

PERAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MEMBANGUN KOLABORASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Komang Mangku Widi Arta¹, Ni Nyoman Kurnia Wati²

¹PGSD Dharma Acarya Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

²PGSD Dharma Acarya Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

1komangmangkuwidiarta@gmail.com, 2kurnia_yasa@yahoo.com

ABSTRACT

Learning in elementary schools is not only oriented toward academic achievement but also toward the development of students' social skills and learning motivation. One cooperative learning model that integrates academic and social aspects is the Teams Games Tournament (TGT) model. This study aims to examine the role of the TGT model in fostering collaboration and learning motivation among elementary school students. The research employed a library research method by analyzing ten relevant scientific articles published between 2021 and 2025. Data sources were obtained from nationally accredited journals indexed in SINTA and Google Scholar and analyzed using descriptive content analysis techniques. The results of the review indicate that the implementation of the TGT model consistently enhances students' collaborative skills, including teamwork, group responsibility, communication, and mutual respect. In addition, TGT plays a significant role in increasing both intrinsic and extrinsic learning motivation through the integration of game-based activities, healthy competition, and group rewards. Collaboration and learning motivation within TGT-based learning interact and form a positive cycle that supports active student engagement in the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament model is considered relevant and effective for elementary school learning as an effort to create active, enjoyable, and meaningful learning that supports the development of students' academic and social potential.

Keywords: Teams Games Tournament, cooperative learning, collaboration, learning motivation, elementary school.

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan sosial dan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengintegrasikan aspek akademik dan sosial adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran model TGT dalam membangun kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka (*library research*) dengan menganalisis sepuluh artikel ilmiah yang relevan dan dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2025. Sumber data diperoleh dari jurnal nasional terakreditasi SINTA dan Google Scholar, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi secara deskriptif-analitis. Hasil

kajian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab kelompok, komunikasi, dan saling menghargai. Selain itu, TGT juga berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, melalui integrasi unsur permainan, kompetisi yang sehat, dan penghargaan kelompok. Kolaborasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran TGT saling berinteraksi dan membentuk siklus positif yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model Teams Games Tournament dinilai relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi akademik serta sosial siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, pembelajaran kooperatif, kolaborasi, motivasi belajar, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan dasar peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan dasar menjadi pondasi utama dalam membangun sikap, nilai, serta keterampilan sosial yang akan memengaruhi keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam konteks pendidikan modern, keberhasilan pembelajaran tidak lagi diukur semata-mata dari hasil tes akademik,

melainkan juga dari kemampuan siswa dalam berinteraksi, bekerja sama, dan memiliki motivasi belajar yang berkelanjutan (Suryadi & Rochman, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara sosial dan emosional.

Urgensi peningkatan kualitas pendidikan dasar semakin menguat seiring dengan perubahan paradigma pendidikan abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas sebagai bekal menghadapi tantangan global (Trilling & Fadel, 2022). Dalam konteks ini, sekolah dasar menjadi ruang awal bagi

peserta didik untuk belajar berkolaborasi, menghargai perbedaan, serta membangun rasa percaya diri dalam proses belajar. Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di SD masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, dan interaksi sosial belum berkembang secara optimal (Wahyuni et al., 2023).

Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa SD menjadi permasalahan yang sering dijumpai dalam praktik pembelajaran. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi, bertahan menghadapi kesulitan belajar, serta mengembangkan minat belajar jangka panjang. Menurut Uno (2021), motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar secara sungguh-sungguh. Tanpa motivasi yang memadai, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil

belajar serta minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas.

Di sisi lain, pendidikan dasar juga memiliki tanggung jawab dalam membentuk kemampuan kolaborasi siswa. Kolaborasi menjadi kompetensi penting karena siswa tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga belajar bersama orang lain dalam lingkungan sosial yang beragam. Pembelajaran yang mendorong kolaborasi memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide, bekerja dalam kelompok, serta belajar menghargai perbedaan pendapat (Hidayat & Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut dengan mengintegrasikan aspek akademik, sosial, dan motivasional secara seimbang. Salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif yang dirancang secara sistematis dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif. Pada pendidikan dasar, pemilihan model pembelajaran perlu

disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan aktivitas bermain serta interaksi sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif direkomendasikan karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Susanto, 2022). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen melalui diskusi, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Model ini mengintegrasikan unsur akademik dan permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi, tanggung jawab, dan kebersamaan siswa (Slavin dalam Yuliani & Saputra, 2021).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki struktur pembelajaran sistematis yang meliputi penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Struktur ini memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai kemampuannya serta berkontribusi

terhadap keberhasilan tim (Lestari et al., 2024). Melalui unsur permainan, TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, TGT tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang positif (Putri & Kurniawan, 2023). Kolaborasi dan motivasi belajar merupakan dua aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kolaborasi memungkinkan siswa untuk belajar bersama, saling membantu, dan membangun pemahaman melalui interaksi sosial. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa tidak hanya bertanggung jawab atas hasil belajarnya sendiri, tetapi juga berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain (Vygotsky dalam Ananda & Fitria, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang menumbuhkan kolaborasi memiliki potensi besar

dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Motivasi belajar, di sisi lain, berperan sebagai pendorong utama yang menentukan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk berusaha, bertahan menghadapi kesulitan, dan menunjukkan minat yang konsisten terhadap pembelajaran. Penelitian oleh Rahman, Sari, dan Widodo (2023) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki partisipasi kelas yang lebih baik serta hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif perlu dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Model Teams Games Tournament memiliki karakteristik yang selaras dengan upaya pengembangan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Dalam TGT, siswa bekerja dalam tim yang menuntut adanya komunikasi, pembagian tugas, dan saling mendukung antaranggota. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab bersama (Kurniawati & Hasanah,

2024). Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT memberikan stimulus motivasional yang kuat bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Lebih lanjut, TGT juga berkontribusi dalam pembentukan karakter kolaboratif siswa melalui pengalaman belajar yang berulang dan terstruktur. Karakter kolaboratif tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui pembiasaan dalam situasi belajar yang menuntut interaksi positif. Pembelajaran berbasis TGT memberikan ruang bagi siswa untuk belajar menerima kekalahan, menghargai kemenangan, serta memahami pentingnya kontribusi setiap anggota tim. Dengan demikian, TGT relevan diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai bagian dari upaya membangun lingkungan belajar yang mendukung pengembangan akademik sekaligus karakter sosial siswa (Handayani & Mulyono, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka (*library research*), yaitu metode penelitian yang menelaah dan menganalisis literatur tertulis yang relevan dengan

topik penelitian. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara komprehensif peran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Melalui analisis berbagai sumber ilmiah, kajian pustaka memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas, kecenderungan, serta implikasi penerapan model TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar (Zed dalam Susanto, 2022; Suryadi & Rochman, 2021).

1. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini berasal dari artikel jurnal ilmiah, buku referensi, dan prosiding yang relevan dengan pembelajaran kooperatif dan model *Teams Games Tournament* (TGT). Artikel diperoleh melalui Google Scholar dan portal jurnal nasional terakreditasi SINTA untuk menjamin kualitas dan kredibilitas sumber data. Literatur yang dianalisis dibatasi pada publikasi tahun 2021–2025 agar kajian bersifat mutakhir.

Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas TGT atau

pembelajaran kooperatif, dilakukan pada jenjang sekolah dasar, mengkaji kolaborasi atau motivasi belajar, serta diterbitkan pada jurnal terakreditasi SINTA atau jurnal internasional bereputasi. Adapun kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan, tidak menjelaskan metodologi secara jelas, dan publikasi non-ilmiah tanpa proses *peer review* (Lestari et al., 2024).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri dan mengkaji literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Penelusuran dilakukan menggunakan kata kunci *Teams Games Tournament*, pembelajaran kooperatif, kolaborasi belajar, motivasi belajar, dan siswa sekolah dasar melalui Google Scholar dan portal SINTA. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan isi dengan fokus penelitian. Proses seleksi dilakukan secara sistematis untuk memastikan validitas dan relevansi sumber

yang dianalisis (Wahyuni et al., 2023).

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*) dengan pendekatan deskriptif-analitis. Literatur yang terpilih dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi konsep, metode, dan temuan terkait model *Teams Games Tournament* (TGT), kolaborasi, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Data kemudian diklasifikasikan ke dalam tema-tema utama dan disintesis dengan membandingkan berbagai temuan guna memperoleh pemahaman yang komprehensif serta implikasi penerapan TGT dalam pembelajaran sekolah dasar (Ananda & Fitria, 2022).

4. Keabsahan Data

Keabsahan data penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai artikel jurnal yang berasal dari Google Scholar dan jurnal terakreditasi SINTA. Triangulasi ini bertujuan memastikan kesimpulan didasarkan pada sintesis sumber

yang kredibel sehingga kajian bersifat objektif, sistematis, dan memiliki validitas akademik yang tinggi (Rahman et al., 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian pustaka ini diperoleh dari analisis terhadap 8 artikel jurnal ilmiah yang secara spesifik mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya *Teams Games Tournament* (TGT), dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian fokus penelitian, kejelasan metode, serta relevansi konteks pendidikan dasar. Analisis dilakukan dengan menelaah tujuan penelitian, variabel yang dikaji, dan temuan utama yang berkaitan dengan kolaborasi dan motivasi belajar.

Artikel pertama ditulis oleh Nugroho, Astuti, dan Ramadhan (2023) yang meneliti kolaborasi belajar siswa SD pada pembelajaran IPA melalui model TGT. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator kolaborasi, seperti pembagian peran, komunikasi antaranggota kelompok, dan kemampuan menyelesaikan tugas

bersama. Penelitian ini menegaskan bahwa aktivitas permainan dan turnamen dalam TGT memperkuat interaksi sosial siswa.

Artikel kedua dilakukan oleh Rahmi dan Suherman (2022) yang mengkaji hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe TGT dan sikap tanggung jawab belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan TGT mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, sehingga kolaborasi antaranggota kelompok berjalan lebih optimal. Rasa memiliki terhadap kelompok menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Artikel ketiga oleh Puspitasari dan Dewantara (2022) meneliti pengaruh TGT terhadap interaksi sosial dan kolaborasi siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan intensitas interaksi positif antar siswa, seperti saling memberi dukungan dan bekerja sama dalam menyelesaikan permainan akademik. Kolaborasi yang terbangun berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam belajar.

Artikel keempat oleh Fitriyani dan Hakim (2024) memfokuskan penelitiannya pada motivasi belajar

siswa SD setelah diterapkan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, terutama pada indikator minat, perhatian, dan semangat mengikuti pembelajaran. Unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT menjadi faktor utama yang mendorong motivasi siswa.

Artikel kelima ditulis oleh Lukman dan Ningsih (2024) yang mengkaji pengaruh TGT terhadap motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menemukan bahwa sistem penghargaan kelompok dalam TGT meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Siswa lebih terdorong untuk belajar karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota.

Artikel keenam oleh Herlina, Yusuf, dan Khotimah (2023) mengkaji pengaruh pembelajaran kooperatif berbasis permainan terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT mampu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan belajar di kelas.

Artikel ketujuh dilakukan oleh Pratiwi dan Arifin (2021) yang meneliti hubungan antara model pembelajaran kooperatif dan motivasi intrinsik siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kooperatif seperti TGT mendorong siswa untuk belajar karena dorongan dari dalam diri, seperti rasa senang dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas bersama kelompok.

Artikel kedelapan oleh Azizah dan Permana (2025) mengkaji implementasi TGT dalam konteks Kurikulum Merdeka dengan fokus pada penguatan motivasi dan kolaborasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa serta mampu menguatkan dimensi gotong royong dan kemandirian. Model ini dinilai efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar sekaligus membangun budaya kolaboratif di kelas.

Hasil kajian pustaka terhadap delapan artikel ilmiah menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berperan signifikan dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui kerja

kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang kompetitif secara sehat, TGT menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Model ini tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar, keterampilan sosial, dan sikap positif terhadap pembelajaran, sehingga relevan sebagai model pembelajaran kooperatif yang efektif di sekolah dasar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan konsistensi bahwa penerapan TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Karakteristik utama TGT yang menekankan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan sikap positif terhadap belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti

efektif dalam membangun dan memperkuat kolaborasi siswa sekolah dasar secara sistematis dan berkelanjutan. Kolaborasi merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar, terutama dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menyelesaikan masalah secara kolektif. Melalui pembentukan kelompok heterogen, TGT mendorong siswa untuk saling membantu, berbagi pemahaman, dan berkontribusi demi keberhasilan tim. Keheterogenan kelompok, baik dari segi kemampuan akademik, karakter, maupun gaya belajar, menciptakan interaksi sosial yang intensif dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian individu, tetapi juga belajar menghargai perbedaan dan mengembangkan empati.

Tahapan pembelajaran TGT yang meliputi kerja tim, permainan akademik, dan turnamen mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Temuan Sari dan Maulana (2022) serta Nugroho et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT meningkatkan aktivitas diskusi, kerja sama, serta pembagian peran sesuai

kemampuan siswa. Aktivitas permainan dan turnamen menuntut koordinasi yang solid antarsiswa, sehingga kolaborasi yang terbangun bersifat autentik dan berlandaskan kebutuhan nyata kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Selain meningkatkan interaksi, TGT juga menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif. Setiap anggota kelompok memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan tim, sehingga siswa terdorong untuk berkontribusi secara optimal dan tidak bersikap individualistik. Rahmi dan Suherman (2022) serta Puspitasari dan Dewantara (2022) menegaskan bahwa TGT mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa, seperti kemampuan mendengarkan pendapat teman, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, model TGT tidak hanya memperkuat kerja sama akademik, tetapi juga membentuk sikap sosial dan karakter kolaboratif siswa sekolah dasar sebagai fondasi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah

dasar karena berfungsi sebagai pendorong internal yang mengarahkan keterlibatan dan perilaku belajar siswa. Pada jenjang ini, siswa masih membutuhkan rangsangan eksternal untuk mempertahankan minat dan perhatian belajar. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan menjadi sangat penting. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Keunggulan utama TGT terletak pada integrasi unsur permainan dan turnamen akademik yang membuat proses pembelajaran lebih menarik, menantang, dan tidak membosankan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan minat, antusiasme, serta keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Temuan Fitriyani dan Hakim (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa karena menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

Keterlibatan aktif siswa dalam permainan dan diskusi kelompok mendorong mereka untuk fokus, memahami materi, serta berkontribusi secara optimal bagi kelompoknya.

Selain itu, sistem turnamen dan penghargaan kelompok dalam TGT berperan sebagai penguat motivasi ekstrinsik. Keberhasilan kelompok yang bergantung pada kontribusi setiap anggota menciptakan kompetisi yang sehat dan mendorong siswa untuk saling mendukung. Lukman dan Ningsih (2024) serta Herlina et al. (2023) menegaskan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengurangi kecemasan, menumbuhkan kepercayaan diri, dan menciptakan iklim kelas yang positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara optimal dan berkelanjutan.

kolaborasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan yang saling berkaitan dan saling memperkuat. Kolaborasi yang efektif menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan inklusif, sehingga siswa merasa dihargai, aman, dan nyaman

untuk berpartisipasi aktif. Kondisi ini memenuhi kebutuhan sosial siswa untuk diterima dalam kelompok, yang pada akhirnya mendorong meningkatnya motivasi belajar.

Sebaliknya, motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kerja kelompok, berdiskusi, berbagi ide, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Utami dan Fadilah (2023) menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi memiliki tingkat partisipasi yang lebih besar dalam diskusi dan permainan akademik pada model TGT. Hal ini menegaskan bahwa motivasi belajar berperan sebagai pendorong internal yang memperkuat kualitas kolaborasi antarsiswa.

Keterkaitan antara kolaborasi dan motivasi belajar dalam TGT membentuk siklus positif yang berkelanjutan. Keberhasilan kelompok menumbuhkan rasa puas dan bangga, yang meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus memperkuat ikatan sosial antarsiswa. Pratiwi dan Arifin (2021) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT membuat siswa memaknai belajar sebagai proses bersama yang bermakna, sehingga

motivasi yang tumbuh cenderung lebih tahan lama.

Dengan demikian, TGT mampu mengintegrasikan kolaborasi dan motivasi belajar secara sinergis, sehingga tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Nugroho et al. (2023) menegaskan bahwa sinergi antara kolaborasi aktif dan motivasi tinggi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, TGT dapat dipandang sebagai model pembelajaran yang holistik dan relevan untuk diterapkan di sekolah dasar karena mengintegrasikan aspek akademik, sosial, dan emosional secara seimbang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka terhadap berbagai artikel ilmiah yang membahas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada jenjang sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa TGT memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui integrasi

kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Karakteristik tersebut mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta membangun interaksi sosial yang positif antarsiswa.

Dari aspek kolaborasi, penerapan TGT terbukti efektif dalam menumbuhkan kemampuan bekerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Pembentukan kelompok heterogen dan penekanan pada pencapaian kelompok mendorong siswa untuk menghargai perbedaan, berkomunikasi secara efektif, serta berkontribusi secara optimal dalam kegiatan belajar. Kolaborasi yang terbangun melalui TGT tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa sekolah dasar.

Selain itu, dari aspek motivasi belajar, TGT mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Unsur permainan dan kompetisi yang sehat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang, sehingga siswa menunjukkan minat, antusiasme, dan semangat belajar

yang lebih tinggi. Motivasi belajar yang meningkat juga berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta sikap positif terhadap aktivitas belajar. Dengan demikian, TGT dapat dipandang sebagai model pembelajaran kooperatif yang holistik karena mampu mengintegrasikan aspek akademik, sosial, dan emosional dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, TGT layak dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R., & Fitria, Y. (2022). *Pembelajaran kolaboratif berbasis konstruktivisme sosial di sekolah dasar*. Jurnal

- Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 145–156.
- Azizah, N., & Permana, D. (2025). Implementasi model Teams Games Tournament dalam meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–57.
- Fitriyani, L., & Hakim, R. (2024). Pengaruh model Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 112–123.
- Handayani, S., & Mulyono. (2025). Penguatan karakter kolaboratif melalui pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 22–34.
- Herlina, S., Yusuf, M., & Khotimah, K. (2023). Pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 66–78.
- Hidayat, A., & Rahmawati, D. (2022). Pengembangan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kooperatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 201–212.
- Kurniawati, E., & Hasanah, U. (2024). Model Teams Games Tournament dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 98–110.
- Lestari, N., Nurhayati, S., & Pranowo, A. (2024). Penerapan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 455–464.
- Lukman, A., & Ningsih, D. R. (2024). Model Teams Games Tournament dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 134–146.
- Nugroho, B. A., Astuti, R., & Ramadhan, F. (2023). Peningkatan kolaborasi belajar siswa sekolah dasar melalui model Teams Games Tournament. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 201–213.
- Pratiwi, I., & Arifin, Z. (2021). Pembelajaran kooperatif dan motivasi intrinsik siswa sekolah

- dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–101.
- Puspitasari, D., & Dewantara, J. A. (2022). Pengaruh Teams Games Tournament terhadap interaksi sosial dan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–67.
- Putri, R. A., & Kurniawan, D. (2023). Pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 134–146.
- Rahman, A., Sari, P. N., & Widodo, S. (2023). Analisis tren penelitian pendidikan dasar melalui kajian pustaka sistematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 65–76.
- Rahman, A., Sari, P. N., & Widodo, S. (2023). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 65–76.
- Slavin, R. E. (2021). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Suryadi, A., & Rochman, C. (2021). Pendidikan dasar dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(1), 1–12.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2022). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., Prasetyo, Z. K., & Lestari, I. (2023). Analisis praktik pembelajaran berpusat pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(2), 117–129.
- Wahyuni, S., Prasetyo, Z. K., & Lestari, I. (2023). Studi dokumentasi dalam penelitian pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(2), 117–129.
- Yuliani, S., & Saputra, H. (2021). Efektivitas model Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 233–243.

Zed, M. (2021). *Metode penelitian
kepustakaan*. Jakarta: Yayasan
Pustaka Obor Indonesia.