

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media Peta dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Nia Citra Nadila¹, Aprina Ayu Wulandari², Vinny Rachmadini³

¹ UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

² UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

³ UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

Corresponding Author:

Nia Citra Nadila, UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: niacitranadila1@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the results of a field study on the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model and the use of map media in Social Studies learning on the topic of the surrounding environment at SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang. The research employed a qualitative descriptive approach through classroom observation, interviews with teachers and students, and group reflections. The findings revealed that the teacher applied lecture and discussion methods using the TGT approach, while the learning media were still limited to the whiteboard. Students showed enthusiasm, motivation, and active participation, although the lack of technological facilities became a major constraint in supporting visualization. Literature analysis suggests that combining the TGT model with map media can enhance spatial understanding, student engagement, and overall learning outcomes in Social Studies. This study contributes to providing insights for teachers to develop more interactive and contextual learning strategies by integrating cooperative models and visual learning media in elementary Social Studies classes.

Keywords: Social Studies, TGT, Map Media, Learning Process

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil studi lapangan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemanfaatan media peta dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi lingkungan sekitar di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan metode ceramah dan diskusi dengan pendekatan TGT, sedangkan media pembelajaran masih terbatas pada papan tulis. Siswa menunjukkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif, meskipun keterbatasan fasilitas teknologi menjadi kendala utama dalam mendukung visualisasi pembelajaran. Kajian literatur menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dengan media peta dapat meningkatkan pemahaman spasial, keterlibatan siswa, dan hasil belajar IPS secara keseluruhan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif serta media visual dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, TGT, Media Peta, Proses Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran sosial peserta didik. Pengembangan karakter sejak usia dini merupakan bagian penting dari proses pendidikan untuk menghasilkan generasi yang cerdas, berwawasan luas, dan berlandaskan moral (Ulum & Slamet, 2025). Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu memahami hubungan antara manusia dengan lingkungannya, baik dari aspek sosial maupun geografis (Handini, 2018). Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa melibatkan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPS adalah peta lingkungan sekitar yang menuntut kemampuan berpikir spasial siswa untuk memahami hubungan antarunsur geografis. Penggunaan media peta efektif meningkatkan literasi spasial siswa SD dalam pembelajaran IPS (Prastya & Maharani, 2018). Penelitian Zainuddin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media peta dapat meningkatkan hasil belajar IPS karena membantu siswa memvisualisasikan konsep ruang secara konkret. Hal ini diperkuat oleh Rasiman *et al.* (2020) yang menemukan bahwa pemanfaatan media peta digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, integrasi media peta dalam pembelajaran IPS menjadi penting untuk mengembangkan kecerdasan spasial siswa. Selain itu menurut Vitriana, Listiana dan Muna (2024) pemanfaatan media peta dalam proses pembelajaran IPS berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep geografi, sehingga mendukung pembentukan keterampilan spasial.

Di sisi lain, model pembelajaran yang digunakan guru juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat untuk meningkatkan motivasi belajar (Slavin, 2015). Hasil penelitian Sururi dan Wahid (2022) menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan keterampilan sosial karena menggabungkan unsur permainan dan penghargaan. Sementara menurut Tamama, Ningsih dan Kusumawati (2024) media peta membantu siswa memvisualisasikan konsep geografis, yang berperan dalam meningkatkan keterampilan spasial dan pemahaman materi dalam pembelajaran IPAS/IPS. Namun, dalam praktiknya masih banyak guru sekolah dasar yang belum mengombinasikan model pembelajaran tersebut dengan media visual seperti peta untuk mendukung pemahaman konsep IPS.

Hasil observasi awal di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah. Guru telah mencoba menerapkan model TGT, namun pelaksanaannya belum maksimal karena keterbatasan media pembelajaran seperti peta digital dan proyektor. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum sepenuhnya memahami simbol peta serta keterkaitan antarunsur geografis di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis aktivitas dengan ketersediaan media pendukung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemanfaatan media peta dalam pembelajaran IPS di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan gambaran empiris mengenai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemampuan berpikir spasial siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemanfaatan media peta dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alamiah dan kontekstual tanpa manipulasi variabel (Sugiyono, 2021). Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman proses dan makna yang terjadi di lapangan (Moleong, 2019). Penelitian dilaksanakan pada 17 September 2025 di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV B dan 28 siswa kelas IV B. Guru berperan sebagai sumber data utama terkait perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan siswa menjadi sumber data pendukung melalui aktivitas dan respons selama proses pembelajaran (Creswell, 2018).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, wawancara untuk menggali persepsi terhadap penerapan model TGT dan penggunaan media peta, sedangkan dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa sebagai data pendukung (Moleong, 2019). Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan validitas temuan penelitian (Sugiyono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV B SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang. Pembelajaran IPS pada pertemuan ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan pemanfaatan media peta sederhana. Model TGT digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kooperatif, dan kompetitif secara sehat, sedangkan media peta berfungsi sebagai sarana visual untuk membantu siswa memahami konsep ruang dan hubungan antarunsur geografis di lingkungan sekitar.

Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memandu jalannya kegiatan pembelajaran, mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, pembagian kelompok, penjelasan aturan permainan, hingga pelaksanaan kuis akademik berbasis peta. Guru juga memberikan bimbingan kepada setiap kelompok agar siswa dapat bekerja sama secara efektif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang heterogen untuk berdiskusi, mengamati peta, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi lingkungan sekitar. Kegiatan permainan dan turnamen akademik dilakukan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Secara umum, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kerja sama yang baik antaranggota kelompok saat menyelesaikan soal-soal berbasis peta. Siswa tampak lebih berani mengemukakan pendapat dan saling membantu dalam memahami simbol-simbol peta serta keterkaitan antarunsur geografis. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Guru juga berupaya menciptakan suasana kompetitif yang sehat dengan memberikan poin dan penghargaan kepada kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan bekerja sama secara baik. Pemberian poin tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, bersemangat, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam kelompok. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yang masih didominasi oleh metode ceramah. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung.

Berdasarkan hasil asesmen observasi, penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media peta sederhana mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan

interaksi siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang variatif dan didukung oleh media visual yang sesuai dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selanjutnya, data hasil observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran disajikan pada bagian berikutnya.

Tabel 1. Hasil Asesmen

No	Aspek yang Diamati	Skor (%)
1	Partisipasi dalam diskusi kelompok	95
2	Antusias saat kegiatan TGT	97
3	Kerja sama dalam kelompok	93
4	Keberanian menjawab pertanyaan	90
5	Sering izin	94

Berdasarkan tabel hasil observasi yang telah disajikan, terlihat bahwa seluruh aspek keaktifan siswa berada pada kategori sangat tinggi, dengan persentase di atas 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif, antusias, dan positif selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Keaktifan tersebut tercermin dari partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, kesungguhan menjawab pertanyaan dalam permainan akademik, serta kemampuan bekerja sama dengan teman sekelompok. Tingginya tingkat keaktifan siswa ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berpusat pada siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru juga memberikan penguatan positif berupa pujian lisan dan hadiah sederhana kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen akademik. Pemberian penguatan tersebut berperan penting dalam menjaga motivasi belajar siswa dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat. Strategi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam kelompok. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif.

Selain data observasi, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Guru mengungkapkan bahwa penggunaan media peta, meskipun masih bersifat konvensional, sangat membantu siswa dalam memahami simbol, arah mata angin, serta hubungan antarwilayah pada peta lingkungan sekitar. Media peta memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung konsep-konsep geografis yang sebelumnya bersifat abstrak, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah dan bermakna.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang dikemas dalam bentuk permainan dan didukung oleh media peta membuat mereka lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan. Siswa menyatakan bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah diingat karena disampaikan melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media visual mampu meningkatkan daya ingat serta minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar pasif, tetapi terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan akademik, serta interaksi sosial dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang positif. Selain itu, Sururi dan Wahid (2022) juga menegaskan bahwa TGT efektif dalam menumbuhkan kerja sama dan keterampilan sosial siswa melalui kegiatan kelompok yang menyenangkan dan terstruktur.

Pemanfaatan media peta dalam pembelajaran IPS turut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir spasial siswa. Media peta berfungsi sebagai alat visual yang membantu siswa memahami hubungan antarwilayah, simbol-simbol geografis, serta arah dan posisi suatu tempat secara konkret. Temuan ini mendukung hasil penelitian Zainuddin (2023) serta Rasiman *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media peta mampu meningkatkan pemahaman konsep geografis dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan mengombinasikan model TGT dan media peta, guru berhasil menyajikan pembelajaran IPS yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa keterbatasan, khususnya terkait fasilitas pembelajaran. Keterbatasan media digital seperti peta interaktif dan proyektor menjadi salah satu hambatan dalam optimalisasi pembelajaran. Namun, kreativitas guru dalam memanfaatkan peta manual dan mengintegrasikannya ke dalam model TGT tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mardiana dan Suharyanto (2024) yang menekankan pentingnya inovasi guru dalam memanfaatkan media sederhana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan kebaruan (*novelty*) berupa penerapan kombinasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media peta konvensional dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Implikasi dari hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran

kooperatif yang kreatif serta mengembangkan media pembelajaran sederhana namun efektif. Kombinasi model dan media tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, pemahaman spasial, serta menumbuhkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kerja sama di antara siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan pemanfaatan media peta memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kerja sama kelompok. Melalui kegiatan diskusi dan permainan akademik, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, meningkatkan interaksi sosial, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pemanfaatan media peta dalam pembelajaran IPS juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir spasial siswa. Melalui kegiatan observasi, diskusi, dan permainan berbasis peta, siswa mampu memahami simbol-simbol peta, arah mata angin, serta hubungan antarunsur geografis di lingkungan sekitar dengan lebih baik. Media peta membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Kombinasi antara model TGT dan media peta menjadikan pembelajaran IPS lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Handini, M. M. O. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Peta Pada Pembelajaran Ips Sd Untuk Peningkatan Kecerdasan Spasial Siswa Kelas IV Mi Muhammadiyah Pucangan Kartasura. *RESEARCH FAIR UNISRI*, 2(1).
- Mardiana, S., & Suharyanto, S. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Number Head Together (NHT) pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 177-184. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.451>

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastya, D., & Maharani, W. (2018). Effectiveness of The Use of Map Media Against Spatial Literacy of Class V Elementary School Students In Social Studies (IPS) Learning. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 2(2), 01-04. <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.900>
- Rasiman, I., Kartikasari, I., Laili, M. W., & Maryam, S. (2020). Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.2>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik (Terj.)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414-2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Tamama, S. P., Ningsih, T. N., & Kusumawati, S. E. (2024). Pemanfaatan Media Peta Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPAS. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 5(7), 41-50. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v5i7.7214>
- Ulum, M. A., & Slamet, S. (2025). The Implementation of The Kaleng Impian Program in Character Education for Students. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 14(1), 241-255. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.2109>
- Vitriana, N., Listiana, Z., & Muna, I. I. (2024). Pemanfaatan Media Peta Dalam Proses Pembelajaran IPS. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 5(5), 121-130. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v5i5.6926>
- Zainuddin, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Konsep Peta Lingkungan Siswa MI Banjar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 8(3), 157-169. <https://doi.org/10.21462/educasia.v8i3.208>