



PERANAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA DAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Filzha Nabila^{1*}, Taofik²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta

*Email: filzha.nabila@mhs.unj.ac.id, taofik@unj.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4920>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peranan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SD melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Data diperoleh dari artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi dan jurnal pendidikan yang relevan dalam rentan tahun 2020-2026 yang diakses melalui Google Scholar dan jurnal terindeks SINTA, kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusif. Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan kerjasama, partisipasi keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen belajar, siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Selain itu, penggunaan media pendukung seperti Quizizz dan media peta mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Namun, efektivitas peranan model TGT dipengaruhi oleh pengelola pembelajaran, kreativitas guru, pengaturan kelompok, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dengan demikian model pembelajaran TGT dapat menjadi strategi pembelajaran IPS yang efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa di SD.

Kata Kunci: Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Kerja Sama Siswa, Partisipasi Siswa, Pembelajaran IPS, SD, *Systematic Literature Review*.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik dalam hal pengetahuan kognitif, keterampilan sosial, sikap, serta nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. IPS sebagai mata pelajaran memuat kajian tentang kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan interaksi manusia, menuntut adanya proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta partisipasi aktif siswa dalam berbagai situasi sosial. Secara ideal, pembelajaran IPS dilaksanakan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*), menempatkan siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator proses pembelajaran. Pembelajaran aktif menekankan siswa terlibat dalam diskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok (Melindawati dkk. 2021).

Pembelajaran IPS menekankan pentingnya interaksi sosial antar siswa. Adanya proses interaksi, siswa dapat belajar menghargai perbedaan, membangun komunikasi yang efektif, serta mengembangkan kemampuan kerjasama dalam tim. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa, seperti sikap toleransi, tanggung jawab, dan kerjasama. (Handayani et al., 2020).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan utama adalah masih dominannya pengguna model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional mengacu pada pembelajaran berpusat pada



guru seperti, porsi guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas individu sehingga interaksi antar siswa menjadi sangat terbatas (Sahmar dkk. 2023). Hal ini berdampak pada partisipasi siswa yang tidak maksimal dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif. Siswa juga kurang berani untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang dinamis. Kurangnya partisipasi ini juga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Permasalahan ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa (Melindawati dkk. 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Sahmar dkk. (2023) juga menemukan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Nuswantari dkk. (2025) mengungkapkan bahwa rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman materi, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif. Hal serupa juga dikemukakan oleh Handayani dkk. (2020) yang menyatakan bahwa keterbatasan interaksi dalam pembelajaran dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial siswa, termasuk kerja sama dan partisipasi.

Pembelajaran monoton dan kurang variatif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Melindawati dkk. (2021) mengungkapkan IPS seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyak memuat hafalan, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini semakin memperparah rendahnya partisipasi dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, rendahnya aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurang berkembangnya keterampilan sosial siswa. Hal ini diperkuat Sahmar et al. (2023) oleh karena itu, diperlukan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut secara efektif.

Berbagai permasalahan mengenai rendahnya keterlibatan siswa, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu mengakomodasikan permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Nuswantari et al. (2025), TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Tahap/Langkah-langkah TGT terdiri dari penyajian materi oleh guru, kerja kelompok, permainan atau games, tournament, dan pemberian penghargaan kelompok (Nuswantari et al., 2025).

Melalui tahapan tersebut, siswa-siswa dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anggota kelompok. Adanya unsur permainan dan turnamen juga memberikan suasana belajar lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Penerapan model TGT diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa dikarenakan adanya kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam kelompok. Model TGT juga dapat meningkatkan kerjasama siswa, karena keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggotanya (Al Maulidah et al., 2023). Dengan demikian, siswa akan terdorong untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian dilakukan oleh Nuswantari et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada materi interaksi sosial mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Sahmar et al. (2023) mengungkapkan bahwa menggunakan model TGT dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Penelitian oleh



Febrianti et al. (2026) menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang sangat signifikan setelah penerapan model TGT, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. Penelitian Febrianti et al. (2026) menemukan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama siswa. Dengan demikian, menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, aktivitas belajar, serta hasil belajar IPS secara signifikan. model pembelajaran TGT memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD.

Penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai penerapan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model TGT sebagai alternatif solusi terhadap rendahnya partisipasi dan kerja sama melalui implementasi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaborasi, dan menyenangkan. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai peran model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di SD.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai pendekatan utama untuk menganalisis, mengkaji, dan mensintesis berbagai hasil penelitian serta teori yang relevan terkait peran (TGT) dalam meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan mengolah data secara sistematis dari berbagai sumber ilmiah, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran IPS. Pendekatan studi literatur sistematis memungkinkan penelitian untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta hubungan antar variabel yang telah diteliti sebelumnya, sehingga dapat memperkuat landasan teoritis sekaligus memberikan dasar empiris terhadap efektivitas model TGT dalam pembelajaran IPS. Selain itu, metode ini juga membantu dalam menemukan kesenjangan penelitian yang dapat menjadi dasar pengembangan kajian lebih lanjut.

Penelitian ini dilaksanakan pada Maret 2026. Seluruh proses pencarian, pengumpulan, dan analisis data dilakukan secara daring melalui akses internet, dengan sumber utama Google Scholar dan jurnal terakreditasi nasional (SINTA). Subjek dalam penelitian ini berupa artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, yaitu yang membahas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), kerja sama siswa, partisipasi belajar, serta pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pengambilan data dilakukan melalui pencarian sistematis di Google Scholar dengan kata kunci seperti “Teams Games Tournament”, “TGT”, “pembelajaran IPS SD”, “kerja sama siswa”, dan “partisipasi siswa”. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2020–2026, (2) penelitian yang relevan dengan penggunaan model TGT pada jenjang sekolah dasar, (3) artikel yang membahas variabel kerja sama, partisipasi, keaktifan, atau hasil belajar siswa, serta (4) artikel yang tersedia secara lengkap (*full text*) dan mudah diakses.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi, seleksi, ekstraksi data, dan sintesis hasil penelitian. Pada tahap akhir yaitu diperoleh kesimpulan yang komprehensif mengenai peran model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses penelusuran dan seleksi literatur secara sistematis terhadap artikel ilmiah yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di SD. Penyajian hasil kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi temuan penelitian, menelaah hasil-hasil utama, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peranan modal TGT dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Penelusuran artikel dilakukan melalui database Google Scholar selama periode Maret 2026 dengan menerapkan strategi pencarian bertahap. Pada tahap awal, pencarian menggunakan kata kunci “Teams Games Tournament” menghasilkan sekitar 17.800 dokumen. Selanjutnya, pencarian dipersempit dengan menambahkan kata kunci “pembelajaran IPS” sehingga diperoleh sekitar 8.5900 dokumen. Selanjutnya pencarian dipersempit dengan menambahkan kata kunci “kerja sama siswa” diperoleh sekitar 7.990 dokumen. Selanjutnya pencarian dipersempit dengan menambahkan kata kunci “partisipasi siswa” sehingga menghasilkan sekitar 5.680 dokumen. kemudian difokuskan kembali pada jenjang “SD” hingga menghasilkan sekitar 4.860 dokumen

Seluruh artikel dipublikasi pada rentang tahun 2020-2026 dan berasal dari berbagai jurnal nasional maupun internasional di dalam pendidikan. Tahap analisis dilakukan melalui proses identifikasi, seleksi, pengelompokan data, serta sintesis hasil penelitian sehingga diperoleh artikel yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penyaringan artikel, diperoleh 10 artikel ilmiah yang membahas penerapan model pembelajaran tips game tournament pada pembelajaran IPS SD. Hasil kajian menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kerjasama partisipasi keaktifan motivasi, serta hasil belajar siswa.

Tabel 1. Artikel yang ditinjau

No.	Judul & Tahun Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar (2022)	Indros Piliati, Musnar Indra Daulay, Ramdhan Witarsa	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan model TGT meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan meningkatkan pemahaman materi peta pada pembelajaran IPS
2.	Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V (2022)	Gusti Ayu Putu Sintya Kumala Dewi	Eksperimen	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbantuan Quizizz membuat Siswa lebih antusias, aktif, dan lebih terlibat selama proses pembelajaran IPS berlangsung
3.	Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar (2023)	Beatrix Ela Salu, Agustina Tyas Asri Hardini	Eksperimen komparatif	Model TGT terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.
4.	Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil	Sulastri Ana Ma'rufah, Ermawati	Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas



	Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar (2023)	Zulikhatin Nuroh		belajar, interaksi kelompok, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas bersama
5.	Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV Sekolah Dasar (2023)	Clarifta Nur Wahidah, Firosalia Kristin	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Keaktifan dan partisipasi siswa meningkat secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran melalui kegiatan turnamen kelompok
6.	Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7) (2025)	Dini Amalia, Zahra Shopia, Noorkhalisah, Asniwati, Aldy Ferdiansyah	Studi Kasus	Model TGT meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran IPS berlangsung
7.	Peran Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Kolaborasi dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (2025)	Komang Mangku Widi Artal, Ni Nyoman Kurnia Wati	Deskripsi Kualitatif	Penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu membangun kerjasama, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa secara positif
8.	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga (2023)	Isfadilah Sukma Miranti, Herry Sanoto	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu membangun keaktifan belajar siswa sehingga mengalami peningkatan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga
9.	Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Khalifa Saptriani, Mela Darmayanti, Aprilia Eki Saputri	kuantitatif	Penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara hasil pre-test dan post-test, yang artinya terdapat



	(2026)			peningkatan keterampilan kerja sama siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model TGT
10.	Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Peta dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (2026)	Nia Citra Nadila, Aprina Ayu Wulandari, Vinny Rachmadini	Deskripsi Kualitatif	Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, motivasi, partisipasi aktif, serta bekerja sama. dengan mengkombinasikan model TGT dengan media peta dapat meningkatkan pemahaman spasial, keterlibatan siswa dan hasil belajar IPS secara menyeluruh sehingga memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual

Berdasarkan sintesis dari berbagai penelitian yang telah dianalisis pada tabel 1. di atas, terdapat kecenderungan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SD. Model TGT memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara berkelompok melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan turnamen sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok melalui permainan akademik yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Ma'rufah & Nuroh, 2023). Melalui pembelajaran kelompok, siswa dapat saling membantu memahami materi dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Hasil penelitian dari beberapa artikel menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat setelah penerapan model TGT (Amalia et al., 2025). Selain meningkatkan kerjasama, model TGT juga terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Aktivitas turnamen dan permainan kelompok membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (Salu & Hardini, 2023). Pembelajaran kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi sehat membuat siswa



lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Model TGT juga menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelompok maupun kelas. Selain itu, bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SD karena mampu; meningkatkan kerja sama siswa, meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Dengan penggunaan unsur permainan dan kompetisi sehat membuat siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPS. Adapun yang menggunakan bantuan media digital seperti Quizizz menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam model TGT menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga keterlibatan siswa semakin meningkat. Penerapan TGT juga berdampak pada keantusiasan, aktif, dan peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Kumala, 2022). Hal tersebut terjadi karena siswa lebih mudah memahami materi melalui kegiatan diskusi dan permainan edukatif. Penggunaan media pendukung seperti Quizizz dalam model TGT semakin meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Temuan dari berbagai penelitian, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa adanya peningkatan partisipasi dan kerjasama siswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran pada awal pembelajaran masih ditemukan siswa yang pasif dan kurang percaya diri, namun setelah penerapan model TGT siswa mulai terbiasa bekerja sama dalam kelompok dan berani menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat membantu pengembangan keterampilan sosial siswa di SD. Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga pada kemampuan sosial siswa seperti kerjasama, komunikasi, tanggung jawab dan saling menghargai antar anggota kelompok. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran IPS.

Namun demikian, beberapa implementasi juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT memerlukan persiapan yang baik dari guru, terutama dalam pengelolaan waktu, membentuk kelompok, serta menyusun permainan dan turnamen agar pembelajaran lebih efektif. Guru juga dapat dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Penerapan model TGT juga membutuhkan kreativitas guru dalam merancang media dan permainan pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan (Nadila et al., 2026). Pada penggunaan media pendukung seperti kartu soal, permainan edukatif, dan aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan antusias serta motivasi belajar siswa dasar (Kumala, 2022; Piliati et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan model TGT di SD.

Keberhasilan pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola interaksi kelompok dan menciptakan kerjasama yang positif antar anggota kelompok (Arta & Wati, 2025). Oleh karena itu, Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang mengarahkan jalan diskusi, memotivasi siswa, serta memastikan seluruh anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pengolahan yang baik model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, interaktif serta Meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD (Miranti & Sanoto, 2023; Saptriani et al., 2026).

Merujuk pada paparan hasil penelitian sebelumnya, pada sintesis bahwa model pembelajaran TGT memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SD. Berdasarkan yang telah dianalisis, peranan model TGT menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, maupun turnamen belajar. Melalui kegiatan tersebut siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses penemuan yang memahami materi pembelajaran bersama anggota kelompoknya. Model ini tidak hanya Meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS di SD menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kerjasama dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan diskusi kelompok, permen akademik dan turnamen belajar yang melibatkan seluruh siswa secara langsung.

Keberhasilan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, membentuk kelompok heterogen mengatur waktu, serta merancang permainan dan media pembelajaran yang menarik sesuai karakteristik siswa SD. Meskipun demikian model TGT tetap menjadi salah satu alternatif model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan keterampilan sosial, interaksi belajar, dan hasil belajar siswa secara meluruh. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih bermakna kolaborasi, dan berpusat pada siswa di SD.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen belajar, siswa menjadi lebih aktif berinteraksi, benrani menyampaikan pendapat, serta maampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya, oleh karena itu, guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa dengan memanfaatkan model TGT secara optimal sesuai karakteristik peserta didik SD. selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui penyediaan sarana dan lingkuanan belajar yang mendukung aktivitas kelompok. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai penerapan model TGT pada materi IPS yang lebih beragam maupun mengombinasikan dengan media pembelajaran interaktif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model TGT dalam pembelajaran di SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781-3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiyansyah, 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. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>
- Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. (2025). PERAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MEMBANGUN KOLABORASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 286-301. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38585>
- Febrianti, D., Latief, J. A., Rizal, R., Nashrullah, N., Bulalong, R. R., & Wilade, S. (2026). Teams Games Tournament with Traditional Marble Game as Instructional Media: Improving Science and Social Studies Learning Outcomes in Indonesian Primary Education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(2), 2767-2777. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i2.3632>
- Handayani, S., Poerwanti, J. I. S., & Wahyuningsih, S. (2020). Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5), 7-12. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i04.43730>
- Kumala, I. G. A. P. S. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.60775>



- Ma'rufah, S. A., & Nuroh, E. Z. (2023). PENGARUH MODEL TEAM GAMES-TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV di SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 8-15. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/3097>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637-2646. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873>
- Nadila, N. C., Wulandari, A. A., & Rachmadini, V. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Peta dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(1), 46-53. <https://doi.org/10.58472/jipsh.v2i1.178>
- Nuswantari, N., Sari, M. K., & Tyas, P. (2025). Team Games Tournament: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 347-360. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4624>
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8555-8566. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.5615>
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar ips pada siswa sekolah dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4144>
- Salu, B. E., & Hardini, A. T. A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1475-1480. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5158>
- Saptriani, K., Darmayanti, M., & Saputri, A. E. (2026). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1), 123-138. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v10i1.2020>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>