



Konstruksi Persepsi Calon Guru terhadap Efektivitas Model TGT dalam Pembelajaran IPS

St. Wijdanah Ram^{*1}, Vivit Rosmayanti²

¹Prodi Sosiologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: st.wijdanah.ram@unm.ac.id

²Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: vivit.rosmayanti@unm.ac.id

Corresponding Author* Email: st.wijdanah.ram@unm.ac.id

Received: 04 April 2026, **Accepted:** 20 April 2026, **Published:** 22 April 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi calon guru terhadap efektivitas model Team-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan pengaruh TGT terhadap hasil belajar siswa, kajian yang mengeksplorasi bagaimana calon guru memaknai efektivitas model tersebut melalui pengalaman praktik pedagogik masih terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Subjek penelitian berjumlah delapan calon guru yang telah mengimplementasikan TGT dalam kegiatan microteaching pembelajaran IPS, dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dan dianalisis menggunakan teknik thematic analysis melalui proses pengkodean, kategorisasi, dan pengembangan tema. Hasil penelitian mengidentifikasi empat tema utama, yaitu: (1) peningkatan partisipasi dan interaksi sosial siswa, (2) penguatan motivasi dan suasana belajar yang lebih dinamis, (3) peningkatan pemahaman konsep IPS, serta (4) tantangan implementasi terkait manajemen waktu dan pengelolaan kelas. Temuan menunjukkan bahwa calon guru memersepsikan TGT sebagai model pembelajaran yang efektif, namun efektivitas tersebut dimediasi oleh kesiapan pedagogik dan kualitas perencanaan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperluas kajian pembelajaran kooperatif dari perspektif hasil belajar menuju konstruksi keyakinan pedagogik calon guru, serta berimplikasi pada penguatan praktik reflektif dalam pendidikan guru.

Kata Kunci: *Team-Games-Tournament, Persepsi Calon Guru, Pembelajaran IPS, Pembelajaran Kooperatif,*



Copyright © 2026 Author. | **Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.**

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran sosial peserta didik. IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Siregar, 2025). Dalam

perspektif konstruktivisme sosial, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna oleh karena itu, pendekatan pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual (Putri, 2024).

Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di kelas masih didominasi pendekatan teacher-centered yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi (Monfajri, 2019). Pendekatan tersebut berpotensi membatasi keterlibatan kognitif dan sosial siswa, sehingga tujuan IPS sebagai wahana pembentukan kesadaran sosial kurang tercapai secara optimal (Ni'matuzzuriyah, 2024). Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa.

Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan Bersama (Fauzan, 2021). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang banyak diteliti adalah Team-Games-Tournament (TGT), yang dikembangkan oleh Slavin (1995). Model TGT mengintegrasikan kerja tim dengan unsur permainan dan turnamen akademik yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. Secara teoretis, TGT memiliki lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (M. Zaenurrozikin, 2025).

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Studi yang dilakukan oleh (Mulyana, 2016) dan (Ni'matuzzuriyah, 2024) melaporkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat kerja sama kelompok dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain menunjukkan bahwa unsur permainan dalam TGT berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa karena adanya reinforcement melalui sistem skor dan penghargaan (Monfajri, 2019). Dalam konteks pembelajaran IPS, model kooperatif seperti TGT dinilai relevan karena materi IPS menuntut diskusi, interaksi, dan pemahaman sosial yang mendalam (Fauzan, 2021).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa atau perbandingan efektivitasnya dengan model pembelajaran lain. Kajian yang mengeksplorasi persepsi calon guru terhadap efektivitas TGT masih relatif terbatas. Padahal, dalam kerangka teori keyakinan guru (teacher belief theory), persepsi dan keyakinan pedagogis berpengaruh signifikan terhadap praktik pembelajaran di kelas (Anugrahana, 2020). Persepsi calon guru terhadap model pembelajaran inovatif akan memengaruhi kesiapan implementasi dan keberlanjutan penggunaannya dalam praktik profesional (Anugrahana, 2020).

Selain itu, pengalaman praktik melalui microteaching atau simulasi pembelajaran merupakan tahap penting dalam pembentukan kompetensi pedagogik mahasiswa pendidikan guru (Anindia, 2025). Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana pengalaman tersebut membentuk persepsi calon guru terhadap efektivitas model TGT dalam pembelajaran IPS. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang tidak hanya menilai efektivitas model dari sisi hasil belajar siswa, tetapi juga dari perspektif calon guru sebagai aktor utama implementasi.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, studi ini bertujuan untuk menganalisis persepsi delapan calon guru terhadap efektivitas model Team-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai pembelajaran kooperatif berbasis persepsi calon guru, serta kontribusi praktis bagi penguatan kurikulum pendidikan guru dalam menyiapkan kompetensi pedagogik yang adaptif terhadap model pembelajaran inovatif.

Penelitian ini berpijak pada paradigma konstruktivisme interpretatif yang memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi makna melalui pengalaman dan interaksi (Jamahsyari, 2024). Dalam konteks pendidikan, persepsi calon guru terhadap efektivitas model pembelajaran tidak dipahami sebagai fakta objektif yang tunggal, melainkan sebagai konstruksi makna yang terbentuk melalui pengalaman praktik pedagogik. Dengan demikian, studi ini tidak hanya mengevaluasi model TGT sebagai strategi instruksional, tetapi juga menelaah bagaimana calon guru memaknai pengalaman tersebut dalam kerangka profesionalitasnya (Wahyuni, 2024a).

Pendekatan ini selaras dengan pandangan (Rizky, 2025) bahwa pembelajaran bersifat sosial dan kontekstual. Makna pedagogik tidak berdiri sendiri, melainkan terbentuk melalui interaksi antara individu, lingkungan belajar, dan struktur sosial yang melingkupinya. Oleh karena itu, persepsi calon guru terhadap TGT dianalisis sebagai hasil interaksi antara pengalaman praktik, nilai pedagogik, dan pemahaman konseptual mereka mengenai pembelajaran IPS (Rizky, 2025).

IPS sebagai mata pelajaran berbasis fenomena sosial menuntut pembelajaran yang dialogis dan reflektif. Secara teoretis, konstruktivisme sosial menekankan bahwa pengetahuan berkembang melalui kolaborasi dan negosiasi makna. Dalam hal ini, interaksi kelompok bukan sekadar metode, tetapi merupakan medium epistemologis untuk membangun pemahaman konseptual (Rizky, 2025).

Model Team-Games-Tournament (TGT) memiliki kompatibilitas teoretis dengan konstruktivisme sosial karena memfasilitasi interdependensi positif dan interaksi promotif (Anindia, 2025). Diskusi tim dan turnamen akademik mendorong siswa untuk menjelaskan, mempertahankan, dan merevisi pemahaman mereka melalui proses sosial (Jamahsyari et al., 2024b). Dengan demikian, efektivitas TGT dalam pembelajaran IPS dapat dijustifikasi secara teoretis sebagai model yang mendukung konstruksi pengetahuan berbasis interaksi (Wahyuni, 2024b).

Johnson dan Johnson 2009 mengembangkan teori *social interdependence* yang menjelaskan bahwa struktur hubungan dalam kelompok menentukan kualitas interaksi dan hasil belajar (Hasryani, 2024). Mengembangkan teori *social interdependence* yang menjelaskan bahwa struktur hubungan dalam kelompok menentukan kualitas interaksi dan hasil belajar mengembangkan teori *social interdependence* yang menjelaskan bahwa struktur hubungan dalam kelompok menentukan kualitas interaksi dan hasil belajar. Ketergantungan positif, akuntabilitas individual, dan interaksi tatap muka promotif menjadi prasyarat efektivitas pembelajaran kooperatif. TGT, sebagaimana dirumuskan oleh (Huswatun Hasanah & Fernandes, 2025), mengoperasionalkan prinsip tersebut melalui sistem turnamen dan penghargaan kelompok. Berbeda dengan diskusi kelompok biasa, TGT memiliki mekanisme evaluatif yang terstruktur, sehingga setiap anggota terdorong untuk berkontribusi secara aktif. Dalam perspektif teoritis, struktur ini memperkuat motivasi kolektif dan mengurangi dominasi individu tertentu dalam kelompok (Asba, 2019).

Penelitian empiris menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis struktur kompetitif terkontrol dapat meningkatkan *engagement* dan pencapaian akademik (Anugrahana, 2020).

Dengan demikian, TGT tidak hanya relevan secara metodologis, tetapi juga memiliki dasar teoritis kuat dalam psikologi sosial pendidikan. Unsur permainan dalam TGT dapat dianalisis melalui teori motivasi, khususnya *self-determination theory* yang menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam meningkatkan motivasi intrinsik (Jamahsyari, 2024a). Turnamen dan sistem skor dalam TGT memberikan umpan balik langsung yang memperkuat rasa kompetensi siswa (Jamahsyari, 2024a).

Di sisi lain, sistem penghargaan kelompok menciptakan dinamika motivasi ekstrinsik yang terintegrasi dengan tujuan kolektif. Kombinasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik inilah yang menjadikan TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Dalam pembelajaran IPS yang sering dianggap konseptual dan teoritis, pendekatan berbasis permainan dapat menjadi strategi pedagogik untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa (Wahyuni, 2024a).

(Fauzan, 2021) menegaskan bahwa keyakinan guru merupakan konstruk psikologis yang memengaruhi praktik instruksional secara signifikan. Persepsi terhadap efektivitas suatu model pembelajaran berperan dalam menentukan apakah model tersebut akan diadopsi secara berkelanjutan. Dalam pendidikan guru, pengalaman praktik menjadi faktor penting dalam pembentukan keyakinan pedagogik (Kasmawat, 2023). Ketika calon guru mengalami secara langsung penerapan TGT, mereka tidak hanya menilai hasilnya, tetapi juga merefleksikan kesiapan manajerial, kompleksitas implementasi, dan relevansinya terhadap karakteristik siswa (Hasryani, 2024b). Dengan demikian, penelitian ini memposisikan persepsi calon guru sebagai variabel epistemologis yang menjembatani teori pembelajaran dengan praktik kelas. Perspektif ini memperluas kajian efektivitas TGT dari sekadar outcome siswa menjadi refleksi profesional calon pendidik (A'yun, 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam persepsi calon guru terhadap efektivitas model Team-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS (Fauziyah, 2020). Persepsi merupakan konstruksi makna yang bersifat subjektif dan kontekstual, sehingga memerlukan eksplorasi mendalam melalui interaksi langsung dengan partisipan (Zalza, 2024).

Desain studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada fenomena spesifik, yaitu pengalaman calon guru dalam mengimplementasikan model TGT pada konteks tertentu. Studi kasus memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi intensif terhadap dinamika pengalaman, refleksi pedagogik, serta konteks institusional yang membentuk persepsi tersebut. Dengan demikian, desain ini relevan untuk menghasilkan pemahaman holistik dan kontekstual, bukan generalisasi statistik (Utami, 2024).

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan akademik bahwa fakultas tersebut merupakan institusi yang menyelenggarakan program pendidikan calon guru dengan komponen praktik pembelajaran (*microteaching*) sebagai bagian dari kurikulum, mahasiswa pilihan telah memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan mensimulasikan pembelajaran IPS menggunakan model TGT. Dengan demikian, informan memiliki pengalaman reflektif yang memadai untuk memberikan penilaian terhadap efektivitas model tersebut. Selain itu, lingkungan akademik yang sistematis

memungkinkan proses observasi dan refleksi pedagogik berlangsung secara terstruktur. Subjek penelitian berjumlah 8 orang calon guru yang telah mengikuti praktik pembelajaran IPS menggunakan model TGT. Jumlah ini dipandang memadai dalam studi kualitatif untuk menghasilkan kedalaman data dan mencapai saturasi tematik.

Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kriteria sebagai berikut: Mahasiswa program pendidikan guru di Fakultas Ilmu Pendidikan, Telah melaksanakan simulasi/microteaching menggunakan model TGT pada pembelajaran IPS (Mukminah, 2020), Bersedia menjadi informan dan mengikuti wawancara secara mendalam, Pendekatan purposif dipilih karena penelitian ini menuntut informan yang memiliki pengalaman langsung dan relevan dengan fokus penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (in-depth interview) menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi fleksibel terhadap pengalaman, persepsi, serta refleksi pedagogik calon guru, sekaligus menjaga fokus pada tujuan penelitian (Mahardi, 2019).

Panduan wawancara mencakup tiga dimensi utama: Persepsi terhadap efektivitas TGT dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, Pengalaman implementasi dan tantangan teknis, Refleksi terhadap kesiapan profesional dalam menerapkan model tersebut di masa depan. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam dengan persetujuan informan untuk memastikan akurasi data. Setiap sesi wawancara berlangsung antara 30–45 menit.

Proses pengumpulan data berlangsung selama kurang lebih empat minggu, yang meliputi tahap persiapan instrumen, pelaksanaan wawancara, transkripsi, serta verifikasi awal data kepada informan (member checking). Rentang waktu ini memungkinkan peneliti melakukan pendalaman informasi serta klarifikasi apabila ditemukan inkonsistensi data. Data dianalisis menggunakan thematic analysis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola makna dan tema utama yang muncul dari narasi informan. Proses analisis dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap berikut: Peneliti membaca berulang transkrip wawancara untuk memahami konteks dan keseluruhan makna data. Peneliti melakukan *open coding* dengan mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan dengan fokus penelitian. Kode awal diberikan pada pernyataan yang mencerminkan persepsi efektivitas, motivasi, interaksi sosial, serta tantangan implementasi. Kode-kode awal kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang memiliki kesamaan makna, seperti: peningkatan partisipasi, suasana belajar menyenangkan, kendala manajemen waktu, dan kesiapan pedagogik.

Kategori selanjutnya dianalisis untuk membentuk tema-tema utama yang merepresentasikan konstruksi persepsi calon guru terhadap efektivitas TGT. Tema akhir ditetapkan berdasarkan konsistensi pola dan relevansi terhadap kerangka teoretis penelitian. Untuk menjamin kredibilitas dan validitas temuan, penelitian ini menerapkan beberapa strategi *trustworthiness*: Triangulasi sumber, dengan membandingkan jawaban antar-informan untuk melihat konsistensi tema, Member checking, yaitu meminta informan meninjau kembali ringkasan hasil wawancara untuk memastikan kesesuaian interpretasi, Peer debriefing, melalui diskusi dengan rekan sejawat untuk menguji konsistensi proses pengkodean, Audit trail, dengan mendokumentasikan proses analisis secara sistematis sehingga dapat ditelusuri secara metodologis (Karini et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis tematik terhadap delapan wawancara menghasilkan empat tema utama: (1) peningkatan partisipasi dan interaksi sosial, (2) penguatan motivasi dan suasana belajar, (3) peningkatan pemahaman konsep IPS, dan (4) tantangan implementasi serta kesiapan pedagogik. Seluruh informan menyatakan bahwa TGT mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran IPS. Struktur kerja tim dan sistem turnamen membuat setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memahami materi. I1 menyatakan: “Kalau pakai TGT, hampir semua siswa terlibat. Mereka merasa punya tanggung jawab karena nanti akan mewakili timnya di turnamen.” I3 juga menegaskan: “Biasanya ada siswa yang pasif, tapi waktu pakai TGT mereka jadi ikut diskusi karena tidak mau timnya kalah.”

Beberapa informan mengamati bahwa interaksi sosial menjadi lebih intensif dibandingkan pembelajaran biasa. I5 menjelaskan: “Diskusinya lebih hidup. Mereka saling menjelaskan materi sebelum masuk ke tahap turnamen.” Sementara itu, I7 menambahkan: “Anak-anak jadi saling bantu, terutama yang lebih paham membantu temannya supaya skor timnya tinggi.” Temuan ini menunjukkan bahwa TGT dipersepsikan efektif dalam menciptakan interaksi promotif dan partisipasi merata dalam kelompok.

Penguatan Motivasi dan Suasana Belajar. Tema kedua yang dominan adalah meningkatnya motivasi belajar melalui unsur permainan dan kompetisi sehat. Informan menggambarkan suasana kelas yang lebih antusias dan tidak monoton. I2 menyatakan: “IPS biasanya dianggap membosankan, tapi waktu ada turnamen mereka jadi semangat sekali.” I4 mengungkapkan: “Begitu masuk sesi game, suasananya berubah. Anak-anak lebih fokus dan ingin menjawab dengan benar.” Beberapa informan menyoroti sistem penghargaan sebagai faktor pendorong. I6 menyampaikan: “Karena ada skor dan penghargaan, mereka jadi lebih serius belajar sebelum turnamen.” I8 menambahkan bahwa motivasi yang muncul tidak hanya bersifat kompetitif, tetapi juga membangun rasa percaya diri: “Ketika mereka bisa menjawab dengan benar di meja turnamen, terlihat sekali rasa percaya dirinya meningkat.” Data ini menunjukkan bahwa TGT dipersepsikan efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat.

Peningkatan Pemahaman Konsep IPS, Sebagian besar informan menilai bahwa TGT membantu siswa memahami materi IPS secara lebih mendalam. Proses diskusi kelompok sebelum turnamen dianggap sebagai tahap penting dalam memperkuat konsep. I1 menyampaikan: “Sebelum turnamen, mereka benar-benar diskusi. Di situ kelihatan mereka saling memperjelas materi.” I3 menambahkan: “Karena ingin menang, mereka belajar lebih serius. Jadi pemahamannya lebih kuat dibanding hanya mendengarkan penjelasan guru.” I5 juga mengungkapkan: “Turnamen seperti evaluasi langsung. Dari situ terlihat siapa yang sudah paham dan siapa yang perlu dibantu lagi.” Namun, beberapa informan menekankan bahwa efektivitas terhadap pemahaman sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan guru. I7 menyatakan: “Kalau soal turnamennya tidak sesuai indikator, hasilnya kurang maksimal. Jadi perencanaannya memang harus matang.” Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi efektivitas dalam aspek kognitif bersifat kondisional dan bergantung pada kesiapan instruksional guru.

Tantangan Implementasi dan Kesiapan Pedagogik, Meskipun mayoritas informan memandang TGT efektif, mereka juga mengidentifikasi sejumlah tantangan. Hambatan utama adalah manajemen

waktu dan pengelolaan kelas. I2 mengungkapkan: "Tahapannya cukup banyak, jadi kalau tidak diatur waktunya bisa tidak selesai dalam satu pertemuan." I4 menyatakan: "Waktu turnamen suasana jadi cukup ramai, jadi guru harus benar-benar bisa mengontrol kelas." Beberapa informan juga menyampaikan bahwa mereka masih memerlukan latihan agar lebih terampil dalam mengimplementasikan TGT. I6 mengatakan: "Saya merasa model ini bagus, tapi perlu latihan lagi supaya lebih lancar dalam mengatur teknisnya." Namun demikian, pengalaman praktik dinilai meningkatkan kesiapan profesional. I8 menyimpulkan: "Setelah mencoba langsung, saya jadi lebih percaya diri untuk pakai TGT nanti di sekolah."

Secara keseluruhan, delapan calon guru memersepsikan TGT sebagai model yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman konsep IPS. Efektivitas paling menonjol terlihat pada aspek interaksi sosial dan suasana belajar yang dinamis. Namun, efektivitas tersebut tidak terlepas dari tantangan implementatif, khususnya manajemen waktu dan pengelolaan kelas. Dengan demikian, persepsi calon guru terhadap TGT bersifat positif tetapi reflektif, karena mereka menyadari bahwa keberhasilan model sangat bergantung pada kesiapan pedagogik dan perencanaan yang matang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa calon guru memersepsikan model Team-Games-Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman konsep IPS. Temuan ini secara umum mendukung teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa interaksi kolaboratif merupakan prasyarat penting dalam konstruksi pengetahuan Vygotsky, 1978. Diskusi tim sebelum turnamen memperlihatkan proses negosiasi makna dan klarifikasi konsep, yang mencerminkan mekanisme *social mediation* dalam pembelajaran.

Temuan juga konsisten dengan social interdependence theory Johnson & Johnson, 2009, khususnya pada aspek ketergantungan positif dan akuntabilitas individual. Persepsi informan bahwa setiap anggota merasa bertanggung jawab terhadap skor kelompok menunjukkan bahwa struktur TGT berhasil menciptakan interdependensi yang produktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat asumsi bahwa desain instruksional kooperatif yang terstruktur mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Pada dimensi motivasi, hasil penelitian mendukung kerangka *self-determination theory* Deci & Ryan, 2000. Unsur permainan dan sistem penghargaan dalam TGT memperkuat kebutuhan akan kompetensi dan keterhubungan sosial. Antusiasme siswa selama turnamen menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas TGT bersifat kondisional, bergantung pada kualitas perencanaan dan manajemen kelas. Temuan ini memperluas studi sebelumnya yang cenderung menekankan keunggulan TGT tanpa mengulas secara mendalam faktor implementatif di tingkat guru. Artinya, meskipun secara teoritis TGT memiliki landasan kuat, efektivitasnya tidak bersifat otomatis.

TGT dipersepsikan efektif dalam konteks pembelajaran IPS, karena pertama, IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis fenomena sosial dan diskursif. Karakteristik ini secara inheren selaras dengan pendekatan kooperatif yang menekankan dialog dan kerja sama. Oleh karena itu, model yang mendorong interaksi aktif cenderung lebih relevan dibandingkan metode ceramah tradisional.

Kedua, struktur turnamen dalam TGT menciptakan *performance pressure* yang positif. Menurut Slavin 1995, kompetisi terkontrol dalam pembelajaran kooperatif meningkatkan fokus belajar karena siswa memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keinginan untuk memperoleh skor terbaik mendorong siswa mempersiapkan diri secara lebih serius.

Ketiga, dari perspektif psikologi pendidikan, kombinasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik menjelaskan peningkatan partisipasi yang diamati. Deci dan Ryan 2000 menekankan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu merasa kompeten dan memiliki kontrol terhadap proses belajar. Dalam TGT, kesempatan menjawab pertanyaan di meja turnamen memberi pengalaman keberhasilan yang memperkuat rasa kompetensi.

Di sisi lain, tantangan manajemen waktu dan pengelolaan kelas menunjukkan bahwa kompleksitas implementasi meningkat ketika model memiliki banyak tahapan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam literatur pendidikan guru bahwa inovasi pedagogik memerlukan kompetensi manajerial yang memadai. Dengan kata lain, hambatan yang muncul bukan berasal dari kelemahan konseptual TGT, tetapi dari kesiapan implementasi.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa calon guru memersepsikan model Team-Games-Tournament (TGT) sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran IPS. Efektivitas tersebut dimaknai melalui peningkatan partisipasi dan interaksi sosial siswa, penguatan motivasi belajar, serta dukungan terhadap pemahaman konsep. Namun demikian, efektivitas TGT tidak dipandang sebagai hasil otomatis dari desain model, melainkan bergantung pada kesiapan pedagogik, kualitas perencanaan, serta kemampuan manajemen kelas guru.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi strategis bagi pengembangan kebijakan pendidikan guru.

1. Kurikulum pendidikan guru perlu memberikan porsi lebih besar pada praktik implementasi model pembelajaran inovatif secara langsung dan reflektif. Pengalaman microteaching terbukti berperan dalam membentuk keyakinan profesional dan kesiapan pedagogik.
2. Pelatihan calon guru tidak cukup hanya berfokus pada pemahaman konseptual model pembelajaran, tetapi juga pada aspek manajemen kelas dan pengaturan waktu. Tantangan implementatif yang teridentifikasi menunjukkan perlunya integrasi pelatihan berbasis simulasi yang lebih intensif.
3. Institusi pendidikan tenaga kependidikan perlu mengembangkan modul pelatihan TGT yang kontekstual untuk pembelajaran IPS. Hal ini penting agar calon guru mampu menyesuaikan desain turnamen, materi, dan sistem evaluasi dengan karakteristik kompetensi dasar IPS.
4. Secara kebijakan lebih luas, penguatan kompetensi pedagogik berbasis praktik reflektif dapat menjadi strategi dalam meningkatkan kesiapan guru menghadapi implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme sosial, social interdependence, dan teori motivasi, namun sekaligus memperluasnya dengan menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran sangat

dipengaruhi oleh kesiapan profesional calon guru. Dengan demikian, efektivitas TGT dalam pembelajaran IPS bukan hanya persoalan desain instruksional, tetapi juga konstruksi keyakinan dan kompetensi pedagogik yang terbentuk melalui pengalaman praktik.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian pembelajaran kooperatif dengan menempatkan persepsi dan keyakinan calon guru sebagai dimensi penting dalam menilai efektivitas model pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi TGT dimediasi oleh konstruksi profesional calon guru yang terbentuk melalui pengalaman praktik reflektif. Dengan demikian, efektivitas model pembelajaran tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga profesional.

Secara praktis, hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya penguatan pelatihan implementasi model kooperatif berbasis praktik dalam pendidikan guru, khususnya pada aspek perencanaan instruksional dan manajemen kelas. Pengalaman praktik yang terstruktur dan reflektif menjadi kunci dalam membentuk kesiapan calon guru untuk mengadopsi model pembelajaran inovatif secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Anindia Putri Febriana, Annisa Febrianti Putri, Beril Firmansyah Romadhon, Besari Arkan Amrullah, Dian Ayu Larasati, & Agnel Permata Indi. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams games Tournamen) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII Materi Perdagangan Internasional di SMPN 13 SURABAYA. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 5(2), 130–141. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v5i2.4553>
- Anugrahana, A. (2020). Persepsi Calon Guru tentang Model-Model Pembelajaran: Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i2.2694>
- Asba, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten ToliToli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i1.171>
- A'yun, Y. Q., Nurhaliza, M. N., Rofilah, I., Ariyanti, E. S., Arrizka, S., Wirayudha, M. A., & Kartikasari, H. L. (2025). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Group Tournamen (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pantun. *Elenor: Elementary School Journal*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.55719/elenor.v3i2.1810>
- Fauzan, T. C. (2021). *Pendidikan IPS dalam Perspektif History*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/87zcs>
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Al Aziizah, H. (2020). Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa MTS Ahmad Yani Jabung Kab Malang. *Jurnal Socius*, 9(2), 144. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8722>
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024a). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5). <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>

- Huswatun Hasanah, & Fernandes, R. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Social Empirical*, 2(1), 331–336. <https://doi.org/10.24036/scemp.v2i1.118>
- Jamahsyari, Y. F., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2024a). Pengaruh Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas V pada Materi Manusia dan Lingkungan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(6), 1010–1019. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.395>
- Karini, Ni. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) dengan Seting Lesson Studi Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>
- Kasmawati, K., & Rahman, N. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS SISWA KELAS VII SMP Negeri 3 Sungguminasa. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 243–247. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1288>
- M. Zaenurrozikin, Ikil Majid Mudhofar, Hilmi Manbaul Hikam, Khoiriyah Muzakki, Erma Fatmawati, & Mu'alimin Mu'alimin. (2025). Inovasi Pembelajaran IPS: dari Hafalan ke Pemahaman, Selaras dengan Merdeka Belajar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(4), 100–108. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i4.2207>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Monfajri, S. W., & Miaz, Y. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Team Games Tournament di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 795–802. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.66>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Mulyana, E. (2016). Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Peserta Didik. *JURNAL Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 26. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1617>
- Ni'matuzzuriyah, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>

- Putri, S., Siregar, P. D., Andini, A., Novia, N. Y., Hasibuan, S. M., & Yusnaldi, E. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS yang Interaktif. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1325–1334. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2220>
- Rizky, A. A., & Shinta Oktafiana. (2025). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 279–292. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19172>
- Siregar, A., Khairani, A., Amalia, D. R., Khairunnisa, K., Siregar, S. S., & Yusnaldi, E. (2025). Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *PEMA*, 5(1), 73–79. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.722>
- Utami, T. M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1606–1611. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1248>
- Wahyuni, D. T., & Risma Dwi Arisona. (2024a). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) Terhadap Hasil Belajar IPS. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(1), 76–84. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v4i1.2773>
- Zalza Luthfiatun Nisa, L. A. I. R. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) dalam meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 BeLuk. *Global Education Trends*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>