

**Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan kolaborasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar : Analisis bibliometrik**

Adinda Safitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Indonesia

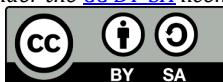
E-mail: adindasafitri1334@gmail.com

---

**ABSTRACT**

This study aims to analyze how a Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can help improve elementary school students' cooperation and understanding of subject matter. This study uses a qualitative approach through library studies by examining various relevant sources. Studies show that learning by the TGT model makes students more active, collaborating with friends, and easier to understand material because the learning process is done in a fun way and involves structured play. In addition, this model also helps create a supportive and competitive learning atmosphere in a healthy manner. Therefore, TGT can be an appropriate learning strategy to support the Free Curriculum, which encourages active learning and according to students' needs.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



---

**ARTICLE INFO**

**Article History:**

Submitted/Received 30-07-2025

First Revised 30-07-2025

Accepted 30-09-2025

First Available online 30-09-2025

Publication Date 30-09-2025

---

**Keyword:**

Teams Games Tournament  
Concept and Collaboration  
Elementary School

---

**How to cite:** Safitri, A. (2025).

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan kolaborasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar: Analisis bibliometrik. *Jurnal Pendidikan Mediatama Edukasi*, Vol 4 (3), halaman 110-117. doi:

<http://dx.doi.org/xxxxxx>

---

**1. INTRODUCTION**

Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, seperti mengidentifikasi penyebab kesulitan tersebut, sangat penting. Kondisi ini menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode yang tepat dan efektif, tidak hanya menyampaikan materi secara lengkap, tetapi juga mampu mendorong perubahan positif pada diri peserta didik, dengan adanya permasalahan tersebut, guru seharusnya dapat mengubah gaya mengajarnya agar siswa merasa tertarik dan lebih fokus pada pembelajaran. Guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Rukmini, 2020).

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik, mampu berinteraksi dan saling menerima dalam perbedaan, dan untuk meningkatkan keterampilan sosial, maka dari itu model pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa

untuk menghargai perbedaan dan saling menghormati. Dengan adanya perbedaan membuat mereka saling berkolaborasi antarsesama untuk mewujudkan satu tujuan. Setiap anggota kelompok mempunyai kewajiban dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang sama (Alfira & Syofyan, 2022).

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda untuk menyelesaikan tugas akademik atau permasalahan yang diberikan (Parhusip et al., 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selaras dengan prinsip-prinsip yang diterapkan dalam Kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum tersebut menekankan perencanaan pembelajaran yang mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian siswa saat ini, dengan tetap memperhatikan kebutuhan belajar mereka. Penerapan model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan media pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan model pembelajaran tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mertayasa, 2022).

Selain itu, kurikulum juga merefleksikan keberagaman karakteristik serta perkembangan peserta didik yang heterogen, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Strategi pengelompokan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan yang berkebutuhan bimbingan memberikan kemudahan bagi guru dalam membimbing. Siswa dengan kemampuan tinggi umumnya lebih cepat menyerap materi yang disampaikan dan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, sehingga mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang relatif singkat.

Adapun kelebihan model tipe *teams games tournament* yaitu (1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan (Mukminah et al., 2020).

## **2. METHODS**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis bibliometrik. Metode ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap artikel yang telah dipublikasikan pada jurnal-jurnal yang terindeks oleh Google Scholar. Pengumpulan data artikel publikasi ini menggunakan aplikasi referensi manajemen yaitu Publish or Perish. aplikasi ini digunakan untuk melakukan tinjauan kajian literatur mengenai resolusi konflik di sekolah dasar. Kata kunci yang digunakan untuk menghimpun data penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Artikel-artikel yang digunakan adalah artikel yang diterbitkan sejak tahun 2020 hingga 2025. Artikel-artikel yang telah di himpun kemudian disimpan ke dalam dua jenis file yaitu sistem informasi penelitian (.ris) dan format nilai terpisah koma (\*.csv). untuk memvisualisasikan dan mengevaluasi perkembangan riset tersebut, digunakan VOSviewer sehingga dapat dimunculkan peta bibliometrik dari data tersebut. Hasil analisis tersebut, Digunakan untuk mendeskripsikan 3 variasi publikasi pemetaan, yang

terdiri dari visualisasi jaringan, visualisasi densitas, dan visualisasi overlay berbasis jaringan (co-citation) antar item yang ada.

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

#### 3.1 Results

Data publikasi penelitian tentang Efektivitas Model *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kolaborasi dan Pemahaman Konsep siswa sekolah dasar di sekolah dasar dihimpun melalui Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis bibliometrik. Metode ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap artikel ilmiah dari jurnal nasional terakreditasi. Hasilnya, diperoleh 15 Artikel penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams game Tournament* di Tingkat sekolah dasar. Data dihimpun berdasarkan metadata dari setiap artikel yang terdiri dari nama penulis, judul artikel, tahun terbit, dan sumber jurnal yang relevan. Daftar artikel dapat dilihat pada Tabel 1. Artikel-artikel ini menjadi data rujukan untuk mengkaji perkembangan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara empiris di Sekolah Dasar, terutama dalam peningkatan hasil belajar, pemahaman konsep, keaktifan siswa dan interaksi sosial.

**Tabel 1.** Data Publikasi Artikel Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berdasarkan *Google Scholar* (2020-2024)

No	Judul	Referensi
1	Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>times games tournament</i> pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar	(Adiputra & Heryadi, 2021)
2	Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	(Parhusip et al., 2023)
3	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar	(Fazila, n.d., 2023)
4	Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	(Mukminah et al., 2020)
5	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD	(Alfira & Syofyan, 2022)
6	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	(Mertayasa, 2022)
7	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	(V. H. Putri et al., n.d., 2025)
8	Peningkatan hasil belajar siswa materi penaksiran dan pembulatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games</i>	(Zanuarifah, 2023)

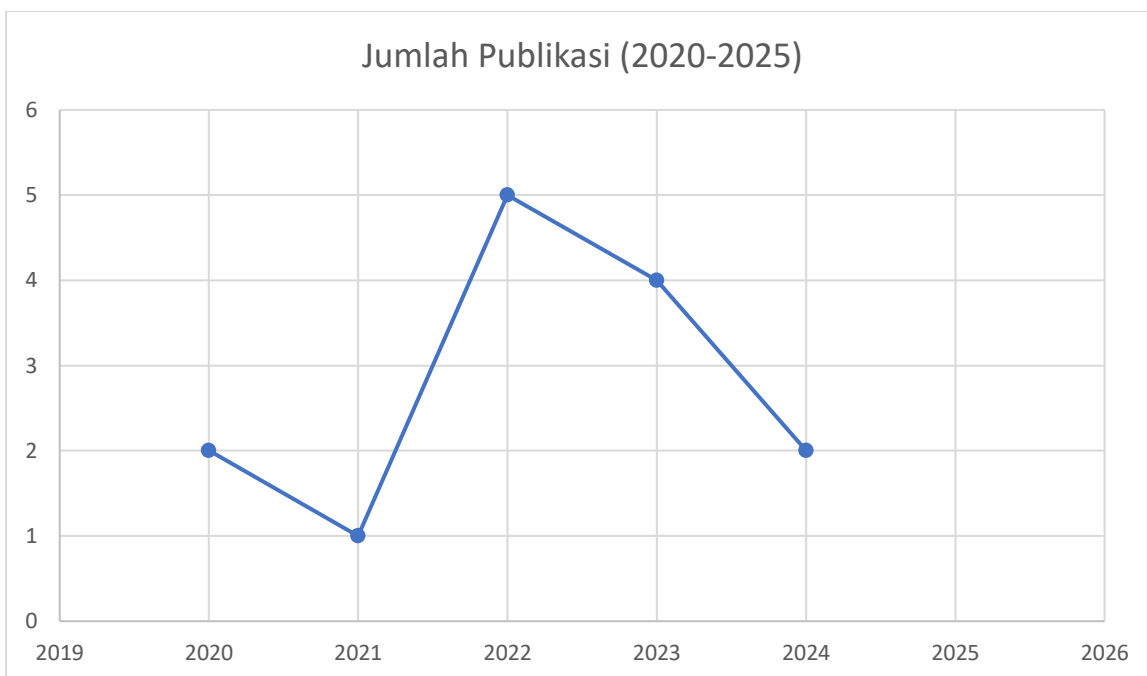
	tournament (TGT) di MI Darul Hidayah Sudimoro	
9	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD	(Fatchan et al., n.d., 2024)
10	Kooperatif model TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia	(Suningsih, 2022)
11	Analisis model pembelajaran koopertaif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar	(Simamora et al., 2024)
12	Meningkatkan keterampilan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) siswa sekolah dasar	(Sari et al., 2023)
13	Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	(Astuti et al., 2022)
14	Model Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD	(Rukmini, 2020)
15	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan	(Tanjung et al., 2022)

Berdasarkan analisis data penelitian mengenai resolusi konflik berfikir kritis di sekolah dasar, diperoleh data bahwa perkembangan penelitian pada topik ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 .** Perkembangan publikasi Artikel tentang Model TGT di Pendidikan Dasar

Tahun	Jumlah Artikel
2020	2
2021	1
2022	5
2023	4
2024	2
2025	1

Adapun perkembangan artikel tentang Model TGT disajikan pada gambar di bawah ini.

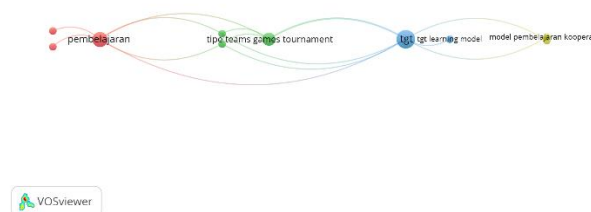


**Gambar 1.** Perkembangan Artikel Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kolaborasi Dan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar

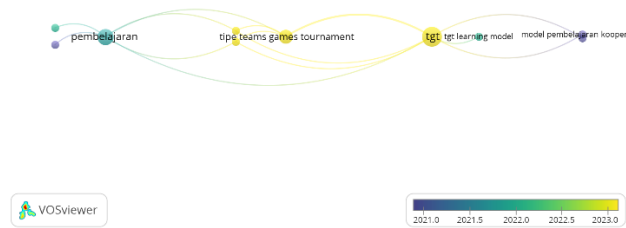
Berdasarkan data pada tabel 2 dan gambar 1, mengidentifikasi bahwa jumlah penelitian terkait model pembelajaran *inquiry* mengalami naik turun selama tahun 2020-2025.

### 3.2 Discussion

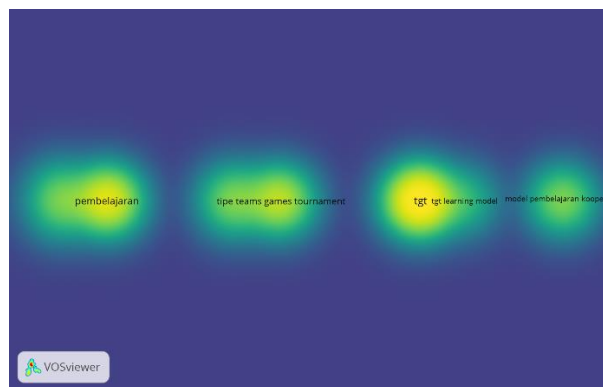
Topik mengenai resolusi konflik di sekolah dasar dianalisis menggunakan pemetaan komputasi. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah VOSviewer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pemetaan komputasi, ditemukan 10 item. Item tersebut dibagi menjadi 4 cluster. Klaster pertama adalah Resolusi konflik. Dan cluster kedua terdiri dari dua item yaitu konflik dan studi. Tampilan pemetaan komputasi menggunakan VOSviewer adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.a** Visualisasi Jaringan



Gambar 2.b Visualisasi Hamparan



Gambar 2.c Visualisasi Kepadatan

Visualisasi pemetaan pada penelitian ini dianalisis melalui 3 skema, yaitu visualisasi jaringan, visualisasi hamparan, dan visualisasi kepadatan. Hasil visualisasi bibliometrik menunjukkan bahwa fokus utama penelitian tentang pembelajaran, tipe teams games tournament, dan model pembelajaran kooperatif, hubungan antar istilah divisualisasikan dalam bentuk jaringan atau garis yang berawal dari satu istilah ke istilah lainnya. Ukuran lingkaran berlabel menunjukkan korelasi positif dengan kemunculan istilah dalam judul dan abstrak. Sementara itu, visualisasi hamparan pada Gambar 2.b menggambarkan perkembangan waktu penelitian, di mana warna kuning terang menandakan topik yang lebih baru dan banyak diteliti, dan pada Gambar 2.c menjelaskan bahwa semakin banyak warna kuning yang diterapkan, semakin penelitian lebih lanjut telah dilakukan, dan sebaliknya jika warna kuning gelap atau memudar dan menyatu dengan latar belakang

#### 4. CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan tentang penelitian yang berhubungan dengan resolusi konflik di sekolah dasar dengan melakukan analisis bibliometrik terhadap data bibliografi artikel-artikel penelitian tentang resolusi konflik di sekolah dasar yang diindeks oleh Google Scholar. Untuk melakukan analisis dari segi distribusi peta bibliometrik, menggunakan software VOSviewer. Untuk melakukan Manajemen referensi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi Publish or perish. Dari hasil penelusuran, terdapat 15

artikel yang telah diterbitkan dan terindeks google scholar, dalam rentan waktu dari tahun 2000 hingga 2025.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kajian tentang Model pembelajaran kooperatif tipe TGT di sekolah dasar paling banyak dilakukan pada tahun 2022 dengan total 5 kajian. Kajian terkait kooperatif TGT di sekolah dasar menunjukkan tren peningkatan yang positif sehingga akan menjadi peluang besar untuk melakukan penelitian tentang hal ini di sekolah dasar dengan fokus yang lebih spesifik.

## 5. REFERENCES

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/Holistika.5.2.104-111>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/Tarbiatuna.V2i2.1098>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal Of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.23887/Jear.V6i1.41914>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/Justek.V2i2.3533>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/Jipm.V11i2.13816>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/Am.V6i4.1444>
- Simamora, F., Nasution, R. H., & Sofiyah, K. (2024). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.51878/Action.V4i1.3057>
- Suningsih, N. R. (2022). Kooperatif Model TGT pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(2), 246–254. <https://doi.org/10.51878/Language.V1i2.871>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1

Padangsidimpuan. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.  
<https://doi.org/10.37081/jipdas.V2i2.319>

Zanuarifah, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Penaksiran dan Pembulatan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) di Mi Darul Hidayah Sudimoro. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 239–248.  
<https://doi.org/10.51878/learning.V3i4.2603>