



ANALISIS LITERATUR SISTEMATIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN PPKn TINGKAT SMA/SEDERAJAT

Aqidatul Izzah^{1*}, Alik Ulfatus Solikah², Abi Syalom³

^{1*} Universitas Wisnuwardhana

^{2,3} Universitas Negeri Malang

email : aqidatulizzah33@gmail.com^{1*}, alick.ulfatus.2307128@students.um.ac.id²,

abi.syalom.2407128@students.um.ac.id³

Dikirim: 22 Februari 2026, **Revisi:** 4 Maret 2026, **Diterima:** 16 Maret 2026,
Diterbitkan: 30 Maret 2026

Abstrak

Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat sekolah menengah atas kerap masih bersifat konvensional sehingga keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa kurang optimal. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja tim dan kompetisi untuk menciptakan suasana belajarnya lebih menarik dan bermakna. Meskipun sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar PPKn, belum tersedia tinjauan sistematis yang mengintegrasikan temuan-temuan tersebut dalam konteks SMA/ sederajat pada periode 2021–2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara sistematis bagaimana model TGT diterapkan dalam pembelajaran PPKn dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* dengan pencarian artikel ilmiah dari basis data akademik berdasarkan kriteria inklusi yang jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua penelitian yang dianalisis melaporkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan TGT, termasuk nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibanding kontrol serta kenaikan ketuntasan dan keterampilan kolaboratif siswa dalam konteks pembelajaran PPKn. Selain itu, penerapan TGT juga memiliki pengaruh positif signifikan model TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Kesimpulannya, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa SMA/ sederajat sehingga direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran berbasis bukti dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Systematic Literature Review, Pembelajaran PPKn.*

Abstract

Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning at the senior high school level is often conventional, resulting in less than optimal student engagement and learning outcomes. Team Games Tournament (TGT) is a cooperative learning model that combines teamwork and competition to create a more engaging and meaningful learning environment. Although several empirical studies have shown that TGT is effective in improving PPKn learning outcomes, a systematic review integrating these findings in the context of high schools (SMA/equivalent) for the 2021–2026 period is not yet available. This study aims to systematically identify and analyze how the TGT model is applied in PPKn learning and its impact on student learning outcomes. The method used was a Systematic Literature Review with a search of scientific articles from academic databases based on clear inclusion criteria. The results showed that almost all of the studies analyzed reported improvements in student learning outcomes after the implementation of TGT, including higher average learning scores in the experimental group compared to the control group and increases in students' completeness and collaborative skills in the PPKn learning context. Research findings, such as those by Supriandono, Murdiono, and Riyanto, demonstrate a significant positive effect of the TGT model on. In conclusion, the TGT learning model has proven effective in improving civics learning outcomes in high school students and is therefore recommended as an evidence-based learning strategy in the context of civics education.

Keywords: *Team Games Tournament, Systematic Literature Review, Civics Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah menengah atas (SMA/ sederajat) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan

karakter, kesadaran berbangsa, keterampilan sosial, dan pemahaman nilai-nilai demokrasi. Namun dalam praktiknya, banyak pembelajaran PPKn yang masih bersifat konvensional seperti halnya ceramah sehingga kurang mampu memicu keterlibatan aktif siswa sehingga siswa mungkin tidak memberikan perhatian maksimal terhadap pembelajaran PPKn (Batu, et al., 2023). Salah satu pendekatan pembelajaran yang menunjukkan hasil positif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang mengintegrasikan elemen kerja tim, kompetisi secara sehat, dan permainan dalam proses belajar (Nurhikmawati, et al., 2024). Hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam berbagai disiplin ilmu termasuk pendidikan kewarganegaraan. Misalnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Yeti (2024) mengemukakan bahwa model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Civics dengan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model ini, yang menunjukkan potensi besar model TGT dalam konteks pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa.

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk PPKn. Beberapa penelitian terdahulu seperti halnya, oleh (Wulandari, et al., 2025) menunjukkan bahwasanya, analisis dari beberapa jurnal terkait model TGT terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian lain dari (Kardiyanto, et al., 2024) juga menegaskan bahwasanya implementasi model pembelajaran TGT (*Turnamen Teams Games*) dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian bibliometrik yang dilakukan oleh (Pranata & Syamsijulianto, 2025) juga menunjukkan bahwasanya ada peningkatan minat ilmiah dalam menerapkan GBL dan TGT sebagai pendekatan yang menarik, interaktif, dan kolaboratif yang mendorong kompetensi kewarganegaraan kritis di kalangan siswa sekolah dasar. Di sisi lain, (Hasanah, et al., 2020) mengemukakan bahwa penerapan TGT pada siswa jenjang SMA dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar secara signifikan dari tahap pra-test hingga siklus penilaian berikutnya. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran TGT mampu memperbaiki pemahaman konsep PPKn siswa secara bertahap. Selain itu, penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan kolaboratif siswa dalam PPKn, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan pendekatan konvensional yang bersifat satu arah.

Urgensi penelitian ini dikarenakan berbagai studi empiris yang menyatakan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi belum ada kajian yang secara sistematis mengintegrasikan dan menilai temuan-temuan tersebut khusus dalam konteks mata pelajaran PPKn tingkat SMA/ sederajat dalam rentang waktu 2021–2026. Hal ini penting untuk memastikan bahwa bukti empiris yang ada benar-benar konsisten, terkini, dan relevan dalam memberikan dasar kebijakan atau rekomendasi praktik pembelajaran yang berbasis bukti (*evidence-based practice*). Kajian literatur sistematis juga berpeluang mengidentifikasi gap penelitian yang masih ada, seperti variasi pelaksanaan TGT, indikator hasil belajar yang digunakan, maupun dalam konteks sekolah yang berbeda, yang belum dibahas secara komprehensif dalam satu kerangka kajian. Dengan demikian, pendekatan *Systematic Literature Review* dapat menjadi solusi untuk mengkaji bukti empiris. Alternatif pendekatan lain seperti penelitian tindakan kelas atau eksperimental memiliki kontribusi penting untuk kajian kontekstual, namun tidak cukup untuk menghasilkan gambaran umum yang representatif atas bukti penelitian yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini memilih pendekatan *Systematic Literature Review* karena mampu menyintesis berbagai temuan penelitian dengan metodologis sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyusunan dan sintesis bukti empiris terkini (2021–2026) mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran PPKn di tingkat SMA/ sederajat, serta penilaian keseluruhan dampaknya terhadap hasil belajar siswa yang belum pernah dilakukan secara sistematis sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara sistematis temuan-temuan penelitian yang relevan tentang bagaimana model pembelajaran TGT diterapkan pada pembelajaran PPKn di SMA/ sederajat dan bagaimana

dampaknya terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan dasar rekomendasi praktik dan arah penelitian selanjutnya dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai jenis penelitian yang bertujuan melakukan kajian secara sistematis terhadap temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan pertanyaan penelitian: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn tingkat SMA/ sederajat?, dan 2) Bagaimana dampak penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PPKn tingkat SMA/ sederajat?. Tahun pelaksanaan tinjauan literatur ini dilakukan untuk studi yang dipublikasikan antara 2021 hingga 2026, dengan fokus pada artikel ilmiah dan jurnal penelitian yang memuat data empiris tentang model pembelajaran TGT dalam konteks PPKn di jenjang SMA atau sederajat. Analisis literatur ini dilakukan terhadap publikasi yang diambil dari berbagai basis data akademik yakni *Google Scholar*.

Penelitian dengan sistem *Systematic Literature Review* (SLR) ini bertujuan menganalisis dan merangkum berbagai sumber ilmiah terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn jenjang SMA/ sederajat. Proses penelusuran literatur diawali dengan perumusan kata kunci yang mencakup istilah *Teams Games Tournament* dan PPKn tingkat SMA/ sederajat. Pencarian dilakukan melalui berbagai database daring, kemudian artikel diseleksi secara bertahap melalui penelaahan judul, abstrak, serta pembacaan isi secara menyeluruh untuk memastikan kesesuaian dengan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, penelitian ini menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan hanya studi yang relevan yang dianalisis seperti dijelaskan di Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kategori	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Fokus Studi	Studi yang membahas penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terkait hasil belajar atau aspek pembelajaran PPKn di SMA/ sederajat	Studi yang tidak membahas TGT atau tidak fokus pada pembelajaran PPKn
Rentang Tahun	Artikel yang dipublikasikan antara tahun 2021–2026	Artikel yang dipublikasikan sebelum 2021 atau setelah rentang waktu tersebut
Jenis Publikasi	Artikel jurnal penelitian empiris yang dipublikasikan di jurnal ilmiah	<i>Literatur non-peer-review</i>
Konteks Jenjang Pendidikan	Penelitian yang dilakukan pada tingkat SMA/ sederajat (termasuk SMK yang setara)	Penelitian yang dilakukan pada tingkat pendidikan lain (SD/ sederajat, SMP/ sederajat, dan perguruan tinggi)

Sumber: Peneliti, 2026

Instrumen yang digunakan adalah lembar ekstraksi data yang disusun secara terstruktur. Instrumen ini memuat variabel-variabel utama seperti: judul penelitian, penulis, tahun publikasi, serta ringkasan hasil temuan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn di jenjang SMA/ sederajat. Data yang terkumpul disintesis secara kualitatif melalui analisis konten dengan membandingkan, mengelompokkan, serta mengidentifikasi pola, tren, persamaan, dan perbedaan hasil penelitian. Tahap interpretasi dilakukan dengan mengaitkan hasil sintesis temuan terhadap tujuan penelitian guna mengevaluasi sejauh mana penerapan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa PPKn. Melalui prosedur ini, penelitian memberikan gambaran komprehensif mengenai

efektivitas model TGT sekaligus mengidentifikasi kecenderungan dan pengembangan kajian pada penelitian-penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pemetaan temuan-temuan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn tingkat SMA/ sederajat disajikan dalam bentuk tabel yang menyajikan judul, penulis, tahun penelitian, serta temuan utama yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar dan aspek pembelajaran lainnya. Berikut data yang dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Penelitian terkait Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PPKn Tingkat SMA/ Sederajat

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
1	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak	Randi	2023	Penelitian (Randi, 2003) menunjukkan bahwasanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak dengan rincian yaitu pre test (33%), siklus I (81%), siklus II (92%).
2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas X SMA 3 Kota Blitar	Septiawan	2024	Penelitian ini (Septiawan, 2004) menunjukkan bahwasanya model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional serta dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X B Di SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau	Nola, Hasanah, Novianty	2024	Penelitian ini (Nola, et al., 2024) memfokuskan pada hasil belajar siswa, dimana pada siklus 1 nilai rata-rata siswa berada pada 48,48% pada siklus 2 nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebanyak 90,90%.
4	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI IPS 2 Di SMA Negeri 5	Agustina	2024	Hasil penelitian ini (Agustina, 2024) menunjukkan bahwa dalam proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Kriteria Keberhasilan penelitian ini yaitu 75% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM.

	Tanjung Jabung Timur			
5	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt	Sihaholo, Tampilen, Suriana	2024	Hasil penelitian ini (Sihaholo, et.al., 2024) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 30,5% pada tes awal (<i>pre-test</i>) menjadi 75% pada siklus I dan 91,7% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan.
6	Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta	Maesharoh, Muthali'in, Iskak	2024	Hasil penelitian ini (Maesharoh, et.al., 2024) menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas XE1 dilihat dari presentasi keterampilan kolaborasi pra-slikus dari 40% naik menjadi 59% setelah dilakukan tindakan siklus 1, kemudian pada siklus II siswa berhasil mencapai tingkat kriteria kolaboratif 79%.
7	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> pada Siswa Kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga	Marman, Mediatati	2024	Hasil penelitian ini (Marman, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa XI TPM B SMK N 2 Salatiga. Hal ini ditunjukkan pada siklus I, siswa yang hasil belajarnya tuntas KKM berjumlah 27 siswa atau 75%. Kemudian siklus II, siswa yang tuntas KKM berjumlah 33 siswa atau 91,6%.
8	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kuis Cerdas Cermat di Smk Negeri 2 Semarang	Saputro, Suneki	2024	Hasil penelitian ini (Saputro & Suneki, 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis kuis cerdas cermat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI PM 3 dengan prasiklus, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan hasil yang positif.
9	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X TKP 1 di SMKN 1 Kota Kediri Melalui	Heninda, Andyastuti, Pristiani	2025	Penelitian ini (Heninda, et al., 2025) menunjukkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> efektif meningkatkan berpikir kritis siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat dari 21,2% (<i>pretest</i>) menjadi 75,8% (<i>posttest</i>) dengan

	Model <i>Teams Games Tournament</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila			rata-rata kelas naik dari 65,0 menjadi 70,8. Siklus II menunjukkan ketuntasan 93,9% dengan rata-rata 81,6.
10	The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning	Supriandono, Murdiono, Riyanto	2023	<p>Penelitian ini (Supriandono, et al., 2023) yang dilakukan di SMK Negeri 1 Cikedung dengan hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 82,06, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 77,89, dengan kategori kelompok kontrol sedang dan kelompok eksperimen tinggi. Pengujian hipotesis menggunakan uji t menghasilkan t hitung < t tabel ($1,039 < 2,015$) dengan tingkat signifikansi 0,025 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.</p> <p>Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya mengenai sistem dan dinamika demokrasi Pancasila, sehingga hasil belajar pada kelompok eksperimen tinggi.</p>

Sumber: Peneliti 2026

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa keseluruhan penelitian menunjukkan adanya kecenderungan positif penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di tingkat SMA/ sederajat. Penelitian oleh (Randi, 2023) menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pre-test 33% menjadi 81% pada siklus I dan mencapai 92% pada siklus II, yang mengindikasikan bahwa penerapan model TGT dapat mendorong peningkatan pemahaman konsep PPKn secara bertahap dan berkelanjutan. Hasil serupa tampak pada penelitian (Nola, et al., 2024) dan (Sihaholo, et al., 2024) yang melaporkan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara bertahap dari pra siklus ke siklus II, menunjukkan bahwa TGT berperan efektif dalam memfasilitasi proses belajar siswa sehingga lebih banyak siswa mencapai nilai tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan kondisi awal tanpa model tersebut.

Beberapa penelitian lain, seperti oleh (Agustina, 2024) dan studi yang dilakukan di SMK N 2 Salatiga, juga menunjukkan bahwa penerapan TGT serta variasi media pembantu (*Wordwall*) berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di atas angka KKM yang ditetapkan, yakni lebih dari 75%, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif melalui permainan kelompok mampu memberikan stimulasi belajar yang lebih efektif bagi peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian internasional seperti yang dilakukan oleh (Supriandono, et al., 2023) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT mencapai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menandakan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan nilai tes, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian kompetensi PPKn dibanding metode pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, analisis data penelitian dari berbagai sumber dalam tinjauan ini menunjukkan konsistensi bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, minat belajar, keterampilan kolaborasi, atau kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn di tingkat SMA/ sederajat.

Penerapan model pembelajaran TGT pada mata Pelajaran PPKn Tingkat SMA/Sederajat

Berdasarkan data pada Tabel 1, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara konsisten diterapkan dalam konteks pembelajaran PPKn pada tingkat SMA/ sederajat dengan prosedur yang melibatkan tahapan kooperatif, kompetitif, dan kolaboratif. Misalnya, penelitian (Randi, 2023) yang dilakukan di SMA Negeri 3 Pontianak memperlihatkan penggunaan model TGT dengan tahapan pre-test, siklus I, dan siklus II yang secara sistematis diterapkan dalam proses kelas (*pre-test* 33% → siklus I 81% → siklus II 92%). Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui TGT tidak hanya berupa variasi aktivitas tetapi juga ada struktur evaluasi progresif yang diterapkan pada setiap siklus.

Studi lain di SMA Negeri 1 Beduai (Nola, et al., 2024) menunjukkan bahwa TGT diterapkan sebagai langkah pembelajaran bertahap yang memicu peningkatan signifikan dalam hasil belajar (48,48% → 90,90%). Implementasi tersebut konsisten dengan karakteristik model Kooperatif TGT yang memadukan strategi pembelajaran kelompok, kompetisi antar-tim, dan evaluasi berulang untuk memastikan keterlibatan siswa secara optimal. Hal ini selaras dengan temuan penelitian oleh (Amalia, et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan kompetitif yang memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn secara bermakna. Selain itu, adanya penelitian yang memadukan TGT dengan media pendukung seperti *Wordwall* pada SMK N 2 Salatiga menunjukkan bahwa pemberian variasi media dalam model TGT dapat semakin memperkaya interaksi siswa dan proses belajar (Marman & Mediatati, 2024). Pembelajaran yang melibatkan kompetisi berbasis permainan seperti TGT mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional, terutama dalam pelajaran yang sering dianggap teoritis seperti PPKn. Hal ini didukung penelitian lain dari (Umrotun Nikmah & Nasir, 2025) yang menunjukkan bahwa TGT meningkatkan aktifitas belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Civics secara umum.

Secara teori, model pembelajaran Kooperatif TGT menggabungkan elemen kerja tim, kompetisi sehat, serta evaluasi berkelanjutan yang meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa aspek yang sangat penting dalam pembelajaran PPKn yang menuntut pemahaman nilai, sikap, dan keterampilan sosial (Batu, et al., 2023). Kondisi kelas seperti ini menyediakan lingkungan yang lebih dinamis dibandingkan dengan pendekatan ceramah tradisional sehingga sangat relevan dalam jenjang SMA/ sederajat.

Dampak penerapan model pembelajaran TGT pada mata Pelajaran PPKn Tingkat SMA/Sederajat

Analisis data dari berbagai penelitian menunjukkan dampak positif yang kuat dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Sebagian besar penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari skor awal atau *pre-test* ke skor pasca-intervensi dalam berbagai setting sekolah. Misalnya: Penelitian Agustina (2024) menunjukkan bahwa setelah penerapan TGT, siswa yang mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) meningkat hingga $\geq 75\%$ siswa pada pembelajaran PPKn. Temuan serupa ditunjukkan oleh (Sihaholo, et al., 2024), dengan peningkatan hasil belajar dari *pre-test* awal 30,5% menjadi siklus II mencapai 91,7%. Selain itu, (Supriandono, et al., 2023) seperti di SMK Negeri 1 Cikedung juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dengan model TGT memiliki skor rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang diajar secara konvensional (82,06 > 77,89). Temuan-temuan tersebut juga konsisten dengan penelitian dari (Ningsih, et al., 2025) yang menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif berdiskusi, berkompetisi, dan memecahkan soal bersama dalam tim. Hal ini membuat proses belajar lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa modern serta mengarah pada peningkatan hasil belajar secara signifikan baik dalam ranah nilai akademik maupun kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn (Lisandra, et al., 2025).

Secara teoretis, TGT memfasilitasi pembelajaran kooperatif yang fokus pada interaksi sosial dalam tim belajar memungkinkan pemaknaan pengetahuan yang lebih kuat karena siswa secara aktif berkolaborasi memecahkan masalah, saling memberikan umpan balik, dan merumuskan strategi jawaban bersama (Switri, 2025). Kompetisi sehat pada TGT yang

terstruktur turut memberikan motivasi tambahan untuk siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang secara langsung berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi. Selain itu, beberapa penelitian yang relevan meskipun pada konteks sekolah dasar seperti halnya penelitian dari (Amalia, et al., 2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT seringkali sekaligus meningkatkan kolaborasi, keaktifan belajar, dan motivasi siswa yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini juga sesuai dengan temuan (Maesharoh, et al., 2024) yang menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi dari 40% menjadi 79% setelah implementasi model TGT.

Dengan demikian, temuan-temuan pada penelitian ini bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran PPKn di SMA/ sederajat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sejalan dengan bukti empiris dan teori pembelajaran kooperatif. Selain itu, *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, minat belajar, keterampilan kolaborasi, atau kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn di tingkat SMA/ sederajat. Faktor kunci yang paling berpengaruh adalah struktur pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif, dukungan *peer-learning*, dan kompetisi akademik yang sehat dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemetaan literatur penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMA/ sederajat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT secara konsisten menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar akademik siswa, minat belajar, keterampilan kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Penerapan model TGT pada berbagai penelitian menghasilkan temuan bahwa mekanisme pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kerja tim, kompetisi sehat, dan evaluasi berkelanjutan mampu memicu peningkatan skor ketuntasan belajar, naiknya persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif siswa. Temuan-temuan ini secara komprehensif menjawab rumusan masalah penelitian mengenai bagaimana penerapan model TGT pada PPKn dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di SMA/ sederajat antara tahun 2021–2026.

Meskipun kajian literatur ini menyajikan gambaran yang kuat tentang efektivitas TGT, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan penelitian selanjutnya, misalnya variasi indikator hasil belajar yang digunakan, keterbatasan variasi konteks sekolah, serta variasi desain penelitian dalam studi yang dianalisis. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan melakukan penelitian empiris dengan desain yang lebih beragam dan populasi yang lebih representatif, serta meninjau variabel tambahan seperti motivasi belajar dan keterampilan sosial secara lebih rinci. Selain itu, studi lanjutan dapat mempertimbangkan penggabungan TGT dengan berbagai media pembelajaran digital untuk mengetahui integrasi strategi pembelajaran yang lebih inovatif dalam konteks PPKn.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan penelitian ini, khususnya para penulis artikel penelitian yang datanya menjadi sumber kajian, serta sumber basis data ilmiah yang memfasilitasi akses bahan referensi. Dukungan baik akademik maupun masukan dari seluruh pihak juga penting untuk membantu dalam penyusunan narasi tinjauan literatur ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran PPKn di tingkat SMA/ sederajat dan menjadi dasar kajian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2024). *Penerapan model pembelajaran kooperatif type Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI IPS2 di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur*.
- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiansyah, A. (2025). *Identifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran team games tournament*

- (studi kasus pembelajaran IPS kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(3), 6–12.
- Batu, R. B. L., Purba, V. F., Zawani, N., Wahyuni, D. S., Syahputra, B. A., & Rachman, F. (2023). *Hambatan Dan Alternatif Solusi: Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Atas*. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 1(2), 131–138.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). *Penerapan Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa*. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Heninda, S., Andyastuti, E., & Pristiani, Y. D. (2025, July). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X TKP 1 di SMKN 1 Kota Kediri melalui model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8, 1629–1638.
- Kardiyanto, A., Limiansih, K., & Suyatini, M. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran PPKn. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 683–696.
- Lisandra, R., Pramudani, S. L., Widodo, S. T., & Nuraeni, R. (2025). *Optimalisasi Media Word Wall untuk Peningkatan Motivasi, Hasil Belajar, dan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PKN di SD*. *Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal*, 3(1), 104–105.
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434.
- Marman, G. N. M., & Mediatati, N. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Kooperatif tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas XI TPM B SMK N 2 Salatiga*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 47–63.
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran IPAS*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 246–259.
- Nola, E. V., Hasanah, S. U., & Novianty, F. (2024). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XB di SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 281–287.
- Nurhikmawati, A. P., Alfani, 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.
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2025). *Enhancing Civic Literacy in Primary Education through and Team Games Tournament: A Bibliometric Review (2015–2025)*. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 42–52.
- Randi, R. S. (2023). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak*. *Satya Widya*, 39(2), 87–96.
- Saputro, F., & Suneki, S. (2024, December). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kuis Cerdas Cermat di SMK Negeri 2 Semarang*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 90–97.
- Septiawan Sheva Putra Prasetyo, S. S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas X SMA 3 Kota Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Balitar, Blitar).
- Sihaloho, S. W. L., Tampilen, T., & Suriana, S. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan tahun pelajaran 2023/2024 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT*. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 14–22.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). *The Effect Of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model On Student Learning Outcomes In Pancasila And Civic Education Learning*. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.

- Switri, E. (2025). *Cooperative Learning, Teori, Prinsip Dan model*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Umrotunnikmah, M., & Nasir, M. F. A. (2025). *Penerapan Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PPKn terhadap Siswa Kelas IV di MI NU Raudlatus Shibyan 02 Kudus*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, 4(1), 29–38.
- Wulandari, F. K., & Mulyadiprana, A. (2025). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Sosial pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Yeti, I. M. (2024). *Strategi Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Demokrasi melalui Model Teams Games Tournaments pada Siswa Kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab. Solok*. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 513–519.