



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS GAMES TREASURE HUNT DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Gilar Wullida A. ¹⁾, Danu Eko Agustinova²⁾, Khofifah Nur Rahmah³⁾, Desy Jayanti⁴⁾,
Griselda Afni Wulandari⁵⁾

¹⁾Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: gilarwullida.2023@student.uny.ac.id

²⁾Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: danu_eko@uny.ac.id

³⁾Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: khoffahnur.2023@student.uny.ac.id

⁴⁾Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: desyjayanti.2024@student.uny.ac.id

⁵⁾Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

Email: griafni.ulan@gmail.com

Abstract. This study aims to describe the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on the Treasure Hunt game on students' learning motivation in history learning at the high school level. The study was conducted at Santo Bernadus High School, Pekalongan, in class X with 23 students consisting of 15 male students and 7 female students. The research method used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and questionnaires. The results of the study indicate that the TGT model based on Treasure Hunt is able to increase students' attention, involvement, and learning satisfaction. The presentation of history questions thematically and spread across various school locations creates an active, collaborative, and relevant learning atmosphere to students' lives. In addition, this approach is in accordance with the characteristics of adolescents who like challenges, exploration, and group work, thus contributing significantly to increasing learning motivation. This study recommends the TGT Treasure Hunt model as an innovative alternative in a more meaningful and enjoyable history learning strategy.

Keywords: : Learning Model, TGT, Treasure Hunt.

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 tidak lagi berfokus pada penguasaan aspek kognitif semata, melainkan menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau berpikir kritis, kemampuan bekerja sama dalam tim, komunikasi efektif, serta kreativitas dalam memecahkan masalah (Mardhiyah et al., 2021:81). Kompetensi ini merupakan bagian integral dari profil pelajar abad 21 yang dibutuhkan untuk beradaptasi dalam lingkungan global yang dinamis. Pembelajaran di era abad 21 harus dirancang agar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif, yakni mampu menumbuhkan kesadaran kritis dan keterlibatan emosional siswa dalam memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan nyata (Junatama et al., 2025:12). Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan strategi pedagogis yang inovatif, adaptif, terhadap perubahan zaman dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tarihoran, 2019:17). Dengan demikian, guru memiliki peran yang sangat krusial dalam merancang model pembelajaran yang tidak hanya informatif melainkan juga inspiratif dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh guru dalam desain instruksional untuk memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan fokus pada penyediaan sumber belajar (Abadi et al., 2023: 107). Pembelajaran sejarah secara khusus dimaknai sebagai proses pengajaran yang bertujuan untuk memahami peristiwa masa lalu, mengembangkan identitas, keterampilan kritis, kesadaran nasionalisme, dan mengambil hikmah dari sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Asmara, 2019:101). Dapat disimpulkan Pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh guru untuk memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan menyediakan sumber belajar, sedangkan pembelajaran sejarah bertujuan untuk memahami peristiwa masa lalu, mengembangkan identitas, keterampilan kritis, kesadaran nasionalisme, dan menerapkan hikmah sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya, pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai permasalahan, di antaranya metode penyampaian yang monoton dan berpusat pada hafalan, minimnya penggunaan media yang menarik, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Firmansyah, 2024:20). Hal ini menyebabkan siswa cenderung menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan di SMA Santo Bernardus Pekalongan dengan mengamati sebanyak 80 siswa kelas X dan XI untuk menjadi partisipan dalam proses pembelajaran sejarah. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Sekitar 21 siswa (70%) terlihat sering menggunakan telepon genggam (HP) selama proses pembelajaran berlangsung, baik untuk membuka media sosial maupun bermain *Game*. Sekitar 24 siswa (80%) mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah karena terlalu padat dan dianggap membosankan. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali masih berlangsung secara konvensional. Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah satu arah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kerap merasa jenuh dan menganggap mata pelajaran sejarah membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka. Padahal, sejarah memiliki potensi besar untuk menanamkan nilai-

nilai kebangsaan, kritis terhadap masa lalu, dan reflektif terhadap masa kini. Pendapat diatas diperkuat oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Framesty (2020:19) di SMA Negeri Tamanan dan SMA Negeri Grujungan mengemukakan bahwa siswa menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang tidak menarik dan membosankan karena strategi pengajaran yang belum optimal dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Di era komputer dan internet saat ini, pembelajaran terutama sejarah memerlukan inovasi pembelajaran menjadi jalan keluar untuk membuatnya lebih menarik dan relevan bagi siswa (Ansya et al., 2025: 2)& (Azmi et al., 2024: 212). Inovasi dalam pembelajaran sejarah menjadi solusi dalam mengaktifkan siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu, dalam mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kontemporer (Anwar, 2024: 24). Salah satu pendekatan yang dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, siswa saling berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif (Hasanah & Himami, 2021:14). Karakteristik utama dari model pembelajaran kooperatif meliputi kerjasama, di mana siswa saling membantu dan mendukung satu sama lain untuk memahami materi, tanggung jawab individu, yang mengharuskan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas kontribusinya, dan interaksi, yang mendorong komunikasi antara siswa. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok, saling berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama, sehingga lebih membangun pemahaman yang mendalam.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media permainan edukatif *Treasure Hunt* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama tim melalui unsur permainan dan turnamen akademik (Astuti et al., 2022:23). Model TGT dengan media permainan edukatif *Treasure Hunt* belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Selama ini, model TGT lebih sering digunakan untuk mata pelajaran eksakta atau diterapkan secara konvensional tanpa inovasi. Dalam Team Games Tournament (TGT) siswa belajar dalam kelompok kecil heterogen dan kemudian bersaing dalam bentuk kuis atau permainan edukatif (Hazami, 2023:90). Model Dalam Team Games Tournament (TGT) ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, semangat kompetisi sehat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Nurhikmawati et al., 2024:105).

Games treasure hunt merupakan salah satu jenis permainan yang mengharuskan para pemain untuk mencari dan menemukan objek atau "harta karun" yang telah disembunyikan (Rahmadhani, 2024: 89). Permainan ini bisa dimainkan dalam berbagai format, baik secara fisik maupun digital, dan sering kali melibatkan petunjuk atau teka-teki yang harus dipecahkan oleh para pemain untuk menemukan harta karun tersebut. Pada pembelajaran Sejarah ini siswa/ pemain diharuskan mencari objek berupa soal yang telah disembunyikan di berbagai tempat. Tiap objek terdapat soal yang disebut misi. Setiap siswa wajib menyelesaikan satu misi sebelum mencari objek yang berisi misi selanjutnya (Yusup & Mastroah, 2025). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model ini sebagai alternatif metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan kontekstual. SMA Santo Bernardus Pekalongan dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini

merepresentasikan tantangan nyata dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah dan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan metode konvensional yang minim variasi media dan kurang melibatkan siswa secara aktif menjadi kendala utama dalam menumbuhkan minat belajar. SMA Santo Bernardus juga menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran serta memiliki tenaga pendidik yang responsif terhadap pengembangan metode baru. Kombinasi antara tantangan yang dihadapi dan potensi untuk implementasi strategi pembelajaran inovatif menjadikan sekolah ini sebagai lokasi yang tepat untuk menguji efektivitas model pembelajaran TGT berbasis *treasure hunt* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan dengan menggabungkan unsur petualangan, kolaborasi tim, dan kompetisi melalui game edukatif yang dirancang sesuai dengan materi sejarah. Harapannya, pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran TGT berbasis *Treasure Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan hasil belajar sejarah di tingkat SMA. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran sejarah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menyajikan temuan dalam deskripsi kalimat yang rinci, mendalam dan lengkap dalam menggambarkan kondisi yang sesungguhnya di lapangan (Susilo & Sarkowi, 2018:11). Penelitian kualitatif deskriptif menghasilkan data dalam bentuk deskripsi dari setiap data yang diamati, dalam penelitian kualitatif deskriptif informasi dijelaskan secara rinci dan mendalam (Evitasari et al., 2020:5). Teknik Pengumpulan data menggunakan pendekatan observasi lapangan melalui wawancara dengan siswa dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber yakni Guru, siswa dan dokumen.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran sejarah di SMA, khususnya dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Secara mendalam tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan proses pelaksanaan model pembelajaran TGT berbasis *Treasure*, Mengidentifikasi respons, partisipasi, dan keterlibatan siswa, Menggali persepsi siswa terhadap pengalaman belajar mereka, Menyusun rekomendasi bagi guru dan sekolah terkait potensi penerapan model ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah

Subjek penelitian kali ini adalah Siswa SMA Santo Bernardus Pekalongan dengan siswa kelas X 2 SMA Santo Bernardus Pekalongan yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan

secara purposive dengan mempertimbangkan karakteristik kelas yang cenderung menunjukkan minat belajar yang rendah dan respon negatif terhadap pembelajaran sejarah konvensional. Penelitian ini disudun dengan beberapa langkah dimulai dari, pertama Wawancara dilakukan kepada siswa kelas X-2 SMA Santo Bernardus untuk mengetahui bagaimana pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan model TGT berbasis *Treasure Hunt*. Wawancara ini bertujuan menggali pemahaman dan perasaan siswa terhadap proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar mereka. Kedua, penyusun melakukan observasi Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Observasi ini juga membantu peneliti memahami dinamika kelas secara natural dan objektif. Ketiga, Angket terbuka diberikan kepada siswa sebagai media untuk menggali persepsi dan tanggapan mereka secara tertulis mengenai proses pembelajaran sejarah dengan model TGT berbasis permainan *Treasure Hunt*, serta sejauh mana hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi mereka dalam belajar sejarah. Keempat, Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan, catatan hasil belajar, serta dokumen lain yang relevan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Kemudian penulis menginterpretasikan hasil dalam pengumpulan data dalam bentuk deskripsi pada artikel ini.

Teknik miles dan hubermen merupakan teknik analisis data yang melalui tahap reduksi data atau menyeleksi data yang sangat urgen dan data yang paling pokok dan membuang data-data yang tidak diperlukan, penyajian data dengan menampilkan data hasil penelitian dalam bentuk yang mudah dipahami, baik melalui narasi deskriptif, tabel, bagan, atau grafik yang memperlihatkan keterkaitan antarfenomena yang diteliti, dan pengambilan kesimpulan yang dilakukan untuk memahami makna dari data yang diperoleh (Spradley & Huberman, 2024:10). Tahapan dalam teknik analisis data Miles & Huberman dilaksanakan dengan reduksi data, dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada informasi penting dari hasil wawancara dan dokumentasi, penyajian data, dilakukan dalam bentuk teks naratif dan penarikan kesimpulan, melalui interpretasi makna dari data yang telah disajikan. Untuk menjamin keabsahan dan kejenuhan data, digunakan triangulasi waktu, teknik, dan sumber, sehingga data yang diperoleh terjamin redundannya dan dapat dipercaya (Saleh, 2021:9).

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media permainan edukatif *Treasure Hunt* dilaksanakan dengan membagi beberapa pertanyaan di berbagai ruangan diantaranya di ruang guru, kantin, BK, TU, Ruang SPP, Lab Kimia, Lab Biologi, Lab Fisika, ruang kelas X-1,X-2. Soal tiap kelompok di tempatkan di ruangan yang berbeda sehingga kelompok lain tidak dapat mencontek lokasi maupun jawaban dari kelompok lain.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT Berbasis Treasure Hunt

Pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan *Treasure Hunt* dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan kolaboratif. Kegiatan dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Setiap kelompok diberi soal yang berbeda, yang disebar di berbagai titik di lingkungan sekolah seperti ruang guru, kantin, ruang BK, TU, ruang

SPP, laboratorium (kimia, biologi, fisika), dan ruang kelas X-1 dan X-2. Setiap soal disusun sedemikian rupa agar relevan dengan materi pelajaran sejarah, serta mengandung petunjuk lokasi soal berikutnya untuk menjaga alur permainan tetap dinamis dan menarik. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kompetitif namun menyenangkan. Kelompok siswa bekerja sama untuk mencari soal, menjawab pertanyaan, dan kembali ke titik awal dengan waktu seefisien mungkin.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa tampak aktif selama pembelajaran berlangsung. Mereka menunjukkan antusiasme dalam mengikuti setiap petunjuk permainan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta semangat dalam menyelesaikan soal yang tersebar di berbagai lokasi. Guru pengampu juga mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa Terlibat secara emosional, menunjukkan ekspresi kegembiraan dan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan soal atau menemukan lokasi. Siswa juga Mampu mempertahankan fokus dan perhatian terhadap materi, meskipun pembelajaran dilakukan di luar kelas. Hasil wawancara dengan AS siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menyatakan bahwa model pembelajaran ini terasa menyenangkan dan menantang. DN seorang siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa tidak terbebani seperti biasanya karena mereka belajar sambil bermain, sekaligus termotivasi untuk bekerja sama dalam tim. Siswa juga mengaku lebih mudah memahami materi karena disampaikan secara kontekstual dan aplikatif. GW seorang guru sejarah juga menyatakan "*Saya melihat siswa yang biasanya pasif jadi sangat aktif. Bahkan siswa yang nilainya rendah justru sangat berperan di kelompoknya. Ini luar biasa.*" Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan Treasure Hunt mampu merubah pandangan siswa terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan.

Respon dan Motivasi Belajar Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar sejarah melalui model ini dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih seru, menantang, dan tidak membosankan. Beberapa siswa bahkan menyebutkan bahwa kegiatan seperti ini membuat mereka lebih mudah mengingat materi sejarah karena terlibat langsung dalam proses pencarian informasi. Hasil angket yang disebar untuk melihat motivasi belajar meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbasis Treasure Hunt. Sebanyak 60% siswa menyatakan sangat setuju dan 36% setuju bahwa mereka merasa lebih semangat belajar sejarah melalui kegiatan ini. Selain itu, 50% siswa sangat setuju dan 43% setuju bahwa kegiatan ini membantu mereka lebih memahami materi pelajaran sejarah. Selanjutnya, 70% siswa sangat setuju dan 26% setuju bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan model permainan dibandingkan metode ceramah konvensional. Terakhir, sebanyak 63% siswa sangat setuju dan 30% setuju bahwa mereka merasa berperan aktif selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Data ini menggambarkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis Treasure Hunt efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah di SMA.

Data observasi selama pelaksanaan pembelajaran memperkuat temuan tersebut, di mana terlihat bahwa siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan antusiasme tinggi, bersemangat mencari lokasi soal, serta

bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan. Interaksi dan komunikasi antar anggota kelompok terlihat berjalan lancar, menandakan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Temuan ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru sejarah. Siswa HN menyatakan bahwa *“pembelajaran dengan metode Treasure Hunt terasa menyenangkan dan membuat materi sejarah lebih mudah diingat karena mereka secara langsung terlibat dalam proses pencarian dan pemecahan masalah”*. Guru juga mengamati perubahan positif pada keterlibatan siswa, terutama pada siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran. Mereka menilai bahwa model ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, integrasi hasil angket, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis Treasure Hunt tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan dalam mata pelajaran sejarah di tingkat SMA.

Keterlibatan Aktif dan Kolaborasi

Berdasarkan hasil triangulasi data melalui angket, wawancara, dan observasi, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan Treasure Hunt secara signifikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hasil angket yang disebarakan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden merespons positif terhadap pembelajaran ini. sebanyak 96% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa metode ini meningkatkan semangat belajar mereka, dan 93% siswa merasa bahwa materi sejarah menjadi lebih mudah dipahami melalui pendekatan yang menyenangkan dan menantang ini.

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menunjukkan keterlibatan aktif secara fisik dalam proses pencarian soal, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok yang produktif, membagi tugas secara mandiri, dan menunjukkan ekspresi antusias serta rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok mereka. Selaras dengan itu, hasil wawancara mendalam dengan guru sejarah mengungkapkan bahwa model ini mampu merangsang rasa ingin tahu, membangun kerjasama antarindividu, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak monoton. Guru juga mencatat adanya peningkatan partisipasi dari siswa yang sebelumnya pasif, serta munculnya semangat kompetitif yang sehat antar kelompok. Dengan demikian, berdasarkan ketiga sumber data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis Treasure Hunt secara efektif tidak hanya membangkitkan motivasi belajar, tetapi juga membentuk dinamika pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berorientasi pada penguatan karakter serta keterampilan sosial siswa.

Pembahasan

Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT berbasis Treasure Hunt menunjukkan efektivitasnya sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan, model ini tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga secara signifikan menyentuh ranah afektif dan sosial. Implikasi konseptual dan praktis dari penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya mereformasi strategi pembelajaran sejarah di tingkat SMA, menjadikannya lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Hasil dari pelaksanaan model pembelajaran Tournament Group Team (TGT) Berbasis Games Treasure Hunt hampir seluruh siswa menjawab pertanyaan dengan benar semua. Selain itu ada beberapa hal yang dapat dicapai dari model pembelajaran Tournament Group Team (TGT) diantaranya adalah :

1. Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi, menurut Wina Sanjaya (2017:249), adalah salah satu komponen dinamis yang paling penting dalam proses pembelajaran. Siswa sering mengalami penurunan prestasi bukan karena mereka bodoh atau memiliki kemampuan di bawah rata-rata; sebaliknya, mereka mungkin tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar sehingga mereka tidak berusaha meningkatkan kemampuan mereka. Sebagai seorang guru, kita dituntut untuk memberikan motivasi kepada siswa. Terkadang guru sering lupa untuk memotivasi siswanya. Guru seakan – akan menilai seluruh siswa telah menyerap materi yang disampaikan. Sehingga hal itu tidak menguntungkan siswa untuk belajar lebih gigih. Model Pembelajaran TGT berbasis media games ini menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terdapat peningkatan motivasi belajar. Hal itu dapat dilihat dari bagaimana siswa merespon games yang sedang dimainkan. Siswa merasa tertantang dalam bersaing dengan tim lawan. Mereka berusaha untuk menyelesaikan tantangan dengan cepat dan benar.

2. Relevansi Relevansi dan Makna Pembelajaran

Dalam implementasi model Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan Treasure Hunt, penyusunan soal yang mengangkat konteks sejarah secara tematik dan ditempatkan di berbagai lokasi strategis di lingkungan sekolah memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan relevansi pembelajaran. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi sejarah secara konseptual, tetapi juga diajak untuk menelusuri makna historis dalam kaitannya dengan ruang-ruang nyata di sekitar mereka. Hal ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif secara simultan, di mana siswa merasakan bahwa materi yang dipelajari tidak bersifat abstrak atau terpisah dari kehidupan mereka, melainkan memiliki hubungan langsung dengan nilai-nilai, peristiwa, dan dinamika sosial yang dapat ditemukan dalam konteks keseharian.

Melalui pendekatan ini, model TGT tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran kooperatif berbasis permainan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang membangun makna belajar yang mendalam. Siswa secara aktif mengkonstruksi pemahaman melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan

masalah kontekstual, yang pada akhirnya memperkuat aspek *relevance* dalam teori motivasi belajar serta mendukung proses internalisasi pengetahuan sejarah. Dengan demikian, relevansi pembelajaran tidak hanya tercapai secara instruksional, tetapi juga secara psikologis dan sosial, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih bernilai dan berkesan bagi siswa

3. Keterlibatan Emosional dan Kolaborasi

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan Treasure Hunt terbukti efektif dalam membangun keterlibatan emosional siswa sekaligus memperkuat aspek kolaboratif dalam proses pembelajaran. Melalui pembagian kelompok yang bersifat heterogen, siswa didorong untuk saling bekerja sama dalam memecahkan soal-soal sejarah yang tersebar di berbagai lokasi, sehingga menciptakan dinamika interaksi sosial yang positif. Dalam suasana kerja tim yang suportif, siswa merasa lebih percaya diri (*confidence*), karena mereka tidak menghadapi tantangan secara individual, melainkan dalam dukungan kolektif dari anggota kelompok. Situasi ini meminimalisasi kecemasan akademik dan meningkatkan rasa tanggung jawab serta rasa memiliki terhadap hasil kerja bersama.

keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan misi permainan yang bersifat kompetitif namun menyenangkan menimbulkan rasa bangga dan puas (*satisfaction*), yang berkontribusi langsung pada peningkatan motivasi intrinsik siswa untuk belajar sejarah. Kepuasan yang diperoleh bukan semata-mata dari hasil akhir, tetapi juga dari proses kolaboratif, komunikasi yang terbentuk, dan pengalaman emosional selama permainan berlangsung. Dengan demikian, model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan sosial, yang sangat penting dalam konteks pendidikan holistik di tingkat SMA

4. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa SMA

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan Treasure Hunt menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi dengan karakteristik perkembangan psikologis dan sosial siswa SMA. Pada tahap remaja, peserta didik umumnya memiliki kecenderungan kuat terhadap aktivitas yang melibatkan tantangan intelektual, gerak fisik, eksplorasi ruang, serta interaksi sosial dalam kelompok sebaya. Pembelajaran konvensional yang bersifat monoton cenderung tidak mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, sehingga seringkali menimbulkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap berat seperti sejarah. Dalam konteks ini, penerapan TGT berbasis Treasure Hunt menjawab kebutuhan khas remaja dengan memberikan ruang partisipasi aktif, suasana kompetitif yang sehat, dan penguatan kerja sama tim. Melalui perpaduan antara dinamika permainan dan pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya terlibat dalam pemahaman materi secara konseptual, tetapi juga mengasah kemampuan sosial, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan. Aktivitas fisik yang dikemas dalam bentuk pencarian soal di berbagai lokasi sekolah juga menjadi sarana untuk menyalurkan energi positif remaja, sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan seperti TGT Treasure Hunt tidak hanya sesuai secara pedagogis, tetapi juga **selaras** dengan kebutuhan perkembangan siswa SMA, menjadikannya sebagai salah satu pendekatan yang strategis dalam

menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, dinamis, dan adaptif terhadap profil peserta didik abad ke-21.

Meski terdapat beberapa kelebihan yang didapatkan setelah menerapkan model pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa hambatan yang diperoleh. Hambatan tersebut diantaranya adalah :

1. Waktu Yang Diperlukan Tidak Cukup

Menurut Arends (2008:67), pembelajaran berbasis kelompok memerlukan alokasi waktu yang cukup untuk memastikan efektivitasnya. Pada tahap permainan terdapat beberapa ronde yang harus dijalankan Dimana setiap team harus bersaing. Selain itu, dalam proses permainan beberapa siswa kesulitan untuk menjawab soal dan teka – teki sehingga membutuhkan waktu yang panjang dari yang telah direncanakan sebelumnya. Transisi dari kegiatan satu dengan yang lainnya mulai dari pembagian kelompok, penjelasan alur permainan, pengumuman dan hasil memerlukan waktu yang lama. Meski pengaturan kelas mungkin sudah cukup efisien namun hal tersebut tetap bisa memakan waktu.

Jika dari segi guru, guru harus mempersiapkan materi pembelajaran dan soal-soal untuk turnamen dengan baik. Pada persiapan tersebut membutuhkan waktu lebih lama dari model – model yang lainnya. Terlebih lagi jika guru memegang banyak jam maka akan menurunkan Tingkat efisiensi model pembelajaran. Fokus guru juga mudah terganggu karena dalam satu hari menyiapkan turnamen untuk beberapa kelas. Sehingga, kelas yang terakhir akan berjalan kurang maksimal.

2. Terdapat Kemungkinan Terjadi Konflik

Pada permainan tersebut terkadang siswa merasa diperlakukan kurang adil. Misalkan terkadang siswa merasa dalam penilaian permainan terasa tidak adil contohnya tim lawan mendapatkan soal yang mudah dan soal dari tim mereka sendiri susah atau terdapat aturam yang tidak konsisten. Menurut Deutsch (2000), dalam pembelajaran berbasis tim, konflik dapat muncul, namun jika dikelola dengan baik, dapat meningkatkan keterampilan negosiasi dan komunikasi siswa. Selain itu beberapa siswa kecewa terhadap hasil yang diinginkan. Siswa merasa permainan ini adalah sebuah kompetisi yang sengit sehingga mereka merasa kecewa atau marah dengan hasil turnamen.

Dari segi internal, terkadang tiap kelompok mempunyai perbedaan pendapat dalam menjawab soal dan teka – teki. Beberapa siswa merasa bahwa terdapat satu anggota yang lebih sering mendominasi dan tidak menerima pendapat dari anggota lainnya. Mereka merasa bahwa usaha mereka tidak dihargai dan keberadaan mereka tidak dianggap oleh anggota kelompok. Sehingga, guru harus menyiapkan tenaga ekstra untuk menyiapkan konflik yang mungkin terjadi antar kelompok.

3. Kebutuhan Kesiapan yang Kurang Matang

Meski pembelajaran tersebut sangat menyenangkan, model pembelajaran TGT memerlukan persiapan yang lama dan mendetail. Mulai dari menyiapkan ruangan yang akan diletakkan obyek, membuat clue, menyusun soal dan sebagainya membutuhkan waktu yang tidak singkat. Menurut Joyce & Weil (2000), keberhasilan suatu model pembelajaran sangat tergantung pada perencanaan dan

kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran. Jika guru memiliki persiapan yang kurang matang maka permainan akan berjalan dengan tidak baik dan guru akan mengalami kesulitan dalam menjalankan model pembelajaran. Penentuan alur dan aturan permainan bisa saja rancu jika guru kurang berpengalaman dan kurang persiapan.

4. Siswa Mudah Lelah

Sejatinya permainan *Treasure Hunt* memerlukan tenaga yang lebih untuk menjalankan permainan tersebut. Siswa harus berlari – larian untuk segera mencari Dimana letak soal yang telah disembunyikan oleh guru. Hal itu akan berpengaruh pada kondisi siswa yang mudah Lelah. Terlebih lagi jika kondisi cuaca sangat panas atau bahkan hujan, hal itu akan sangat mengganggu siswa. Selain itu jika pembelajaran dilakukan di jam terakhir siswa akan mudah lelah dan tidak bertenaga. Sehingga siswa akan cenderung lebih pasif dibanding siswa yang kelasnya melaksanakan model di awal pembelajaran. Menurut Jensen (2015), aktivitas fisik yang terlalu tinggi dalam pembelajaran dapat mengurangi efektivitas belajar jika tidak diseimbangkan dengan waktu istirahat yang cukup.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Treasure Hunt* memberikan kontribusi signifikan terhadap teori belajar konstruktivis dan sosial-kognitif dengan mendorong siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini merekonstruksi pembelajaran sejarah dari metode hafalan menjadi aktivitas yang kontekstual, bermakna, dan aplikatif, sehingga memperkuat keterlibatan afektif dan kognitif siswa. Selain itu, model ini mengintegrasikan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas dalam proses belajar yang menyenangkan. Evaluasi pembelajaran pun meluas dari tes sumatif menjadi aktivitas menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara praktis, guru dituntut untuk merancang pembelajaran kolaboratif dan berbasis permainan, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar aktif yang memupuk kerja sama, toleransi, dan motivasi. Bagi sekolah, implementasi model ini membutuhkan dukungan berupa fasilitas, waktu fleksibel, dan sistem asesmen alternatif, sekaligus membuka peluang menjadikan pembelajaran inovatif sebagai bagian dari identitas dan branding sekolah dalam semangat Merdeka Belajar.

Simpulan

Model pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran yang berbentuk games atau permainan dimana siswa diarahkan untuk aktif terlibat dalam permainan tersebut. Games yang akan dimainkan bernama *Treasure Hunt* dimana siswa akan mencari dan menjawab soal berdasarkan clue yang diberikan guru. Melalui model pembelajaran tersebut siswa diarahkan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah melalui cara yang menyenangkan. Siswa bukan hanya sekedar belajar di kelas dan mendengarkan guru namun siswa dapat belajar di luar ruangan agar siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Melalui model pembelajaran TGT berbasis *Treasure Hunt* juga mematahkan stigma bahwa pembelajaran sejarah bersifat monoton dan minim inovasi. Secara keseluruhan games ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam

pembelajaran sejarah. Selain itu, permainan ini bukan hanya meningkatkan hasil kognitif saja namun juga melatih Kerjasama dan kolaborasi antar siswa. Meski demikian ada beberapa evaluasi yaitu clue yang terlalu mudah dan juga cuaca yang kurang mendukung.

Daftar Pustaka

- Abadi, M. K., Firdaus, F., Sari, F. A., Yanuar, M., & Hasanah, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Ajar Berbasis Lokal yang Kekinian. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(02), 106–112.
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*. Cahya Ghani Recovery.
- Anwar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. *JURNAL INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN*, 2(02), 67–78.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226.
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Estoria*, 1(10), 43–56. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/estoria/article/view/462/412>.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548.
- Framesty, D. A. (2020). *Minat Peserta Didik Terhadap Tema Dan Materi Pembelajaran Sejarah*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hazami, M. S. (2023). *Pengaruh model pembelajaran team game tournament (TGT) terhadap hasil pembelajaran ipa materi suhu dan kalor di kelas v sdn 05 meruya utara (Kuasi Eksperimen di Kelas V SDN 05 Meruya Utara)*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Junatama, R. T., Ramadhan, M. Z., & Gusmaneli, G. (2025). Peran Guru dalam

- Mengembangkan Strategi Pembelajaran Adaptif pada Pendidikan Islam di Era Merdeka Belajar. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(1), 23–35.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41.
- Rahmadhani, E. (2024). Matematika melalui Game Edukasi: Cara Menyenangkan Untuk Belajar. *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dan Teknik*, 3.
- Saleh, M. (2021). Semangat Kebangsaan Berbasis Peristiwa Sejarah Lokal untuk Membangun Kesadaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3579–3585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1306>.
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>.
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231–247.