

ANALISIS IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTUAN KARTU DOMINO KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SD

Alfisyah¹, Hijjatul Helna², Muhammad Firza³, Aldy Ferdiyansyah⁴, Arta Mulya Budi
Harsono⁵, Ari Hidayat⁶

^{1,2,3,4,5,6} PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study examines the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Cultural Diversity Domino Cards as an effort to enhance students' activeness in Social Studies learning in Grade V at SDN Pengembangan 8 Banjarmasin. This research employed a qualitative approach with a case study design. The participants consisted of one teacher and 18 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using triangulation techniques to ensure data validity. The findings indicate that prior to the implementation of the TGT model, learning tended to be monotonous with low student participation. After the implementation of the TGT model combined with the Cultural Diversity Domino Card game, the classroom atmosphere became more active, interactive, and engaging. Students showed greater involvement in group activities, improved collaboration skills, and better understanding of cultural diversity content. The model also provided opportunities for previously passive students to participate more actively in the learning process. Therefore, the TGT model supported by Domino Cards proved to be effective in enhancing students' activeness and learning experience in Social Studies at the elementary school level.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Domino Cards, Cultural Diversity, Student Activeness

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung media Kartu Domino Keberagaman Budaya sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Pengembangan 8 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari satu guru dan 18 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan model TGT, pembelajaran cenderung berlangsung monoton dengan partisipasi siswa yang masih rendah. Setelah penerapan model TGT yang dipadukan dengan permainan Kartu Domino Keberagaman Budaya, terjadi perubahan pada suasana pembelajaran yang menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan kelompok, menunjukkan kerja sama yang lebih baik, serta lebih mudah memahami materi keberagaman budaya. Model pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi siswa yang sebelumnya pasif untuk mulai berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT berbantuan media Kartu Domino terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan dan pengalaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Kartu Domino, Keberagaman Budaya, Keaktifan Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia sekarang ini menuntut untuk pendidik dapat memfasilitasi siswanya agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bagian penting dari strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dimana siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan tahapan terstruktur dalam pembelajaran (Auliah et al., 2023). Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan faktor yang sangat vital karena pada dasarnya pembelajaran itu tidak sekedar mentransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang aktif dan kreatif. Model pembelajaran dikatakan berhasil pelaksanaannya apabila setiap siswa antusias untuk aktif mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai (Damhuri et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan rancangan sintak pembelajaran yang dapat memfasilitasi keaktifan siswa secara optimal.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta

didik lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model tipe kooperatif seperti tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ideal dimana siswa aktif dalam pembelajaran (Ali et al., 2021). Dalam model pembelajaran ini siswa didorong untuk aktif berdiskusi dan berkontribusi secara aktif selama pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Pengembangan 8 Banjarmasin pada pembelajaran IPAS kelas V, masih ditemukan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini ditandai dengan pembelajaran yang cenderung monoton serta keterbatasan sarana dan prasarana yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan metode konvensional. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa

serta kurang optimalnya pemahaman materi, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang tetap sederhana namun mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan merata.

Permasalahan yang terjadi memiliki urgensi tinggi karena berdampak langsung pada efektivitas proses belajar siswa. Keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan minimnya penggunaan LCD proyektor menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga menghambat pemahaman materi (Yulianti, dkk 2023). Selain itu, pendekatan guru yang cenderung seragam dan tidak memperhatikan keberagaman gaya belajar membuat keterlibatan siswa menurun, yang berdampak pada hasil belajar mereka (Nizar & Arseto, 2024). Asesmen yang dilakukan berbasis kelompok juga tidak dapat merepresentasikan kontribusi individu siswa secara adil, yang berpotensi mempengaruhi motivasi belajar serta akurasi dalam penilaian kemampuan siswa. Permasalahan ini jika dibiarkan berlarut-larut dapat menyebabkan penurunan kualitas pembelajaran

secara menyeluruh, ketimpangan dalam capaian kompetensi antarsiswa, serta hilangnya minat belajar dalam jangka panjang. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan media dan metode pembelajaran yang adaptif terhadap gaya belajar siswa, serta sistem asesmen yang lebih objektif dan individual agar pembelajaran menjadi lebih efektif, inklusif, dan bermakna.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media kartu domino keberagaman budaya merupakan inovasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, seperti yang diterapkan di SDN Pengambangan 8 Banjarmasin. Model TGT memadukan unsur kerja sama dalam kelompok dengan suasana kompetisi yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk aktif belajar (Zevender et al., 2023). Media kartu domino yang berisi konten budaya lokal seperti gambar pakaian adat, rumah tradisional, makanan khas, dan tarian daerah membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara visual dan kontekstual. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi, bermain sambil belajar, serta

memperkuat pemahaman terhadap materi IPAS. Selain itu, metode ini juga membentuk sikap toleransi dan apresiasi terhadap budaya lokal, sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di tingkat dasar.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media kartu domino bertema keberagaman budaya memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sangat cocok untuk pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi dan permainan edukatif bersama teman, yang secara tidak langsung mengasah kemampuan berpikir kritis dan kerja sama dalam suasana yang menyenangkan (Risya & Rahmawati, 2024). Penggunaan kartu domino yang menampilkan beragam unsur budaya lokal seperti pakaian adat, rumah tradisional, dan makanan khas juga membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan sesuai konteks, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Selain itu,

pendekatan ini juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan membentuk sikap toleransi terhadap keragaman budaya (Febuar & Arafat, 2024). Dengan melihat dan memainkan kartu yang menggambarkan budaya dari berbagai daerah di Indonesia, siswa belajar untuk mengenali serta menghargai perbedaan. Model TGT pun memupuk semangat bersaing secara sehat melalui turnamen yang melibatkan setiap siswa, sehingga memperkuat rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka. Media kartu yang digunakan juga sangat sederhana, terjangkau, dan tidak membutuhkan teknologi, menjadikannya ideal untuk diterapkan di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sarana. Gabungan antara aspek akademik, sosial, dan budaya dalam model ini menjadikannya alternatif pembelajaran IPS yang inovatif, menarik, dan efektif (Hairunisa & Abdurahman, 2024).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPS. Model Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS

siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. (Melindawati, 2021) Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif dengan elemen permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Penelitian lainnya menyatakan bahwa model TGT juga mampu membangun semangat belajar melalui kompetisi yang sehat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS (Astuti et al., 2022). Hal ini memperkuat gagasan bahwa unsur kompetitif dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan antusiasme siswa. Sementara itu, pendekatan Domino Games dalam pembelajaran IPS diketahui efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif mahasiswa selama proses belajar berlangsung (Nur et al., 2024). Artinya, permainan edukatif seperti domino dapat menjadi media yang mendukung keterlibatan siswa secara lebih aktif. Namun, dari ketiga studi tersebut belum ada yang secara spesifik mengintegrasikan media Domino Games bertema budaya ke dalam model pembelajaran TGT di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan

dengan menerapkan media Domino Keberagaman Budaya yang dikombinasikan dengan model TGT untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman budaya, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan media Domino Keberagaman Budaya dalam model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media kartu domino keberagaman budaya. Penelitian dilaksanakan di SDN Pengembangan 8 Banjarmasin dengan subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas V dan 18 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik utama, yaitu

observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman serta tanggapan mereka terhadap model pembelajaran yang digunakan, dan dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil kerja siswa sebagai bukti pendukung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data, yaitu menggabungkan hasil dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk memperoleh keabsahan dan kedalaman informasi. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan dan dianalisis secara menyeluruh untuk melihat keterkaitan antar temuan. Triangulasi ini bertujuan untuk memperkuat validitas data serta mendapatkan gambaran yang utuh mengenai efektivitas penerapan model TGT berbasis media kartu domino dalam meningkatkan keaktifan siswa. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menarik kesimpulan secara obyektif dan mendalam terkait implementasi pembelajaran kontekstual dan menyenangkan dalam mata pelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian

Media Kartu Domino Keberagaman Budaya merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Media ini dikembangkan untuk digunakan dalam implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), khususnya pada materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya di Indonesia.

Media Kartu Domino Keberagaman Budaya adalah seperangkat kartu berbentuk seperti kartu domino, yang berisi soal dan jawaban terkait berbagai unsur budaya dari daerah-daerah di Indonesia. Setiap kartu terdiri dari dua sisi, dimana satu sisi menampilkan soal atau, dan sisi lainnya berisi jawaban singkat tentang unsur budaya tersebut.

Media ini dinamakan "domino" karena prinsip permainannya menyerupai permainan domino pada umumnya, yaitu mencocokkan sisi yang sesuai antar kartu. Sementara itu, "keberagaman budaya" mencerminkan isi dan tema utama dari media ini, yaitu mengenalkan

berbagai budaya di Indonesia kepada siswa.

Media ini digunakan dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Presentasi Kelas: Guru memberikan penjelasan materi tentang keberagaman budaya secara umum.
2. Kelompok Belajar: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok . Dalam kelompok, mereka menggunakan kliping keberagaman budaya dan kartu domino keberagaman budaya untuk belajar mencocokkan soal dan jawaban terkait budaya daerah di Indonesia.
3. Permainan (Games): Siswa bertanding antar kelompok dalam mencocokkan kartu dengan cepat dan tepat. Setiap kecocokan kartu yang benar akan mendapat poin.
4. Penghargaan Kelompok: Kelompok dengan skor tertinggi diberi reward sebagai motivasi.

Penggunaan media ini dapat mendukung peningkatan keaktifan siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan kompetitif. Siswa tidak hanya belajar

mengenali budaya, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kerjasama tim, dan komunikasi.

Pelaksanaan implementasi model TGT melalui media pembelajaran Kartu Domino Keberagaman Budaya yang dilakukan, terlihat selama kegiatan berlangsung siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang untuk mengerjakan dan mendiskusikan permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran. Diskusi dilakukan secara aktif dan hampir semua kelompok sudah mampu membangun kerja sama yang baik untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan. Kegiatan diskusi dilakukan dengan dimana mereka mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sudah diberikan. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan lebih hidup, karena siswa bergerak aktif dalam berfikir, tertawa dan menunjukkan antusiasme saat mengikuti permainan yang diberikan. Media yang digunakan seperti Kliping dan Kartu pasangan telah membantu memperjelas konsep serta memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.



Gambar 1. Siswa aktif bekerja sama



Gambar 2. Siswa fokus dalam kelompok

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan dan fokus siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa tidak hanya lebih antusias mengikuti pelajaran, tetapi juga tampak lebih terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Bahkan, siswa yang biasanya bersikap pendiam dan cenderung pasif mulai menunjukkan

keberanian untuk berbicara dan menyampaikan pendapat mereka, terutama saat bekerja dalam kelompok. Proses penilaian juga menjadi lebih mudah dilakukan oleh guru, karena aktivitas siswa selama kerja kelompok dapat diamati secara langsung. Guru dapat menilai berbagai aspek keterampilan sosial dan kognitif siswa, seperti kemampuan bekerja sama, keterampilan memecahkan masalah, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Semua ini menjadi indikator yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Guru juga menyampaikan bahwa suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi terasa kaku atau membosankan. Siswa tampak menikmati setiap aktivitas seolah-olah mereka sedang bermain, namun tetap belajar dan memahami materi dengan baik. Salah satu kegiatan yang paling disukai siswa adalah permainan TGT (Teams Games Tournament). Kegiatan ini memberikan tantangan yang membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi. Mereka merasa senang saat berhasil menemukan pasangan

kartu yang sesuai, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Terdapat beberapa kekurangan yang teridentifikasi selama implementasi. Penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media kartu domino pada siswa kelas 5 SD memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, tidak semua siswa memiliki kemampuan sosial yang sama baiknya, sehingga kerja sama dalam kelompok bisa menjadi tidak seimbang, dengan beberapa siswa yang terlalu dominan dan lainnya pasif. Kedua, fokus siswa bisa terganggu karena permainan kartu domino cenderung mengundang suasana kompetitif yang tinggi, sehingga perhatian terhadap materi pelajaran bisa menurun. Selain itu, siswa yang kurang memahami aturan permainan atau belum terbiasa dengan konsep turnamen bisa merasa kebingungan atau tertinggal, yang pada akhirnya menghambat proses belajar mereka. Kekurangan lainnya adalah membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk mempersiapkan media dan mengatur jalannya turnamen, yang bisa menyita waktu pembelajaran inti jika tidak

direncanakan dengan baik. Terakhir, tidak semua materi pelajaran cocok untuk disampaikan melalui media kartu domino, sehingga efektivitas model ini bisa menurun tergantung pada konten yang diajarkan.

Pembahasan

Pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu domino dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui permainan yang ada dalam model TGT, semua peserta didik akan mendapatkan dorongan untuk berpartisipasi secara aktif dalam melakukan tugas yang diberikan guru (Setianingsih et al., 2021). Dampak dari adanya kelompok yaitu dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa di kelas (Ferdiyansyah et al., 2022). Permainan dalam model pembelajaran TGT dilakukan secara berkelompok untuk memancing siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan teman sekelompok untuk menyusun strategi yang paling efektif untuk memenangkan permainan yang akan dilakukan. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam

pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai adanya permainan (Ula & Jamilah, 2023). Permainan dilakukan dengan menggunakan bantuan kartu domino keberagaman budaya yang terdiri dari 20 pertanyaan, sehingga siswa membagi peran masing-masing dalam permainan agar mereka bisa menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan rangkaian kartu domino keberagaman budaya yang diberikan, sehingga semua peserta didik dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Penggunaan model TGT efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa karena sesuai dengan karakteristik siswa dan memberikan kesempatan siswa untuk dapat terlibat dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Model Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menerapkan permainan dalam pembelajaran sehingga suasana kelas akan menjadi menyenangkan. Kondisi kelas yang menyenangkan bagi siswa ini membuat siswa menjadi lebih nyaman dan memudahkan siswa

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran (Maghfiroh & Arifin, 2021). Model pembelajaran TGT dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan afektif siswa secara optimal karena menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Sholicha et al., 2021). Peserta didik secara aktif mempelajari materi yang diajarkan dan mendapatkan pengalaman bekerja secara kelompok dalam situasi kelas yang menyenangkan dengan berdiskusi dan menyusun strategi sambil bermain tetapi tetap mendapatkan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai dalam pembelajaran.

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu domino dapat menjadi solusi dari keterbatasan fasilitas belajar yang tersedia di sekolah. Model pembelajaran TGT berbantuan kartu domino ini dapat diimplementasikan tanpa penggunaan LCD dan Proyektor maupun media digital lainnya yang masih menjadi kendala di SDN Pengembangan 8 Banjarmasin, tetapi masih dapat menarik dan memfasilitasi siswa untuk

dapat ikut terlibat aktif selama pembelajaran. Model Teams Games Tournament (TGT) memiliki keunggulan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui pertandingan atau turnamen yang membuat mereka lebih bersemangat, serta mendorong baik peserta didik dengan prestasi akademis tinggi maupun rendah untuk aktif berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompok (Aditya, 2024). Dalam model pembelajaran TGT berbantuan kartu domino ini, guru hanya perlu menyiapkan bahan ajar serta media kartu domino untuk memungkinkan penerapan pembelajaran model TGT berjalan secara lancar tanpa perlu memikirkan fasilitas berbasis digital yang dibutuhkan. Pembelajaran dengan media kartu domino unggul dalam mendorong keaktifan siswa karena dapat digunakan sebagai media dalam permainan yang bisa mengatasi kebosanan dalam pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan praktis (Zaeni & Na'ima, 2025). Dengan demikian, model TGT berbantuan kartu domino merupakan alternatif pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan

relevan dengan kondisi sarana prasarana yang terbatas.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu domino tidak hanya membuat siswa memahami materi secara menarik tetapi juga melatih kemampuan kolaborasi dan menanamkan nilai-nilai positif dalam karakter siswa. Model pembelajaran ini tidak hanya menjadikan kemampuan kognitif siswa sebagai aspek Tunggal yang perlu dicapai, tetapi membantu siswa membangun kemampuan mereka dalam bekerja secara kelompok dan kemampuan pemecahan masalah (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Siswa dilatih untuk bekerjasama dengan temannya dalam menyusun strategi yang paling efektif untuk memenangkan permainan yang ada dalam model TGT ini. Ketika siswa bekerjasama, siswa dilatih untuk dapat berkolaborasi secara baik dengan orang lain, baik dalam menjawab pertanyaan maupun membagi tugas yang akan dilakukan oleh setiap anggota kelompok. Melalui proses tersebut siswa akan belajar untuk menghargai pendapat orang lain, cara untuk menjadi adil, dan cara untuk bertanggungjawab dalam menjalankan keputusan yang telah

disepakati oleh kelompok. Pengalaman pembelajaran yang dihasilkan oleh model pembelajaran TGT tidak hanya penting untuk keberhasilan akademik siswa tetapi juga sebagai pengalaman untuk membangun keterampilan sosial siswa dalam kehidupannya (Nurhikmawati et al., 2024). Dengan demikian, model TGT berbantuan kartu domino tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang kolaboratif, adil, dan bertanggung jawab sejak dini.

D. Kesimpulan

Implementasi metode pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, serta mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Dampaknya, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim, yang sangat penting untuk pembentukan karakter dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan.

Sebagai calon pendidik, mahasiswa pendidikan diharapkan terus mengembangkan kompetensi pedagogik dan sosial agar mampu menghadirkan pembelajaran IPS yang kontekstual dan bermakna. Guru-guru perlu memperbarui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan termotivasi untuk belajar. Sementara itu, pihak sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran serta menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membangun karakter dan wawasan kebangsaan siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, U. B. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97.
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 6(1), 43–51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Auliah, F. N., Febriyanti, N., & Rustini, T. (2023). Analisis Hambatan Guru dalam Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 090 Cibiru Bandung. *Journal on Education*, 5(2), 2025–2033.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.846>
- Damhuri, D., Idrus, I., & Jumiarni, D. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERSTRUKTUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IXA MTsN 1 LEBONG. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 4(1), 47–54.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.4.1.47-54>
- Febuar, V. S., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2694–2702.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75.
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Maghfiroh, E., & Arifin, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 213.
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1272>
- 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>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
<https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>

- Nizar, M. A. K., & Arseto, D. D. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Melalui Teori Konstruktivisme Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMA Negeri 1 Tebing Syahbandar. *Community Service Progress*, 3(2), 41–50. <https://doi.org/10.70021/csp.v3i2.203>
- Nur, A., Akbar, H., & Ratnawati, E. (2024). Penerapan Metode Domino Games dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IPS. 1.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. 1.
- Risia, V. P., & Rahmawati, E. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLASH CARDS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SDN MEDAENG 1 WARU SIDOARJO. 09.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. 10(2).
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. 2023, 4, 194–204.
- Yulianti, S. E. (n.d.). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR “I”PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK “IKELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH 2 WARU. 2023, 18 No 1.
- Zaeni, A., & Na’ima, A. N. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 2025, 8, 2615–0212.
- Zevender, P. S., Lutfi Rohmawati, Via Nur Afifah, & Karmilah. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, 8(2), 116–125. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v8i2.P116-125.26749>