

Pandangan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran TGT Berbasis Digital dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Wafa Khilda Dalilah¹, Irma Inesia Sri Utami²

¹Universitas Djuanda, Indonesia

²Universitas Djuanda, Indonesia

Email Korespondensi: irma.inesia@unida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pandangan guru terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis digital dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur terhadap dua guru yang telah menerapkan model TGT digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Guru memanfaatkan berbagai platform seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Canva* untuk menyampaikan materi dan evaluasi pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan koneksi internet dan ketimpangan partisipasi, guru mampu mengatasinya dengan strategi yang adaptif dan pengelolaan kelompok yang efektif. Selain itu, pemberian penghargaan serta visualisasi materi yang menarik turut mendorong motivasi belajar dan pembentukan karakter positif siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis digital berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar jika diterapkan dengan strategi yang tepat dan kesiapan guru yang memadai.

Kata Kunci: Pandangan Guru, Pembelajaran Digital, *Teams Games Tournament* (TGT)

ABSTRACT

This study aims to explore teachers' perspectives on the implementation of the digital-based Teams Games Tournament (TGT) learning model in Social Studies (IPS) subjects at the elementary school level. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through semi-structured interviews involving two teachers who have implemented the digital TGT model. The findings indicate that the application of digital-based TGT can enhance student engagement and understanding through an interactive, enjoyable, and competitive learning environment. Teachers utilize various platforms such as Kahoot, Quizizz, Wordwall, and Canva to deliver learning materials and assessments. Despite challenges such as limited internet connectivity and unequal student participation, teachers manage these issues through adaptive strategies and effective group management. Furthermore, the use of rewards and engaging visual materials helps boost learning motivation and foster positive character development among students. These findings suggest that the digital-based TGT learning model has significant potential to improve the quality of Social Studies education in elementary schools when implemented with appropriate strategies and adequate teacher readiness.

Keywords: *Teacher Perspectives, Digital Learning, Teams Games Tournament (TGT)*

Info Artikel:

Diterima: 19-03-2025

Direvisi: 27-03-2025

Revisi diterima: 31-03-2025

Rujukan: Dalilah, W. K., & Utami, I. I. S. (2025). Pandangan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran TGT Berbasis Digital Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 103–117. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1575>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi awal yang penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik, sehingga peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi sangat krusial (Cahyono, 2023). Dalam praktiknya, pemilihan metode pembelajaran oleh guru sangat memengaruhi efektivitas proses belajar-mengajar. Metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab masih sering digunakan karena dianggap mudah diterapkan dalam kelas (Abduhrohman et al., 2025). Namun, seiring perkembangan zaman dan beragamnya karakter siswa, dibutuhkan pendekatan yang lebih bervariasi dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun peran guru dan metode pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam keberhasilan pendidikan, masih banyak tantangan yang dihadapi, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (Khotimah, Nusantara, & Mashfufah, 2024). Materi IPS yang bersifat abstrak dan cenderung teoritis sering kali membuat siswa merasa kurang tertarik dan sulit memahami konsep yang diajarkan (Hilmi, Hurriyati, & Lisnawati, 2018). Hal ini diperparah dengan penggunaan metode yang kurang inovatif dan minim melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Akibatnya, keterlibatan siswa menjadi rendah dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Tantangan inilah yang menuntut guru untuk mencari pendekatan yang lebih kreatif dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa (Yeremia et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran IPS adalah TGT, yaitu suatu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan dan kerja sama antar siswa (Resnawati, 2021). Pada dasarnya, setiap model pembelajaran memiliki keefektifan masing-masing apabila diterapkan sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Namun, kehadiran TGT dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memvariasikan metode pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Melalui pendekatan berbasis permainan, TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial antar siswa, serta membangun kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi IPS (Ni'matuzzuriyah & Ervina, 2025).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang baru dalam penerapan model pembelajaran, termasuk TGT berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran digital dalam

IPS telah terbukti membantu siswa memahami materi lebih baik dan meningkatkan minat belajar (Listiyani, Chamdani, & Hidayah, 2020). Guru yang menguasai materi serta mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, inovatif, dan konstruktif (Alya, Lidiaputri, Syaepurrohman, & Ruslan, 2024). Oleh karena itu, penerapan TGT berbasis digital menjadi relevan untuk mendukung efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Namun, keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT berbasis digital sangat bergantung pada pandangan dan kesiapan guru sebagai pelaksana utama pembelajaran. Guru perlu memahami manfaat dan tantangan dalam penggunaan metode ini agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Studi mengenai pandangan guru terhadap penerapan pembelajaran TGT berbasis digital dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana model ini dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan (Somantri & Putri, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pandangan guru mengenai penerapan pembelajaran TGT berbasis digital dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan memahami perspektif guru, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model TGT berbasis digital sehingga hasil belajar siswa dapat lebih optimal dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pandangan guru terhadap penerapan model pembelajaran TGT berbasis digital dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (Zahara & Saputra, 2024). Subjek penelitian ini adalah dua orang guru yang telah menerapkan model TGT berbasis digital. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih secara sengaja karena memenuhi kriteria yang sesuai dengan fokus penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara dengan 2 guru yang menggunakan pedoman pertanyaan namun tetap memberi ruang bagi pengembangan jawaban (Faradina et al., 2025). Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai pengalaman guru dalam menerapkan model TGT berbasis digital, pandangan mereka terhadap keefektifan model ini dalam pembelajaran, serta hambatan dan manfaat yang dirasakan selama proses penerapan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini mencakup transkripsi hasil wawancara, pemilahan data yang relevan, pengelompokan dalam tema-tema utama, dan penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang muncul dari jawaban responden (Elliott, White, & Nathan, 2023). Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara dari dua guru untuk memastikan konsistensi informasi yang disampaikan (Alaslan et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru yang telah menerapkan model pembelajaran TGT berbasis digital dalam mata pelajaran IPS, diperoleh beberapa temuan penting terkait pandangan guru.

1. Penyajian Materi IPS secara Digital dalam Model Pembelajaran TGT

Pendekatan yang digunakan dalam menyajikan materi IPS secara digital dengan model pembelajaran TGT memiliki kesamaan. Media presentasi visual seperti slide PowerPoint atau papan digital dimanfaatkan semenarik mungkin, disertai gambar atau video singkat untuk meningkatkan daya tarik dan menjaga fokus siswa. Tujuan utamanya adalah agar materi mudah dipahami dan tidak terasa monoton. Setelah penyampaian materi, pembelajaran langsung diintegrasikan dengan aktivitas TGT dalam bentuk kuis kelompok berbasis digital menggunakan platform seperti *Kahoot* dan *Wordwall*. Strategi ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS secara lebih interaktif.

Penyampaian materi IPS secara digital dinilai tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, terutama di era teknologi saat ini. Penggunaan media digital mampu membangkitkan semangat belajar dan mengurangi kejenuhan. Namun, pemanfaatannya tidak dilakukan secara sembarangan. Materi tetap harus dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas agar dapat menunjang pemahaman secara optimal. Keberhasilan pembelajaran digital sangat bergantung pada kesesuaian konten dan strategi penyajiannya.

Untuk mendukung efektivitas tersebut, digunakan beragam platform digital dalam proses pembelajaran. Platform seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* dianggap efektif dalam menyampaikan materi maupun sebagai alat evaluasi berbasis permainan. Pemilihan platform disesuaikan dengan kondisi kelas dan jenis materi yang diajarkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa secara maksimal. Selain itu, Canva dimanfaatkan untuk penyajian visual yang menarik, dan *Essambler Edu* digunakan sebagai variasi media pembelajaran agar suasana tetap dinamis dan tidak monoton.

Pemilihan platform digital juga mempertimbangkan beberapa hal penting agar sesuai dengan model pembelajaran TGT. Aspek utama yang diperhatikan adalah kemudahan akses dan penggunaan, sehingga semua siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa hambatan teknis. Fitur kompetisi atau turnamen menjadi nilai tambah karena sesuai dengan karakteristik TGT yang mendorong kerja sama tim dan semangat berkompetisi secara sehat. Selain itu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan pemantauan hasil seperti skor individu atau kelompok, serta penilaian otomatis juga menjadi pertimbangan. Platform yang interaktif dan menarik dipilih agar pembelajaran berjalan efektif, menyenangkan, dan mampu menjaga keterlibatan siswa secara konsisten.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok dan Kompetisi Digital dalam TGT

Pembelajaran kelompok secara digital dalam model TGT memiliki kelebihan dan tantangan tersendiri. Dari sisi kelebihan, pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menumbuhkan semangat belajar melalui unsur kompetisi yang sehat. Selain itu, pendekatan ini dinilai lebih fleksibel dalam hal waktu, dapat melatih literasi digital, dan memberikan akses ke sumber belajar yang lebih luas. Namun, di balik keunggulan tersebut, terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi, seperti kendala koneksi internet yang sering menghambat kelancaran kegiatan belajar. Selain itu, muncul ketimpangan partisipasi dalam kelompok, di mana ada siswa yang menjadi pasif karena merasa kalah cepat atau kurang percaya diri. Tantangan lain yang turut muncul mencakup minimnya interaksi sosial secara langsung, kejenuhan akibat paparan layar, serta kurangnya efektivitas dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pengelolaan kelompok yang adil dan pendekatan yang adaptif agar proses belajar tetap berjalan secara efektif dan menyenangkan.

Sebagai bagian dari upaya menghadirkan pembelajaran yang seimbang, aspek penting lainnya adalah bagaimana menjaga agar kompetisi dalam model TGT berbasis digital tetap

mengandung nilai edukatif. Meskipun terdapat unsur persaingan, yang ditekankan bukan semata-mata pada menang atau kalah, melainkan pada proses kerja sama dalam tim, pemahaman terhadap materi, serta sikap saling membantu antar anggota kelompok. Materi dan soal-soal yang digunakan pun dirancang agar relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan tidak hanya berfokus pada skor atau hasil akhir. Pembelajaran digital yang bersifat interaktif juga turut mendukung terbentuknya nilai-nilai karakter seperti sportivitas, tanggung jawab, serta etika dalam menggunakan teknologi. Dengan pendekatan ini, suasana kompetitif tetap menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif serta perkembangan karakter peserta didik.

Untuk memperkuat motivasi dan menciptakan suasana belajar yang positif, pemberian penghargaan menjadi elemen penting dalam pembelajaran TGT digital. Bentuk penghargaan yang diberikan bervariasi, mulai dari stiker digital, snack sederhana, pujian secara langsung di kelas, hingga poin tambahan dan bintang prestasi. Penghargaan ini diberikan kepada individu maupun kelompok yang menunjukkan keaktifan dan berhasil menyelesaikan tugas atau permainan dalam pembelajaran. Beberapa pendidik bahkan menyiapkan papan prestasi tempat siswa menempelkan bintang yang telah dikumpulkan, sebagai bentuk apresiasi visual yang memicu rasa bangga. Dengan demikian, pemberian penghargaan tidak hanya menjadi bentuk pengakuan atas pencapaian, tetapi juga sarana membangun semangat, kerja sama, dan karakter positif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

3. Penggunaan Permainan Digital dan Aplikasi Interaktif dalam IPS

Berbagai jenis permainan digital dimanfaatkan sebagai bagian dari implementasi model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran IPS. Permainan yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang diajarkan, agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Platform yang paling sering digunakan antara lain *Wordwall*, dengan fitur seperti kuis pilihan ganda dan roda keberuntungan; *Kahoot* untuk kuis langsung yang melibatkan seluruh siswa secara *real time*; serta *Quizizz* yang digunakan untuk latihan mandiri atau penilaian individu. Selain itu, *Esembler Edu* juga digunakan sebagai alternatif variasi permainan edukatif. Penggunaan berbagai platform ini terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi IPS.

Efektivitas penggunaan permainan digital ini juga tercermin dari dampaknya terhadap pemahaman siswa. Permainan seperti *Wordwall*, *Kahoot*, dan *Quizizz* dianggap mampu menarik perhatian serta membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan. Ketika soal-soal dirancang secara menarik dan disertai pembahasan, siswa cenderung lebih mudah memahami materi serta belajar dari kesalahan yang terjadi selama bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga meningkatkan daya ingat terhadap konsep-konsep penting dalam IPS. Dengan demikian, permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai alat bantu belajar yang efektif dan bermakna.

Untuk mendukung implementasi tersebut, pemanfaatan aplikasi seperti *Quizizz* dan *Wordwall* dilakukan secara praktis dan terstruktur. Pada *Quizizz*, kuis disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, kemudian dibagikan melalui link atau kode agar siswa dapat mengerjakannya secara bersama-sama. Setelah sesi kuis selesai, pembahasan dilakukan agar siswa dapat memahami letak kesalahan mereka. Sementara itu, *Wordwall* digunakan dengan menampilkan permainan seperti *pilih kata*, *pasangan kartu*, dan *roda keberuntungan* melalui proyektor, lalu siswa diajak menjawab secara bergiliran dalam kelompok. Pembuatan permainan dilakukan dengan langkah-langkah sederhana, mulai dari membuka situs *Wordwall*, memilih jenis permainan, memasukkan soal, hingga membagikan link kepada siswa. Permainan ini sangat mudah diakses melalui laptop atau ponsel dan terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

1. Penyajian Materi IPS secara Digital dalam Model Pembelajaran TGT

Pendekatan pembelajaran IPS secara digital yang dipadukan dengan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penyajian materi melalui media visual seperti slide PowerPoint, gambar, dan video singkat mampu menarik perhatian siswa dan mencegah kejenuhan selama proses belajar (Saputra & Sridiyatmiko, 2022). Integrasi kegiatan kuis digital berbasis tim melalui platform seperti *Kahoot* dan *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sesuai dengan prinsip gamifikasi yang mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa (Wijayanti & Prasadja, 2022). Aktivitas belajar berbasis permainan ini juga memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung dan memperkuat retensi informasi secara interaktif. Pembelajaran berbasis digital dalam konteks kolaboratif seperti TGT dinilai mampu

mengembangkan keterampilan sosial, literasi digital, serta meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap kelompoknya (Anastasiadis, Lampropoulos, & Siakas, 2018). Oleh karena itu, perpaduan TGT dengan media digital bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Penggunaan media digital dalam penyampaian materi IPS dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya di era teknologi yang semakin berkembang. Visualisasi yang menarik dari media digital seperti video, animasi, dan presentasi interaktif mampu membangkitkan minat belajar serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Indawati, Andariana, & Pristyoawti, 2022). Namun demikian, Efektivitas pembelajaran digital sangat bergantung pada perencanaan yang matang serta penyusunan materi yang terarah dan selaras dengan tujuan pembelajaran, agar tidak hanya menarik secara visual tetapi juga bermakna secara kognitif (Dewi Safitri, Manik, Yawai, & Khairunnisa, 2025). Oleh karena itu, Keberhasilan implementasi pembelajaran digital sangat bergantung pada strategi penyampaian yang tepat, media yang sesuai, dan kemampuan guru dalam mengelola teknologi sebagai alat bantu belajar (Khairany, Chairunnisa, & Arifin, 2024).

Untuk mendukung efektivitas pembelajaran digital, pemanfaatan berbagai platform interaktif seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman materi melalui pendekatan berbasis permainan. Platform-platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Pemilihan platform yang sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi kelas sangat penting agar proses pembelajaran berjalan optimal (Ibad, Sabat, Musyarofah, & Sulistyaningsih, 2023). Selain itu, Canva digunakan untuk mendesain penyajian materi visual yang lebih menarik, sedangkan *Essambler Edu* dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menghindari kejenuhan dan menjaga dinamika kelas. Variasi penggunaan platform ini mencerminkan pentingnya strategi diferensiasi dalam pembelajaran digital, yang mampu meningkatkan motivasi serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif (Fitriana, Idawati, & Mariati, 2024).

Pemilihan platform digital dalam penerapan model pembelajaran TGT harus mempertimbangkan berbagai aspek fungsional dan pedagogis. Salah satu pertimbangan utama adalah kemudahan akses dan penggunaan, agar seluruh siswa tanpa terkecuali, dapat mengikuti pembelajaran secara optimal tanpa kendala teknis (Meilinda, Pasha, & Zuhriyah, 2025). Platform yang memiliki fitur kompetisi atau turnamen sangat sesuai dengan karakteristik TGT, karena dapat membangun suasana kerja sama tim yang kompetitif dan menyenangkan (Aribah, 2025). Selain itu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, fitur penilaian otomatis, serta kemampuan dalam memantau hasil belajar secara *real time* menjadi nilai tambah yang penting dalam evaluasi efektivitas platform. Platform yang bersifat interaktif dan menarik secara visual juga membantu menjaga keterlibatan siswa secara konsisten sepanjang proses pembelajaran (Sulistiawati, Damopoli, & Hasan, 2024). Oleh karena itu, pemilihan platform yang tepat berperan besar dalam menciptakan pengalaman belajar digital yang tidak hanya efisien, tetapi juga bermakna dan memotivasi.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok dan Kompetisi Digital dalam TGT

Pembelajaran kelompok secara digital dengan model TGT menghadirkan berbagai kelebihan sekaligus tantangan yang memerlukan perhatian serius dari pendidik. Kelebihannya terletak pada kemampuan platform digital dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui elemen permainan, kompetisi sehat, dan fleksibilitas waktu, yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa (Fakhriyah & Baalwi, 2025). Selain itu, pendekatan ini turut mendorong perkembangan literasi digital dan memberikan akses luas terhadap sumber belajar daring. Namun, sejumlah tantangan juga muncul, seperti kendala konektivitas internet yang tidak merata, potensi kejenuhan akibat paparan layar yang berkepanjangan, serta kesenjangan partisipasi dalam kelompok yang dapat membuat beberapa siswa pasif (Menggo, 2024). Kurangnya interaksi sosial langsung juga menjadi kelemahan yang kerap menghambat proses kolaborasi yang ideal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan kelompok yang adil dan pendekatan pembelajaran yang adaptif untuk memastikan seluruh siswa tetap terlibat aktif dan merasa nyaman dalam proses belajar digital (Hapsari et al., 2023).

Dalam pembelajaran digital berbasis TGT, penting untuk memastikan bahwa unsur kompetisi yang dihadirkan tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi tetap mengedepankan nilai-nilai edukatif dan karakter. Meskipun terdapat elemen persaingan, keberhasilan model ini justru terletak pada bagaimana siswa diajak untuk bekerja sama, memahami materi secara mendalam, dan saling mendukung dalam kelompok (Wibowo,

2024). Desain soal dan aktivitas pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran memungkinkan proses kompetisi menjadi sarana penguatan konsep, bukan sekadar perebutan skor. Selain itu, pembelajaran digital yang interaktif dapat menumbuhkan karakter positif seperti sportivitas, tanggung jawab, dan etika dalam penggunaan teknologi (Sugiarto & Farid, 2023). Kompetisi yang dikemas dengan baik mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membentuk kepribadian siswa yang tangguh, kooperatif, dan berpikir kritis dalam situasi kompetitif (Siswadi & Juwan, 2024).

Pemberian penghargaan dalam pembelajaran digital berbasis TGT memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang positif. Penghargaan yang bersifat sederhana seperti stiker digital, snack, atau pujian terbukti mampu memberikan penguatan positif terhadap perilaku siswa yang aktif dan berprestasi (Prasetyo, 2015). Bentuk penghargaan visual seperti bintang prestasi yang ditempelkan di papan apresiasi juga efektif dalam membangkitkan rasa bangga dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat (Pratiwi & Nurjaman, 2023). Selain sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian siswa, sistem *reward* dalam pembelajaran kelompok seperti TGT mendorong terbentuknya karakter positif, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Pendekatan ini, yang didukung elemen turnamen dan permainan digital, sejalan dengan prinsip gamifikasi dalam pendidikan yang menekankan pentingnya penghargaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Haryati, 2024).

3. Penggunaan Permainan Digital dan Aplikasi Interaktif dalam IPS

Pemanfaatan berbagai jenis permainan digital dalam implementasi model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Platform seperti *Wordwall*, *Kahoot*, dan *Quizizz* dipilih karena memiliki fitur yang mendukung pembelajaran berbasis kuis dan kompetisi, yang sesuai dengan karakteristik model TGT (Elis Rina Nuraeni, Tin Rustini, & Agus Mulyana, 2023). *Wordwall* menawarkan beragam bentuk permainan seperti kuis pilihan ganda dan roda keberuntungan yang dapat digunakan untuk meninjau pemahaman siswa secara menyenangkan. Sementara itu, *Kahoot* dan *Quizizz* menghadirkan pengalaman kuis secara *real-time* maupun mandiri yang tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif, tetapi juga memungkinkan guru mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung (Putri, Wulandari, Widodo, Nuraeni, & Harjuno, 2025). Selain itu, penggunaan *Esembler Edu* sebagai alternatif permainan edukatif

memberi variasi yang penting agar pembelajaran tidak monoton. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi lebih kompetitif namun tetap menyenangkan, dan proses pemahaman materi IPS berlangsung secara lebih dinamis dan efektif (Manurung, Agung, & Suartama, 2024).

Efektivitas penggunaan permainan digital dalam pembelajaran IPS tercermin dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Platform seperti *Wordwall*, *Kahoot*, dan *Quizizz* dinilai mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang menyenangkan, sehingga mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Putri et al., 2025). Ketika soal-soal disusun secara menarik dan disertai pembahasan, siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaikinya, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman konsep (Jabnabillah, 2022). Selain itu, pengalaman bermain yang menyenangkan juga berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran, karena melibatkan aspek kognitif dan emosional secara bersamaan (Indriani & Puspitasari, 2024). Dengan demikian, permainan digital bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif dan bermakna dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Pemanfaatan aplikasi digital seperti *Quizizz* dan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS dengan model TGT terbukti mendukung proses belajar yang terstruktur, interaktif, dan menyenangkan. *Quizizz* memungkinkan guru untuk menyusun soal sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, kemudian dibagikan kepada siswa melalui tautan atau kode, sehingga dapat diakses secara bersamaan. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga sebagai alat refleksi melalui pembahasan hasil kuis yang dilakukan setelah sesi permainan (Safitri, 2022). Di sisi lain, *Wordwall* memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi melalui permainan seperti pilih kata, pasangan kartu, dan roda keberuntungan, yang bisa ditayangkan lewat proyektor dan dimainkan secara bergiliran dalam kelompok, mendorong kerja sama dan partisipasi aktif siswa (Saputri, Putri, Wulandari, Fajriani, & Hajron, 2023). Kemudahan akses platform ini melalui perangkat digital menjadikannya solusi praktis dalam menghadirkan pembelajaran yang kolaboratif dan bermakna di tengah tuntutan pendidikan berbasis teknologi (Rahayu, Nisak, Samuji, Wahib, & Besari, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis digital dalam mata pelajaran IPS secara efektif mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang menarik melalui media digital, integrasi permainan edukatif seperti *Kahoot*, *Wordwall*, dan *Quizizz*, serta penggunaan strategi kompetisi yang sehat dalam kelompok, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan konektivitas dan ketimpangan partisipasi, guru mampu mengatasinya dengan strategi adaptif dan pengelolaan kelompok yang tepat. Pemberian penghargaan serta pemanfaatan berbagai platform digital juga turut membentuk karakter positif dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna di era teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, Mohammad Nanang, Qonita, Naila, Yulianti, Yuni, Putri, Zahra, Hanifah, Hanifah, Jenuri, Jenuri, & Suwarma, Dina Mayadiana. (2025). Relevansi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 257–261. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523>
- Alaslan, Amtai, Amane, Ade Putra Ode, Suharti, Bangun, Laxmi, Laxmi, Rustandi, Nanang, Sutrisno, Eko, Rustandi, Rustandi, Rahmi, Siti, Darmadi, Darmadi, & Richway, Richway. (2023). *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif* (Achmad Hidir, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Alya, Devina Rahma, Lidiaputri, Hani, Syaepurrohman, Purnama, & Ruslan, Ahmad. (2024). Jurnal Inovasi Global. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551. <https://doi.org/https://doi.org/10.58344/jig.v3i2.280>
- Anastasiadis, Theofylaktos, Lampropoulos, Georgios, & Siakas, Kerstin. (2018). *Digital Game-based Learning and Serious Games in Education*. 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Aribah, Atikah. (2025). *Efektivitas Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Vi Sd Negeri Layansari 01 Gandrungmangu*.
- Cahyono, Didik. (2023). The Role of the Teacher as a Facilitator in the Islamic Religious Education Learning Proces: A Review Of Educational Psychology. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v2i2.998>
- Elis Rina Nuraeni, Tin Rustini, & Agus Mulyana. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 201–214. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2031>
- Elliott, Rachael, White, Erin, & Nathan, Rajan. (2023). Thematic Analysis of Inquiries Into Concerns About Institutional Health Care. *British Journal of Psychiatry Open*, 9(S1), S48–S48. <https://doi.org/10.1192/bjo.2023.185>
- Fakhriyah, Ika Laila, & Baalwi, Muhammad Assegaf. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal*

- Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291–1300.
- Faradina, Najwa Rika, Fauziyyah, Athifah, Mutmainah, Ina, Zahra, Alya Az, Riyadi, Arie Rakhmat, & Maulidah, Neni. (2025). *Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital*. 10(1), 866–874. <https://doi.org/DOI:10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Fitriana, Nur, Idawati, Idawati, & Mariati, Mariati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 375–384. Retrieved from <https://osf.io/preprints/7wcs5/%0Ahttps://osf.io/7wcs5/download>
- Hapsari, Shinta Ratna Yudhi, Azzahrawaani, Zhafirah, Nurazizah, Adisa Siti, Ismail, Alif, Ramdanis, Gina, Halimah, Ima Siti, & Callista, Linda Angel. (2023). Learning approaches and strategies in online learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(1), 113–126. <https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.53638>
- Haryati, Haryati. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika* (Vol. 15). Vol. 15.
- Hilmi, Rafiqi Zul, Hurriyati, Ratih, & Lisnawati. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 91–102.
- Ibad, Wasilatul, Sabat, Yuliyanto, Musyarofah, Lailatul, & Sulistyaningsih, Sulistyaningsih. (2023). Comparing Kahoot, Quizizz, And Wordwall In EFL Reading Class. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 3(11), 1984–2000. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i11.954>
- Indawati, Ninik, Andariana, Friorina Tri Puspa, & Pristyoawti, Delita. (2022). IPS Learning on Natural Environmental Material and Artificial Environment Based on Contextual Teaching And Learning Through Interactive Comic Media. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1085. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1085-1092.2022>
- Indriani, Maria, & Puspitasari, Dani. (2024). *Pengaruh Game Based Learning pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua*. 5(2), 73–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.73-78> Pengaruh
- Jabnabillah, Faradiba. (2022). Analysis of Students' Errors in Solving Concept Understanding Problems On Integral Matter. *Mathematics Education Journal*, 6(1), 33–44. <https://doi.org/10.22219/mej.v6i1.19625>
- Khairany, Indah, Chairunnisa, Maghfirah, & Arifin, Muhammad. (2024). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya Pada Era Digital. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2108>
- Khotimah, Khusnul, Nusantara, Toto, & Mashfufah, Aynin. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 73–81.
- Listiyani, Listiyani, Chamdani, Muh, & Hidayah, Ratna. (2020). The Application Of Team Games Tournament (TGT) Model with Multimedia to Improve Sosial Science Learning Outcomes of Theme ‘ Momets in Life ’ to Fifth Grade Students of SDN 5 Bumirejo in 2019/2020. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v8i3.45214>
- Manurung, Mega Novela Ulina, Agung, Anak Agung Gede, & Suartama, I. Kadek. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Meilinda, Vivi, Pasha, Charlotte, & Zuhriyah, Nabilaa Faizatuz. (2025). Dampak Platform E-Learning terhadap Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi Vol.*, 3(2), 157–167.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.747>
- Menggo, Sebastianus. (2024). Reflection on Students' Competence and Challenges in Achieving Digital Media Literacy in English Learning. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 11(1), 49–60. <https://doi.org/10.15408/ijee.v11i1.34851>
- Ni'matuzzuriah, Ni'matuzzuriah, & Ervina, Ervina. (2025). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek. *Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Prasetyo, Hendrik Eko. (2015). Hubungan Persepsi Penerapan Metode Tgt, Teknik Reward and Punishment Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn INgrejo Tulungagung. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 7(2), 119–129. <https://doi.org/10.30957/konstruk.v7i2.311>
- Pratiwi, Eka Fauziah, & Nurjaman, Asep Rudi. (2023). Analisis efek pemberian reward "Bintang Prestasi" terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cimekar. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>
- Putri, Najwa Rheina, Wulandari, Ritanur Aliya, Widodo, Susilo Tri, Nuraeni, Rina, & Harjuno, Icu. (2025). Analisis Efektivitas Media Quizizz dan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN. *Journal on Education*, 07(02), 9525–9530.
- Rahayu, Arum Putri, Nisak, Hernik Khoirun, Samuji, Samuji, Wahib, Ahmad, & Besari, Anam. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan: Innovation of Collaborative Learning Methods in the Digital Era: Case Study of Magetan Private Colleges. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 368–379. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- Resnawati, Resnawati. (2021). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar ...*, 83–92. Retrieved from <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/941>
- Safitri, Dewi, Manik, Wahyuni, Yawai, Tasnim, & Khairunnisa, Nadiyah. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 1714–1721.
- Safitri, Indah. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perpindahan Kalor Melalui Media Quizizz Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 54–64. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7701>
- Saputra, Nur Achmad Guntur, & Sridiyatmiko, Gunawan. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Saputri, Indarti Rukmana Eko, Putri, Salma Endra Reykha, Wulandari, Rahayu, Fajriani, Silvi Fitria, & Hajron, Kun Hisnan. (2023). Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>
- Siswadi, Gede Agus, & Juwan, Dian Paula April. (2024). Merdeka Belajar Di Era Digital Dan Tantangannya Dalam Pendidikan Karakter. *MAHA WIDYA BHUWANA*, 7(1).
- Somantri, Diki, & Komala Putri, Siti. (2024). Persepsi Guru terhadap Integrasi TPACK dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan*,

- Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 89–102. Retrieved from <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.448>
- Sugiarto, Sugiarto, & Farid, Ahmad. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sulistiawati, Eka, Damopoli, Muljono, & Hasan, Mardhiah. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Sistem Informasi Asesmen Sumatif Di Smpn 1 Amali Kabupaten Bone. *Jurnal MAPPESONA*, 7(2), 54–64.
- Wibowo, Afa. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Wijayanti, Sri Hapsari, & Prasadja, Heru. (2022). *Quizizz and Kahoot ! for Online-Learning Engagement in Elementary School*. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2021.2319534>
- Yeremia, Septy S., Siregar, Anisa, Malau, Rianta, Salmi, Rohyana R., William Iskandar Ps, Jl V, Baru, Kenangan, Deli Sedang, Kabupaten, & Utara, Sumatera. (2024). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 27–32. Retrieved from <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.738>
- Zahara, Shafa, & Saputra, Dendi Wijaya. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01*. 450–458.