

NEED ASSESSMENT INOVASI TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Marina Gusnia Ruchiyat^{1*}, Herwin², Wuri Wuryandani³, Agung Prihatmojo⁴, Marwan⁵,
Agus Herwanto⁶

Universitas Negeri Yogyakarta¹²³⁵⁶
Universitas Muhammadiyah Kotabumi⁴

E-mail: marinagusnia.2024@student.uny.ac.id^{1*}, herwin@uny.ac.id², wuri_wuryandani@uny.ac.id³,
agung.prihatmojo@umko.ac.id⁴, markim02mmm10@gmail.com⁵, agusherwanto91@gmail.com⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan integrasi model Team Games Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan diskusi kelompok terfokus (FGD) di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa mengungkapkan kebutuhan yang tinggi terhadap model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis kolaborasi, di mana TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan tradisional, yang kaya akan nilai budaya lokal, terbukti dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Tantangan utama yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman guru mengenai cara mengintegrasikan permainan tradisional dalam TGT. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan TGT dan permainan tradisional, serta pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar, guna menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan bermakna.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran; *Team Games Tournament*; Permainan Tradisional; Pembelajaran Kooperatif.

Abstract

This study aims to analyze the need for the integration of the traditional game-based Team Games Tournament (TGT) model in elementary school learning. The method used is qualitative descriptive research with data collection techniques through in-depth interviews, observations, and focused group discussions (FGD) in elementary schools. The results show that both teachers and students express a high need for a more interactive and collaboration-based learning model, where TGT can increase student engagement. Traditional games, which are rich in local cultural values, have been shown to enrich the learning experience and support the development of students' social skills. The main challenge found was the lack of teachers' understanding of how to integrate traditional games in TGT. The implications of these findings are the need to develop learning models that combine TGT and traditional games, as well as training for teachers to optimize their implementation in primary school learning, in order to create more comprehensive and meaningful learning.

Keywords: *learning innovation; Team Games Tournament; Traditional Games; Cooperative Learning*

Submitted: 2026-02-20. **Revision:** 2025-02-27. **Accepted:** 2026-02-28. **Publish:** 2026-04-01.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar keterampilan akademik, sosial, serta karakter siswa yang akan mempengaruhi perkembangan (Palavan, 2021). Perbaikan kualitas pembelajaran melalui model dan pendekatan yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan berkesinambungan sangat diperlukan (Maria et al., 2026). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) (Lestari & Widayati, 2022). Sedangkan permainan tradisional yang kental dengan nilai-nilai budaya lokal diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan mendukung pengembangan karakter serta keterampilan sosial siswa (Tasnim et al., 2022).

Pendekatan inovatif dalam pembelajaran telah diterapkan, masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh pendidik, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan sekaligus membentuk karakter yang positif (Prihatmojo et al., 2024). Banyak model pembelajaran yang menekankan pada aspek akademik, namun kurang memberikan perhatian terhadap pengembangan nilai-nilai sosial dan karakter yang seharusnya juga menjadi fokus utama pada pendidikan di sekolah dasar (Al-Madi et al., 2018; Almulla, 2020; Siradjuddin et al., 2026). Permainan tradisional yang penuh dengan aspek kerjasama dan pembelajaran kontekstual justru jarang diintegrasikan dalam pembelajaran modern, padahal permainan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kurniawati, 2022; Lamrani & Abdelwahed, 2020).

Model TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah dan menguasai materi pembelajaran (Hartt et al., 2020). Dalam model ini, siswa berkompetisi dalam kelompok-kelompok untuk menguji pengetahuan yang telah siswa pelajari, yang dapat mendorong untuk lebih aktif dan bertanggung jawab (Patil et al., 2023). Integrasi permainan tradisional dalam model TGT dapat memperkaya pengalaman belajar, karena permainan tersebut tidak hanya mengajarkan strategi, tetapi juga nilai-nilai penting seperti kerja sama, kedisiplinan, dan saling menghargai (Azizah et al., 2025). Penerapan model TGT berbasis permainan tradisional diharapkan dapat menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu membangun karakter positif pada siswa.

Dalam dekade terakhir, banyak penelitian yang mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam berbagai konteks pembelajaran. Lestari & Widayati (2022) menemukan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis kelompok. Penelitian lain oleh (Fauzi & Masrupah (2024) juga menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Di sisi lain, pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran telah banyak diangkat dalam kajian-kajian terbaru. Hariyono et al. (2023) menyatakan bahwa permainan tradisional

dapat memperkuat keterampilan sosial dan meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian oleh Lamrani & Abdelwahed (2020) menyoroti pentingnya permainan berbasis budaya dalam memperkaya pengalaman pembelajaran. Namun, meskipun banyak penelitian yang mengkaji TGT dan permainan tradisional secara terpisah, studi yang mengintegrasikan keduanya dalam konteks pendidikan dasar masih terbatas (Kurniawati, 2022; Widiastuti, 2020), yang menjadi dasar bagi penelitian ini untuk mengisi gap tersebut dengan mengkaji integrasi TGT berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan model TGT dalam konteks pembelajaran yang berfokus pada pencapaian akademik. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan prestasi belajar, keterlibatan siswa, serta keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi (Azizah et al., 2025; Fauzi & Masrupah, 2024; Ramadillah & Yatri, 2024). Sementara itu, permainan tradisional juga banyak dibahas dalam literatur sebagai alat untuk pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak (Hariyono et al., 2023; Lavega-Burgués et al., 2024). Namun, integrasi antara model TGT dengan permainan tradisional sebagai pendekatan yang holistik dalam pembelajaran sekolah dasar masih terbatas. Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional masih kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran di sekolah dasar yang lebih banyak terfokus pada materi akademik.

Terdapat gap yang jelas antara teori dan praktik penerapan model TGT berbasis permainan tradisional dalam konteks pendidikan sekolah dasar (Kurniawati et al., 2020). Meskipun telah ada penelitian yang mengkaji model TGT secara umum dan permainan tradisional secara terpisah, belum banyak kajian yang membahas secara khusus tentang analisis kebutuhan untuk mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran (Chen & Liu, 2023; Widiastuti, 2020). Hal ini membuka peluang untuk penelitian yang lebih mendalam mengenai bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam model TGT untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan karakter siswa yang lebih baik (Prihatmojo et al., 2026). Dengan demikian, penelitian ini memiliki keunikan dan kontribusi yang penting dalam mengisi kekosongan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap penerapan model TGT berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terkait integrasi kedua pendekatan tersebut, serta untuk mengeksplorasi potensi dan tantangan yang mungkin muncul dalam implementasinya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih jelas tentang bagaimana model TGT berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan siswa, penguasaan materi pembelajaran, serta pengembangan karakter yang positif di lingkungan sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang penerapan model TGT berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menggali persepsi, pendapat, dan pengalaman guru serta siswa dalam konteks pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur, Lampung.

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu guru dan siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur, Lampung. Sebanyak tiga orang guru yang mengajar di kelas 4-6 dipilih sebagai informan utama, karena siswa memiliki pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif serta mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di sekitar. Sementara itu, 20 siswa yang berasal dari kelas 4 hingga 6 juga terlibat dalam penelitian ini. Pemilihan siswa ini didasarkan pada kriteria keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengalaman dalam mengikuti kegiatan berbasis permainan tradisional.

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan diskusi kelompok terfokus (FGD) akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis ini dilakukan melalui beberapa langkah untuk memastikan hasil yang akurat dan komprehensif. Langkah pertama adalah transkripsi, di mana seluruh hasil wawancara dan FGD dengan guru serta siswa akan ditranskrip secara verbatim. Peneliti akan menafsirkan tema-tema yang ditemukan

selama proses koding untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi, kebutuhan, dan harapan yang dimiliki oleh guru dan siswa terhadap penerapan model TGT berbasis permainan tradisional. Langkah terakhir adalah klasifikasi data, di mana data yang telah dianalisis akan dikelompokkan berdasarkan kategori yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kebutuhan terhadap Model TGT dalam Pembelajaran

Hasil wawancara dengan tiga guru yang mengajar di kelas 4 hingga 6 di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur menunjukkan bahwa siswa merasa perlunya metode pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat melibatkan siswa secara aktif. Guru A, yang mengajar di kelas 4, mengungkapkan bahwa selama ini sebagian besar pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, yang meskipun memungkinkan sebagian siswa untuk terlibat, namun banyak di antaranya yang kurang aktif. Guru B, yang mengajar di kelas 5, menyatakan bahwa model TGT sangat diperlukan, mengatakan, "Dengan adanya sistem tim dan turnamen, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar dan ikut berpartisipasi." Guru C, yang mengajar kelas 6, turut mengungkapkan bahwa model TGT yang lebih aktif dan kompetitif dapat meningkatkan partisipasi siswa, mengingat banyaknya materi teori yang membuat siswa merasa bosan.

Dari wawancara ini, menunjukkan bahwa para guru menginginkan model

pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif. Siswa menilai bahwa TGT dapat menjadi metode yang efektif untuk mengatasi masalah kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang selama ini cenderung berfokus pada ceramah. Model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki kerja sama antar siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan kebutuhan yang serupa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa siswa lebih senang belajar jika kegiatan pembelajaran melibatkan permainan atau aktivitas yang menyenangkan. Siswa 1 kelas 5, menyatakan, "Saya lebih senang belajar jika ada permainan. Belajar sambil bermain seperti ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran, dan saya jadi lebih semangat." Siswa 2, menambahkan, "Dengan adanya permainan, saya jadi tidak merasa bosan. Kalau cuma duduk dan mendengarkan guru bicara, lama-lama saya jadi malas. Tapi kalau ada permainan seperti TGT, saya jadi lebih aktif ikut belajar."

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sangat menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat melibatkan siswa dalam aktivitas yang lebih aktif. Siswa merasa bosan dengan cara pembelajaran konvensional yang banyak mengandalkan ceramah dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Model TGT, yang menggabungkan kompetisi antar tim dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berinteraksi, tampaknya sangat sesuai

dengan kebutuhan ini. Siswa mengakui bahwa metode pembelajaran yang aktif dan melibatkan permainan seperti TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Kebutuhan Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai sosial, kerjasama, dan pengembangan keterampilan motorik, dianggap sebagai metode yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar di luar ruang kelas. Guru B, menyatakan bahwa ia sangat mendukung penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran, karena selain menyenangkan, permainan tradisional juga mengajarkan banyak nilai penting. Ia menambahkan, "Namun, kami butuh panduan yang jelas tentang bagaimana menggabungkannya dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran tetap tercapai."

Meskipun mayoritas guru melihat potensi permainan tradisional dalam pembelajaran, siswa juga menyadari adanya tantangan dalam hal integrasi permainan ini dengan model pembelajaran yang ada. Beberapa guru mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran yang lebih terstruktur. Tantangan ini terkait dengan kurangnya

pemahaman mengenai bagaimana menggabungkan permainan tradisional dengan materi pembelajaran yang relevan tanpa mengurangi kualitas pengajaran.

Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan antusiasme terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika ada aktivitas fisik dan sosial yang menyenangkan. Siswa 4, yang berada di kelas 4, mengungkapkan, "Permainan tradisional seperti gobak sodor sangat menyenangkan. Kami belajar sambil bermain, dan itu membuat saya lebih mudah berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-teman. Kalau ada permainan dalam belajar, saya jadi lebih semangat." Hasil wawancara ini menggambarkan bahwa siswa sangat antusias terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Siswa merasa bahwa permainan tradisional dapat memecahkan kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional dan memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

Observasi partisipatif yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan tradisional lebih aktif dalam berkomunikasi dengan teman sekelasnya dan menunjukkan peningkatan dalam kerjasama kelompok. Dalam permainan congkak, siswa perlu bekerja sama untuk merencanakan langkah-langkah, yang membutuhkan keterampilan berpikir strategis dan komunikasi yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan

tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan kognitif yang lebih kompleks, seperti perencanaan dan pemecahan masalah.

3. Tantangan Model TGT Berbasis Permainan Tradisional

Pengimplementasian model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar menghadapi beberapa tantangan baik dari sisi praktis maupun teoretis. Tantangan ini terkait dengan kesulitan yang dialami oleh guru dan siswa dalam mengadaptasi model pembelajaran baru ini, serta faktor-faktor kondisi sekolah yang memengaruhi efektivitas penerapan model tersebut. Secara umum, tantangan yang dihadapi terbagi menjadi dua aspek utama: tantangan dari sisi guru dan tantangan dari sisi siswa.

a. Tantangan dari Sisi Guru

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh guru dalam pengimplementasian model TGT berbasis permainan tradisional adalah keterbatasan pengetahuan dan pemahaman mengenai kedua konsep tersebut. Guru menyadari potensi besar permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial dan karakter, siswa merasa kurang siap untuk mengintegrasikan permainan ini dalam model TGT yang berbasis kompetisi tim. Guru A mengungkapkan, "Kami tahu bahwa permainan tradisional bisa membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan karakter, namun kami masih merasa kurang

yakin tentang bagaimana cara yang tepat untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran berbasis TGT. Kami membutuhkan lebih banyak informasi dan pelatihan terkait hal ini."

Tantangan lain yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya bimbingan yang jelas terkait dengan penggabungan elemen-elemen permainan tradisional dalam model TGT. Para guru merasa bahwa integrasi ini memerlukan pendekatan yang lebih sistematis serta pelatihan yang dapat membantu memahami cara terbaik untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam mendukung pembelajaran kooperatif. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi kendala utama yang dihadapi para guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis TGT dengan permainan tradisional. Guru A menambahkan, "Salah satu kendala utama kami adalah waktu yang terbatas untuk mempersiapkan kegiatan TGT yang melibatkan permainan tradisional. Dengan jadwal yang sudah padat, kami harus mencari waktu tambahan untuk menyiapkan dan melaksanakan permainan ini."

Kesibukan dengan jadwal pelajaran yang padat membuat pengintegrasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu merancang dan menyiapkan materi serta aktivitas secara lebih mendalam, yang memerlukan waktu ekstra. Hal ini menunjukkan perlunya adanya penyesuaian jadwal atau pembagian waktu yang lebih fleksibel agar pengintegrasian model TGT berbasis permainan tradisional dapat dilakukan dengan optimal.

b. Tantangan dari Sisi Siswa

Selain tantangan dari sisi guru, tantangan juga muncul dari sisi siswa, terutama dalam hal perbedaan kemampuan dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional. Beberapa siswa merasa kesulitan dengan pendekatan yang lebih aktif dan berbasis kompetisi, yang memerlukan kolaborasi dalam tim. Siswa 4 mengungkapkan, "Awalnya saya merasa sedikit canggung dengan permainan seperti itu. Saya lebih suka duduk dan mendengarkan penjelasan guru daripada harus berkompetisi atau berinteraksi dengan teman-teman di dalam permainan." Meskipun sebagian besar siswa merasa antusias, siswa dengan karakter introvert atau yang kurang percaya diri cenderung merasa kesulitan mengikuti permainan yang melibatkan interaksi intensif antar teman. Guru perlu memberikan dukungan ekstra bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis permainan.

Tantangan lain yang dihadapi siswa adalah pemahaman terhadap aturan permainan tradisional yang cukup beragam dan mungkin belum dikenal oleh sebagian besar siswa. Beberapa siswa yang belum terbiasa dengan permainan seperti congkak atau gobak sodor memerlukan waktu lebih untuk memahami aturan mainnya. Siswa 5 menyatakan, "Permainan seperti congkak agak sulit dimengerti pada awalnya, terutama cara menghitung langkah dan menentukan strategi. Tapi setelah beberapa kali bermain, saya mulai mengerti." Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan yang lebih

ringkas dan pendampingan intensif sangat diperlukan pada tahap awal penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Integrasi model Team Games Tournament (TGT) dengan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar menunjukkan potensi yang signifikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa model seperti TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hooshyar et al., 2021; Wang & Zheng, 2021). Dalam model TGT, siswa bekerja dalam tim untuk menguasai materi pelajaran dan berkompetisi dengan tim lain, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil akademik (Fauzi & Masrupah, 2024; Oktariato & Handayanto, 2021). Hal ini mendukung hasil studi Slavin (1995) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis tim, dengan adanya komponen kompetisi yang sehat, dapat memperbaiki partisipasi siswa dan memotivasi untuk belajar lebih giat (In'am & Sutrisno, 2020; Slavin, 2015).

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan sosial siswa (Lin et al., 2022). Permainan tradisional yang melibatkan aspek kerja sama dan interaksi sosial

memiliki potensi besar untuk mendukung pada pembentukan karakter siswa (Zhang & Li, 2024). Penelitian menekankan bahwa permainan tradisional merupakan sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran (Lavega-Burgués et al., 2024; Trajkovik et al., 2018). Melalui permainan seperti congkak, gobak sodor, dan kelereng (Kurniawati, 2022; Widiastuti, 2020) siswa tidak hanya diajarkan strategi dan teknik, tetapi juga diberikan kesempatan untuk belajar dalam konteks sosial yang memperkuat kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam kelompok (Siradjuddin et al., 2026).

Integrasi TGT dengan permainan tradisional juga dapat memperkaya dinamika pembelajaran di kelas dengan menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Integrasi budaya lokal dalam permainan tradisional dengan model pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan dampak positif dalam memperkuat kerjasama antar siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran (Juariyah & Adawiyah, 2022). Dalam konteks permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik atau hiburan semata, tetapi juga sebagai medium yang mengajarkan nilai-nilai sosial dan budaya (Sun & Zheng, 2024). Ketika permainan tradisional diintegrasikan dalam model TGT, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, negosiasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari

(Fatmawati, 2021; Putra et al., 2023; Zhang & Li, 2024).

Penerapan model TGT berbasis permainan tradisional juga menghadapi beberapa tantangan kurangnya pemahaman guru mengenai cara mengintegrasikan permainan tradisional dalam model pembelajaran kooperatif (Lestari & Widayati, 2022). Walaupun permainan tradisional dapat memberikan banyak manfaat dalam pengembangan karakter siswa, banyak guru yang merasa kesulitan dalam menggabungkannya dengan model kooperatif (Adi et al., 2020; Azizah, Sani et al., 2020). Pelatihan guru yang fokus pada pengintegrasian permainan tradisional dengan model TGT sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas implementasi pembelajaran ini. Selain itu, penting untuk memberikan dukungan yang lebih intensif bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan, tetapi penyesuaian perlu dilakukan untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hasanah & Himami, 2021; Putra et al., 2024).

Analisis model TGT berbasis permainan tradisional menunjukkan kebutuhan pengembangan model yang lebih komprehensif dan terstruktur. Pengembangan mencakup penyusunan panduan praktis yang membantu guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional dengan model TGT secara efektif (Amri et al., 2022). Panduan ini harus mencakup contoh-contoh konkret mengenai permainan

yang relevan dengan materi pelajaran serta strategi untuk mengelola kelas yang heterogen, memastikan bahwa seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Pelatihan yang lebih mendalam bagi guru juga menjadi faktor penting dalam memperkuat pemahaman tentang pembelajaran kooperatif dan cara-cara mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam konteks pembelajaran modern (Adi et al., 2020). Penting untuk menyediakan dukungan tambahan bagi siswa yang mungkin menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis kolaborasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi model Team Games Tournament (TGT) berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial, serta mendukung pembelajaran yang lebih menyeluruh dan menyenangkan. Temuan utama menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis kolaborasi, di mana TGT dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai sosial dan budaya lokal juga terbukti dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pengembangan karakter.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan TGT dengan permainan tradisional, yang belum banyak dikaji dalam literatur pendidikan. Penelitian ini mengisi gap yang ada dengan menyarankan pendekatan yang lebih holistik dan terintegrasi dalam pembelajaran sekolah dasar. Secara praktis, implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penerapan model TGT berbasis permainan tradisional, serta penyusunan panduan yang jelas bagi integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang pentingnya memadukan pembelajaran kooperatif dan budaya lokal dalam mendukung proses pendidikan yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Al-Madi, E. M., Celur, S. L., & Nasim, M. (2018). Effectiveness of PBL methodology in a hybrid dentistry program to enhance students' knowledge and confidence. (a pilot study). *BMC Medical Education*, 18(1), 270. <https://doi.org/10.1186/s12909-018-1392-y>
- Almulla, M. A. (2020). The effectiveness of the project-based learning (PBL) approach as a way to engage students in learning. *Sage Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938>

- 702
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Azizah, Sani, N. K., Aras, N. F., & Adriana, L. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 43–50. <https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4966>
- Azizah, A. A., Azizah, N., Baharudin, B., Asiah, N., & Fakhri, J. (2025). Learning Interest: How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models? *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 103–117. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.939>
- Chen, S., & Liu, Y.-T. (2023). Learning by designing or learning by playing? A comparative study of the effects of game-based learning on learning motivation and on short-term and long-term conversational gains. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4309–4323. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1961159>
- Fatmawati, E. (2021). Strategies to grow a proud attitude towards Indonesian cultural diversity. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 810–820. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS1.1465>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hariyono, E., Rizki, I. A., Lestari, D. A., Citra, N. F., Islamiyah, A. N., & Agusty, A. I. (2023). Engklek Game Ethnoscience-Based Learning Material (EGEBLM) to Improve Students' Conceptual Understanding and Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(4), 635–647. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i4.43941>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hooshyar, D., Pedaste, M., Yang, Y., Malva, L., Hwang, G.-J., Wang, M., Lim, H., & Delev, D. (2021). From Gaming to Computational Thinking: An Adaptive Educational Computer Game-Based Learning Approach. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 383–409. <https://doi.org/10.1177/0735633120965919>
- In'am, A., & Sutrisno, E. S. (2020). Strengthening students' self-efficacy and motivation in learning mathematics through the cooperative learning model. *International Journal of Instruction*, 14(1), 395–410. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14123A>

- Juariyah, J., & Adawiyah, P. R. (2022). Tanoker community as a counter culture movement to communicate traditional games in Ledokombo Jember Indonesia. *Informasi*, 52(2), 307–320.
<https://doi.org/10.21831/informasi.v52i2.49039>
- Kurniawati. (2022). The Use Traditional Game Cublak-Cublak Suweng to Improve Arabic Vocabulary Achievements. *Jurnal Al-Maqayis*, 9(2), 161.
<https://doi.org/10.18592/jams.v9i2.5591>
- Kurniawati, D., Taufiq, M., Kasiyun, S., & Naufi'ah, N. (2020). Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model with Spinning Wheel Media-Based on Local Wisdom Toward Students' Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 296.
<https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.28183>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356.
<https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Lavega-Burgués, P., Luchoro-Parrilla, R., Pla-Pla, P., & Pic, M. (2024). The development of social sustainability through traditional sporting games. A temporal approach with the Elbow Tag. *PLOS ONE*, 19(11), e0312092.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0312092>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Lin, Y.-S., Lim, J. N., & Wu, Y.-S. (2022). Developing and Applying a Chinese Character Learning Game App to Enhance Primary School Students' Abilities in Identifying and Using Characters. *Education Sciences*, 12(3), 189.
<https://doi.org/10.3390/educsci12030189>
- Maria, E., Friani, D. A., & Setiati, A. D. (2026). Implementation of project-based collaborative learning models to improve students' social skills in elementary schools. *Arshaka: Pedagogy and Learning Review*, 1(2), 103–109.
<https://doi.org/10.65779/arshaka.v1i2.62>
- Oktarianto, M. L., & Handayanto, S. K. (2021). *Science learning tools with cooperative models of teams games tournament to improve students learning outcomes in primary schools*. 060014.
<https://doi.org/10.1063/5.0043391>
- Palavan, Ö. (2021). The concept of homeland in elementary school students. *Education Quarterly Reviews*, 4(2), 85–98.
<https://doi.org/10.31014/aior.1993.04.02.229>
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2023). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(S2), 303–307.
<https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36i2/23044>

- Prihatmojo, A., Sartono, E. K. E., . H., . M., Hamkah, M., Syarif, I., Kisworo, T. W., & . H. (2024). Perceptions of Pedagogy Lecturers and Students Regarding the Manifestation of Local Wisdom Values. *Journal of Ecohumanism*, 3(3), 439–450. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i3.3358>
- Prihatmojo, A., Sartono, E. K. E., Wibawa, L., Ardiansyah, A. R., Elmiati, E., Maharromiyati, M., Purwandari, S., Al Fuad, Z., Hartono, D. P., Yarid, H., & Susanti, E. (2026). Investigating the Growth of Nationalism Character in Indonesian Elementary School Students: A Case Study. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 13(1), 166–184. <https://doi.org/10.29333/ejecs/2703>
- Putra, Y. I., Idrus, A., & Firman, F. (2024). Technology and entrepreneurship combine: Shaping an innovative future. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 5(3), 158–164. <https://doi.org/10.20527/jee.v5i3.11866>
- Putra, Y. I., Kusmana, A., & Fitrah, Y. (2023). Falsifikasi sebagai pedoman Memahami Informasi di Media Sosial secara Objektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 289–295. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1515>
- Ramadillah, D., & Yatri, I. (2024). The Influence of Team Game Tournament (TGT) Model on The Learning Outcomes of Grade 4 Students In Malaka Sari 01 Elementary School. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 4(12), 12157–12170. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i12.1589>
- Siradjuddin, S., Hasanah, U., & Handayani. (2026). The effect of problem-based learning on students' critical thinking skills in school. *Arshaka: Pedagogy and Learning Review*, 1(2), 88–94. <https://doi.org/10.65779/arshaka.v1i2.61>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning in Schools. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Vol. 4). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92028-2>
- Sun, D., & Zheng, C. (2024). Enhancement Strategies of Traditional Cultural Inheritance on Moral Education in the Internet Era. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0556>
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiiif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Trajkovic, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLOS ONE*, 13(8), e0202172. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30(2), 167–176. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Widiastuti, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan

Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Bina Tunas. *Widya Accarya*, 11(2), 188–197. <https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>

Zhang, P., & Li, S. (2024). Associative cultural landscape approach to interpreting traditional ecological wisdom: A case of Inuit habitat. *Frontiers of Architectural Research*, 13(1), 79–96. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2023.09.008>