwork, educational games, and healthy competition into an enjoyable learning environment. This study aims to examine the effectiveness of implementing the TGT learning model in enhancing students' interest and motivation through the Systematic Literature Review (SLR) method. Literature sources were obtained from indexed electronic databases such as Google Scholar, DOAJ, SINTA, and Scopus, with a publication year range from 2015 to 2025. The analysis of the reviewed studies indicates that the TGT learning model consistently has a positive impact on improving learning outcomes, motivation, interest in learning, and students' social skills. The TGT model successfully addresses the challenges of conventional teaching, which often lead to boredom and low active participation in class. By systematically integrating elements of teamwork, educational games, and healthy competition, TGT creates a more interactive and enjoyable learning atmosphere that encourages active student engagement. This study recommends broader implementation of the TGT model in school environments, taking into account students' characteristics and strengthening the integration of learning technologies.

Kata Kunci:

*Teams Games
Tournament (TGT),
Model pembelajaran
kooperatif,
Minat belajar,
Motivasi belajar,
Hasil belajar siswa,
Keterampilan sosial,
Systematic literature
review,
Pembelajaran interaktif.*

Abstrak: Pendidikan pada abad ke-21 menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan keterampilan sosial peserta didik. Dalam konteks ini, model pembelajaran inovatif berbasis kolaboratif dan partisipatif menjadi semakin relevan untuk diimplementasikan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendapat perhatian luas adalah Teams Games Tournament (TGT), yang menggabungkan kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Sumber literatur diperoleh dari basis data elektronik terindeks seperti Google Scholar, DOAJ, SINTA, dan Scopus dengan batasan tahun publikasi 2015–2025. Hasil analisis terhadap berbagai penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, minat belajar, serta keterampilan sosial siswa. Model TGT berhasil mengatasi tantangan pembelajaran konvensional yang seringkali menyebabkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas. Dengan mengintegrasikan unsur kerja kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi sehat secara sistematis, TGT menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model TGT secara lebih luas di lingkungan sekolah dengan mempertimbangkan adaptasi karakteristik peserta didik dan penguatan integrasi teknologi pembelajaran.

Article History:

Received: 26-06-2025
Online : 11-08-2025



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Minat dan motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa (Oktayani et al., 2025). Kedua aspek ini mempengaruhi partisipasi aktif serta prestasi akademik siswa. Minat menjadi dorongan internal untuk ketertarikan belajar, sedangkan motivasi menjaga semangat dan ketekunan. Penelitian menunjukkan siswa dengan minat dan motivasi tinggi mencapai hasil belajar lebih baik. Selain aspek kognitif, minat dan motivasi juga membentuk karakter positif seperti disiplin dan tanggung jawab. Namun, rendahnya minat dan motivasi masih menjadi tantangan pendidikan. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Praktik pembelajaran konvensional cenderung statis dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Uctuvia et al., n.d.). Dominasi metode ceramah membuat proses belajar berlangsung satu arah tanpa interaksi efektif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kehilangan antusiasme dalam belajar. Ketidakaktifan ini berdampak negatif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Minimnya kesempatan untuk berpartisipasi dan berkreasi menghambat pengembangan potensi siswa. Penelitian menunjukkan model pembelajaran yang monoton dapat mengurangi keterlibatan siswa dan menghambat keterampilan berpikir kritis. Hal ini memperkuat kebutuhan akan pembelajaran inovatif. Pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek aktif (Depita, 2024). Pendekatan ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar. Inovasi pembelajaran penting untuk mencapai hasil belajar optimal.

Dalam perkembangan pendidikan saat ini, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru dituntut lebih kreatif, tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar siswa (Hendracita, 2021). Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong keaktifan dan keterlibatan emosional siswa. Model pembelajaran inovatif memberikan pengalaman belajar bermakna, meningkatkan interaksi sosial, serta mengasah kemampuan berpikir kritis (Ramadhan & Hindun, 2023). Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran adaptif dan menyenangkan menjadi strategi penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Mea et al., 2024)

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, sehat, dan menyenangkan (Puspi & Sridana, (2021). Melalui kombinasi kerja kelompok dan kompetisi yang positif, TGT mendorong kolaborasi dan keterlibatan siswa secara optimal, sekaligus mengatasi kejenuhan dalam proses belajar (Darmawan et al., 2025). Model ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara menarik, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan TGT berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Agung & Yuliawati (2021) terutama pada mata pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit. Dengan suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, TGT membantu siswa lebih aktif, tertantang secara positif, dan terdorong untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik (Handayani et al., 2025) .

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Fahira et al. (2023) menyatakan TGT juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran Matematika, TGT mampu meningkatkan penguasaan materi dengan sebagian besar siswa mencapai skor di atas 70. Namun, fokus penelitian masih dominan pada hasil akademik, sementara aspek keterampilan sosial dan keaktifan belum banyak dibahas mendalam. (Indrawati,

n.d.) menemukan peningkatan keaktifan siswa sebesar 15,51% dalam tiga siklus pembelajaran. Juaini et al. (2020) juga melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari 37,5% menjadi 90,09%, serta keterlibatan siswa meningkat dari kategori sedang ke sangat tinggi.

Penelitian mengenai *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa studi melaporkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan satu studi menunjukkan peningkatan 14,18% dalam prestasi siswa dan peningkatan motivasi 25% setelah menerapkan TGT Wibowo (2024) Model ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif yang mendorong keterlibatan dan keterampilan sosial siswa Click or tap here to enter text.. Di tingkat sekolah dasar, implementasi TGT dalam Pendidikan Kewarganegaraan meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa (Wibowo, 2024). Dalam pendidikan matematika, TGT meningkatkan motivasi dan minat dari kategori rendah ke tinggi (Octariani et al., 2020) Ketika dikombinasikan dengan media kotak kata di kelas sains sekolah menengah atas, TGT menunjukkan efek sedang pada motivasi dan efek besar pada hasil belajar kognitif. Temuan-temuan ini secara kolektif mendukung dampak positif TGT terhadap motivasi dan prestasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Diantaranya memahami konsep model pembelajaran TGT, pelaksanaan di kelas, menganalisis efektivitas model TGT dalam pembelajaran dan mengevaluasi tantangan implementasi terdahulu. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi TGT terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan, menilai, dan mensintesis temuan dari berbagai studi yang relevan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami konsep model pembelajaran TGT, pelaksanaannya di kelas, menganalisis efektivitas model TGT dalam proses pembelajaran, serta mengevaluasi tantangan implementasi yang telah dilaporkan dalam studi-studi sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kontribusi TGT terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Pengumpulan literatur dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber ilmiah yang tersedia pada basis data elektronik terindeks seperti Google Scholar, DOAJ, SINTA, dan Scopus. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi “*Teams Games Tournament*”, “model pembelajaran kooperatif”, “minat belajar”, “motivasi belajar”, serta kombinasi kata kunci relevan lainnya, dengan rentang waktu publikasi dibatasi antara tahun 2015 hingga 2025. Adapun penentuan kriteria inklusi meliputi literatur yang membahas secara empiris penerapan model TGT dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan, artikel yang telah dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi atau prosiding ilmiah, serta publikasi dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Sementara itu, kriteria eksklusi ditetapkan untuk mengecualikan artikel yang tidak berkaitan langsung dengan minat atau motivasi belajar, artikel opini tanpa data empiris, serta literatur yang tidak tersedia dalam akses teks penuh.

Proses seleksi literatur dilakukan secara bertahap dimulai dari penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, dilanjutkan dengan telaah isi penuh untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Data yang diekstraksi dari artikel terpilih mencakup informasi terkait tujuan

penelitian, metode yang digunakan, indikator minat dan motivasi belajar, serta temuan utama mengenai penerapan model TGT. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terkait kontribusi model TGT terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dikaji, analisis ini mengelompokkan temuan penelitian ke dalam empat fokus utama untuk memudahkan pemahaman. Sub-sub judul yang disajikan meliputi: (1) Konsep Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang membahas landasan teori dan karakteristik utama model TGT; (2) Tahapan Pelaksanaan Model TGT yang diterapkan pada lingkungan sekolah, menguraikan langkah-langkah sistematis pelaksanaan TGT; (3) Dampak Implementasi Model Pembelajaran TGT terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa, yang menyoroti pengaruh positif TGT terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar siswa; serta (4) Tantangan dalam Implementasi Model TGT Menurut Penelitian Sebelumnya, yang mengidentifikasi hambatan dan kendala yang ditemukan selama penerapan TGT di berbagai konteks pembelajaran. Keempat fokus tersebut disusun secara sistematis dalam tabel berikut untuk memberikan gambaran yang komprehensif.

Tabel 1. Hasil-hasil penelitian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

No.	Bidang Atau Fokus	Penulis yang sebidang	Insight/ Riset	Variabel
1	Konsep Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	Asba (2019), Anggraheni et al. (2024), Lestari (2020)	Konsep menggabungkan kerja kelompok, permainan edukatif, turnamen; efektif meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, berpikir kritis.	TGT
2	Tahapan Pelaksanaan Model TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) di Lingkungan Sekolah	Asba (2019), Bunga & Wahyudi (2023), Harahap & Hasratuddin (2024)	TGT dilaksanakan dalam 5 tahapan: presentasi kelas, pembelajaran tim, permainan, turnamen, dan penghargaan; efektif mendorong kolaborasi.	
3	Dampak Implementasi TGT terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa	Wibowo (2024), Hikmah et al. (2023), Iswanto et al. (2022), Sari et al. (2023), Pratiwi et al. (2023), Mulia & Darussyamsu (2025)	TGT meningkatkan minat belajar secara signifikan di berbagai mata pelajaran, didukung media interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan.	
4	Tantangan dalam Implementasi Model TGT Menurut Penelitian Sebelumnya	Kasmini & Fauziah (2017), Sabornido et al. (2022), Mahayasa (2015), Kardiyanto et al. (2024), Novita Sari et al. (2023)	Tantangan berupa keterlibatan siswa yang tidak merata, penyelesaian tugas kurang optimal, ketergantungan kompetisi, kesulitan adaptasi kelas.	

Tabel di atas menyajikan fokus dan ruang lingkup penelitian terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah diklasifikasikan berdasarkan tema kajian. Fokus penelitian meliputi empat aspek utama, yaitu: konsep dasar model TGT, tahapan pelaksanaan model TGT di lingkungan sekolah, dampak implementasi TGT terhadap minat belajar siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapan TGT. Ruang lingkup penelitian mencakup berbagai mata pelajaran seperti matematika, biologi, pendidikan kewarganegaraan, serta jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Pengelompokan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana TGT diimplementasikan, manfaatnya bagi proses pembelajaran, serta kendala-kendala yang perlu menjadi perhatian dalam praktiknya.

1. Konsep Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan edukatif serta turnamen untuk meningkatkan hasil belajar siswa. TGT dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu presentasi kelas, pembelajaran tim, permainan, turnamen, dan pengenalan tim (Asba, 2019). Penelitian-penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa TGT berperan positif dalam meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar, serta pemahaman konsep siswa di berbagai mata pelajaran. Misalnya, (Wibowo, 2024) menemukan adanya peningkatan motivasi sebesar 25% dan hasil belajar sebesar 14,18%. (Ulfa & Irwandani, 2019) menegaskan TGT signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, sedangkan (Anggraheni et al., 2024) membuktikan efektivitas TGT dalam pembelajaran sains pada jenjang sekolah dasar. (Lestari, 2020) menunjukkan TGT lebih unggul daripada metode penemuan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis matematika. Siswa juga menunjukkan respons positif karena model ini mengutamakan kolaborasi, kompetisi sehat, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT tidak hanya efektif meningkatkan aspek kognitif, seperti hasil belajar dan pemahaman konsep, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif, yaitu motivasi, minat, serta keterampilan berpikir kritis siswa (Efendi et al., 2025; Muttaqien et al., 2021; Yakobus Bustami et al., 2022). Model ini memperkuat peran aktif siswa dalam pembelajaran melalui interaksi kelompok yang kooperatif dan kompetisi sehat yang dikelola dalam suasana positif (Amalia et al., 2025). Intervensi dalam bentuk turnamen membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Dengan adanya lima tahapan sistematis, model ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan, namun juga membangun keterampilan sosial, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa.

Dari berbagai penelitian, terlihat keunggulan model TGT dalam mendorong pembelajaran yang holistik, mencakup peningkatan hasil akademik sekaligus penguatan motivasi belajar. Namun demikian, terdapat keterbatasan yang perlu dicermati, seperti potensi dominasi siswa aktif dalam kelompok atau pengaruh keterampilan fasilitasi guru dalam pelaksanaan model ini. Beberapa penelitian masih terbatas pada ruang lingkup pelajaran tertentu, seperti sains dan matematika, sehingga efektivitas TGT di bidang studi lain perlu dieksplorasi lebih lanjut.

2. Tahapan Pelaksanaan Model TGT (*Team Games Tournament*) diterapkan pada Lingkungan Sekolah

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan melalui serangkaian tahapan sistematis yang mencakup presentasi kelas, pembelajaran tim, permainan edukatif, turnamen, dan pemberian penghargaan. TGT dirancang untuk mendorong interaksi sosial, meningkatkan keterlibatan aktif, dan menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan implementasi TGT efektif meningkatkan keterampilan

kolaborasi serta hasil belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan keterampilan kolaborasi dari 24% menjadi 88% (Bunga & Wahyudi, 2023) dan penguasaan materi matematika dari 53,34% menjadi 86,67% (Harahap & Hasratuddin, 2024)

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa TGT tidak hanya berfungsi sebagai metode penguatan penguasaan materi, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang kooperatif (Nurhikmawati et al., 2024). Peningkatan yang konsisten pada keterampilan kolaborasi dan hasil akademik menunjukkan bahwa TGT mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kompetitif secara sehat (Norfadila B. et al., 2025). Integrasi permainan edukatif berperan dalam menjaga minat belajar siswa tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran (Rahmadhea, 2024).

Secara keseluruhan, penerapan TGT memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif maupun afektif siswa. Namun, temuan penelitian juga mengungkapkan adanya tantangan implementasi, seperti kesiapan guru dan keterbatasan pemahaman teknis dalam menerapkan model ini secara optimal (Zarwatun, 2022). Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan dan pendampingan bagi pendidik agar implementasi TGT dapat berjalan efektif di berbagai konteks sekolah.

3. Dampak Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Misalnya, peningkatan minat belajar Biologi dari 46,88% menjadi 75% (Hikmah et al., 2023) peningkatan hasil belajar sebesar 14,18% (Wibowo, 2024) serta peningkatan minat dalam Pendidikan Kewarganegaraan dari 32,3% menjadi 78,6% (Iswanto et al., 2022). Penelitian juga menegaskan manfaat penggunaan media interaktif seperti Genially dalam memperkuat keefektifan TGT (Sari et al., 2023). Penemuan lain dari (Pratiwi et al., 2023) dan (Mulia & Darussyamsu, 2025) menunjukkan lonjakan signifikan minat siswa di bidang sains dan biologi.

Model TGT bukan hanya mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan rasa antusiasme mereka melalui kombinasi metode kompetitif dan kolaboratif (Fakhriyah & Assegaf Baalwi, 2025). Penerapan TGT membantu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, serta mengaktifkan interaksi sosial antar siswa (Rahma Hanifa Izzaturrahman et al., 2025). Penggunaan media teknologi semakin memperkuat efek tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Rahma et al., 2024).

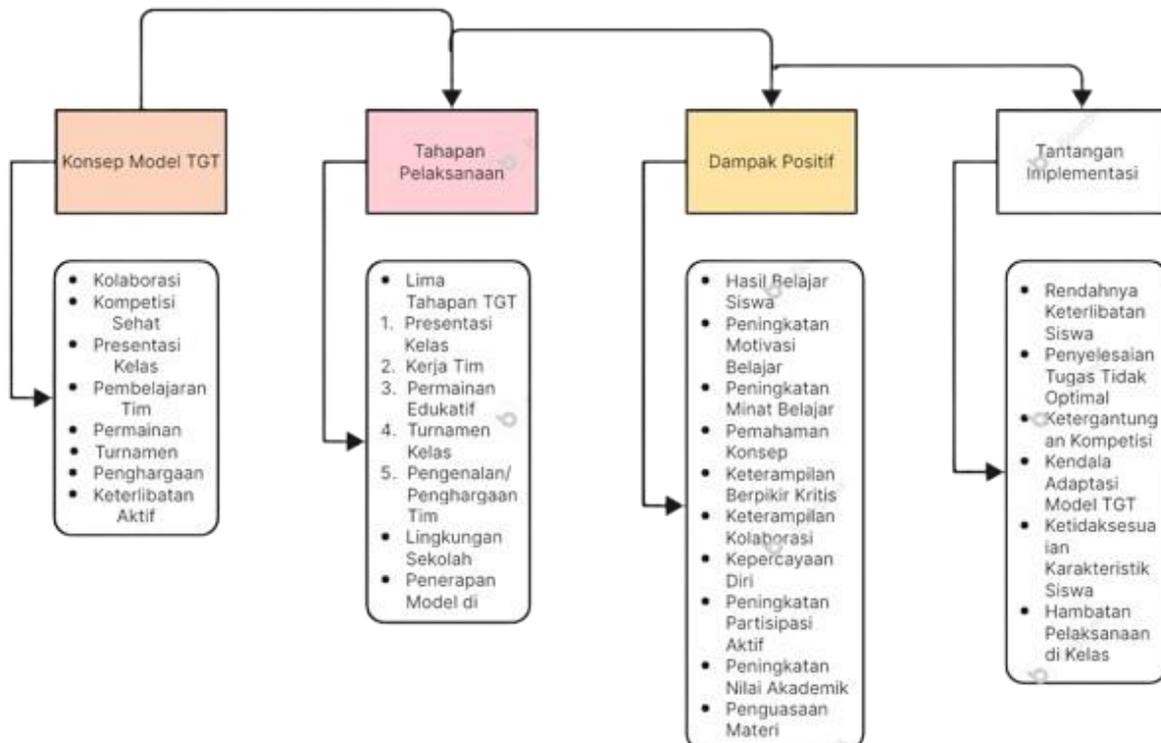
Meski menunjukkan efektivitas yang tinggi, hasil penelitian juga mengungkap bahwa respon siswa terhadap model kompetitif seperti TGT tidak selalu seragam. Bagi sebagian siswa, adanya persaingan dalam proses pembelajaran dapat menjadi beban, khususnya bagi siswa dengan karakter lebih *introvert* atau berprestasi rendah. Ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas guru dalam menerapkan TGT sesuai dengan karakteristik siswa, serta perlunya pelatihan guru agar implementasi model ini berjalan efektif.

4. Tantangan yang ditemukan dalam Implementasi Model TGT Menurut Hasil Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa di berbagai mata pelajaran seperti matematika, biologi, dan pendidikan kewarganegaraan (Kardiyanto et al., 2024; Mahayasa, 2015; Novita Sari et al., 2023). Peningkatan partisipasi aktif, perbaikan nilai akademik, serta sikap positif terhadap pembelajaran merupakan hasil yang konsisten ditemukan. Namun, tantangan implementasi juga diidentifikasi, seperti rendahnya keterlibatan siswa, penyelesaian tugas yang kurang optimal, ketergantungan pada unsur kompetisi, serta kendala adaptasi model terhadap karakteristik kelas (Kasmini & Fauziah, 2017; Sabornido et al., 2022)

Temuan ini menunjukkan bahwa TGT bukan hanya sekedar metode pengajaran berbasis permainan, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara sosial dan kognitif (Panji Maulana Yusup & Imas Mastoah, 2025). Peningkatan motivasi belajar sebagian besar dipicu oleh lingkungan kompetitif yang sehat serta suasana kelas yang kolaboratif (Wulandari & Rosdiana, 2024). Namun, adanya hambatan seperti ketidakaktifan siswa dalam kelompok atau orientasi berlebihan pada kompetisi mengindikasikan perlunya adaptasi TGT dengan karakteristik peserta didik (Azmi Banani, 2022).

Dari evaluasi terhadap penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa keunggulan utama TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, terbukti dari peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan partisipasi siswa. Namun, efektivitas TGT sangat dipengaruhi oleh kualitas pelaksanaan, kesiapan guru, serta penyesuaian model terhadap kondisi kelas. Sebaliknya, tanpa pengelolaan yang tepat, TGT berisiko menimbulkan masalah dalam dinamika kelompok atau mengurangi fokus pembelajaran karena tekanan kompetitif.



Gambar 1. Kata kunci variabel riset dalam penelitian TGT (*team games tournament*)

Berdasarkan bagan di atas dapat diinterpretasikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan aspek kolaborasi, kompetisi sehat, serta aktivitas presentasi kelas, pembelajaran tim, permainan edukatif, turnamen, dan penghargaan guna menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model ini dijalankan melalui lima tahapan sistematis, yaitu presentasi kelas, kerja tim, permainan edukatif, turnamen kelas, dan pemberian penghargaan tim, yang diterapkan dalam lingkungan sekolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dampak positif dari implementasi TGT tercermin melalui meningkatnya hasil belajar siswa, motivasi, minat belajar, pemahaman konsep, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan nilai akademik dan penguasaan materi. Namun demikian, penelitian juga menyoroti adanya tantangan dalam penerapan TGT seperti rendahnya keterlibatan siswa, penyelesaian tugas yang kurang optimal, ketergantungan terhadap unsur kompetisi, serta kendala adaptasi model terhadap karakteristik siswa dan hambatan pelaksanaan di kelas. Secara keseluruhan, model TGT tidak hanya berfungsi untuk mengoptimalkan prestasi akademik tetapi juga menumbuhkan karakter sosial dan keterampilan kerja sama, meskipun implementasinya tetap membutuhkan penyesuaian dengan kondisi nyata di lapangan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap berbagai temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, minat belajar, serta keterampilan sosial siswa. TGT mampu mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang sering kali menimbulkan kejenuhan dan minimnya partisipasi aktif siswa. Keunggulan utama TGT terletak pada penggabungan aspek kooperatif dengan kompetisi sehat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih terlibat aktif baik secara kognitif maupun afektif. Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya tantangan implementasi, terutama terkait ketidaksesuaian karakteristik peserta didik, ketergantungan pada unsur kompetisi, dan keterbatasan adaptasi terhadap berbagai kondisi kelas. Kesenjangan penelitian yang ditemukan yaitu belum optimalnya integrasi model TGT dengan teknologi pembelajaran digital secara sistematis, serta belum banyak penelitian yang mengevaluasi efektivitas TGT dalam konteks diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan individual siswa. Selain itu, masih terbatas kajian yang mengkaji dampak jangka panjang TGT terhadap penguatan *soft skills* seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, topik riset yang urgen untuk dikaji di masa mendatang adalah pengembangan model TGT berbasis teknologi digital interaktif yang terintegrasi dengan pendekatan diferensiasi pembelajaran. Penelitian ini penting untuk mengevaluasi bagaimana penguatan penggunaan media interaktif, variasi permainan edukatif digital, serta adaptasi tahapan TGT berdasarkan karakteristik dan gaya belajar siswa dapat lebih mengoptimalkan hasil belajar dan perkembangan *soft skills* siswa. Penelitian longitudinal mengenai dampak TGT terhadap pembentukan karakter dan kompetensi abad 21 juga menjadi kebutuhan mendesak untuk memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai keberlanjutan pengaruh model pembelajaran ini dalam konteks pendidikan modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta kontribusi dalam penyusunan artikel ini yang berjudul *"Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa."* Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing, dan para responden penelitian yang telah memberikan data selama proses penulisan. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi referensi bermanfaat bagi para guru, praktisi pendidikan, dan peneliti di masa yang akan datang.

REFERENSI

- Afa Wibowo. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(Vol. 4 No. 4 (2024)), 2797–3174. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(Volume 2 Nomor 2, Agustus 2021), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Amalia, D., Shopia, Z., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Journal Cemara Edukasi*, 3(3), 6–12.
- Anggraheni, W. A., Rahmawati, N. D., & Irianto, B. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Elementary Education*, 07(Volume 07 Number 03, May 2024), 589–596.
- Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Journal Ideas Publishing*, 5(1), 11–24. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/171/90>
- Astriani Lestari. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* [Thesis (S1)]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azmi Banani, U. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *Jurnal Pendidikan*, 14(Vol.14, 3 (September, 2022), pp. 2649–2656), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1211>
- Bunga Aditya, U., & Wahyudi. (2023). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Primary School Students' Collaboration Skills. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Darmawan, B., El Faisal, E., & Susilawati. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatiflearningtipe Tgt Berbasis Games Class Of Championsdalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ppkn Di Smp Negeri 30 Palembang. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(Volume 10 Nomor 02, Juni 2025), 408–417. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25152/1288>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(Volume 03, No. 01, 2024), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>

- Efendi, R., Anggrayni, M., & Dan, K. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *The Future of Education Journal*, 4(Vol. 4 No. 7 (2025)), 2186–2191. <https://doi.org/prefix10.61445>
- Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(Vol.2, No.2 Desember 2023), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Fahira, N., Buwono, S., Karolina, V., Wiyono, H., & Sastra Atmaja, T. (2023). Influence of the TGT Cooperative Learning Model on Students' Social Science Academic Performance. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 3599–3605.
- Fakhriyah, I. L., & Assegaf Baalwi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(10 (2): 1291 – 1300), 1291–1300. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Handayani, D. F., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Minat Belajar Ips Siswa Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Quizwhizzer Di Sdn 02 Negeri Bumi Putera. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(Vol. 10 No. 02 (2025): Volume 10, Nomor 02 Juni 2025 publish), 287–301. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27464>
- Harahap, R. R., & Hasratuddin, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mts Islamiyah Belawan. *Jurnal Abdi Insani*, 11(Volume 11, Nomor 3, September 2024), 902–909. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i3.1738>
- Hikmah, B. F. R., Khairuddin, & Jumadil. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 10 Mataram History Article. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(Oktober 2023 Vol 1. No 2), 39–46. <http://asimilasi.journalilmiah.org>.
- Indrawati, H. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi*. 1–16.
- Iswanto, T., Qomariyah, & Nopiah. (2022). Peningkatan Minat Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Increasing Interest in Learning Civics through TGT Type Cooperative Learning. *Action Research Journal indonesia (ARJI)*, 4(Vol. 4 No. 3 (2022): Action Research Journal Indonesia (ARJI)), 163–172. <https://doi.org/10.61227>
- Juaini, M., Lombok, S., & Ntb, T. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 2(1), 43–55. <https://doi.org/10.29303/mandalika.v2i1.1893>
- Kardiyanto, A., Limiansih, K., & Suyatini, M. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran PPKn. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11(4), 683–696. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Kasmini, L., & Fauziah, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas Iii Sd N 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(Vol. 4 No. 1 (2017)), 77–98. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/633/593>
- Mahayasa, nyoman. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(Vol. 48 No. 1-3 (2015): April, 2015), 45–53. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/6917>
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., & Bangsa, A. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 253–275. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/j>
- Mulia, E., & Darussyamsu, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas Xi Fase F. *Biocephy: Journal of*

- Science Education*, 5(Vol. 5, No. 1 (2025): 195-201), 195-201. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v5i1.1575>
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(Vol. 3, No. 6 (2021): 432-437), 432-437. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Nana hendracita. (2021). *Buku Ajar MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD* (adpani, Ed.; Vol. 2). Multikreasi Press,.
- Norfadila B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2025). The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(Volume 8, Number 3, 2024 pp. 466-475), 466-475. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.69255>
- Novita Sari, J., Azizah, N., Anwar, S., Murtadho, A., & Syafe, I. (2023). Educational Innovation in Islamic Education (PAI) with the TGT Learning Model Supported by Genially Media: Students' Learning Interest. *(Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 720-727. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal Sosial Politik Humaniora*, 1(Vol. 1 No. 2 (2024): Agustus), 1-7. <https://doi.org/10.XXXXX/XXXXXX>
- Octariani, D., Arie, D., Panjaitan, C., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa. *Asimetris*, 1(2), 43-49. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/asm>
- Oktayani, E., Andriani, P., Firman Al Ikhsan, M., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka. : : *Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 28-36. <https://jurnalp4i.com/index.php/manajerial>
- Panji Maulana Yusup, & Imas Mastroah. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Volume 11 Nomor 02, Juni 2025*, 231-247.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(Vol. 7, No. 4, 2023), 1750-1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Puspita Dewi, Y., & Sridana, N. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Juni 2021 Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 254-262. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 4, Issue 2).
- Rahma Hanifa Izzaturrahman, Nurwanti Fatnah, & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(Volume 6, Issue 2, Mei 2025), 364-374. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(Vol 2 No 2 Agustus 2024), 33-39.
- Sabornido, E. B., Garma, V. A., Niepes, G. L., & May Cabria, F. N. (2022). Key Challenges and Barriers in Gamification: A Systematic Review. *Asia Pacific Journal of Advanced Education and Technology*, 1(1), 13-19.
- Uctuvia, V., Niswatin Nurul Hidayati, Ml., Kartini, M., Ratih Estu Nugraheni, Mp., Samsul Bahri, M., Taufiq, Sp. A., Umar, Mp., Nining Winarsih, Mp., Ainiyah Ekowati, Mp., & Ilham, Mp. (n.d.). *Metode Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi* (S. S. , M. A. Niswatin Nurul Hidayati, Ed.). Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (Penerbit HN Publishing).

- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(02 (1) (2019) 140-149), 140-149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>
- Wibowo, A. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(Vol. 4 No. 4 (2024)), 2797-3174. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Wulandari, T. A., & Rosdiana, L. (2024). Science Education and Application Journal (SEA) Science Education Study Program Lamongan Islamic University Improving Students' Social Skills Through Cooperative Learning: The Effectiveness of The Teams Games Tournament (TGT) Model. *Science Education and Application Journal*, 6(2), 116-125. <http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/SEAJ>
- Yakobus Bustami, Mirnawati, & Yuniarti Essi Utami. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *Journal Cahaya Edukasi*, 7(1), 30-40.
- Zarwatun, L. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar. *EJurnal Al Musthafa*, 2(2(3)), 57-67.

Click or tap here to enter text.