

# Studi Kasus: Implementasi Model ProTeGaTo dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Sungai Jingah 4

Ruli Merliana Sari<sup>1\*</sup>, Nazwa<sup>2</sup>, Renasya Ramadhani<sup>3</sup>, Aldy Ferdiyansyah<sup>4</sup>, Asniwati<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Lambung Mangkurat

\*Corresponding author : rulimerlianasari@gmail.com

## Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Teams Games Tournament) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN Sungai Jingah 4. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru dan 28 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model ProTeGaTo, yang menggabungkan kuis interaktif berbasis aplikasi ZEP Quiz dan proyek individu, mampu meningkatkan variasi pembelajaran, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep IPS. Model ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan kontekstual. Model pembelajaran ProTeGaTo terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif.

## Kata Kunci:

ProTeGaTo, Project Based Learning, Teams Games Tournament, IPS, ZEP Quiz

## Abstract

*This study is motivated by the low motivation and participation of students caused by the use of monotonous and less innovative learning models. The study aims to describe the implementation of the ProTeGaTo learning model (Project Based Learning and Teams Games Tournament) in Social Studies (IPS) lessons for fifth-grade students at SDN Sungai Jingah 4. The research used a qualitative descriptive approach with a case study method. The subjects consisted of one teacher and 28 fifth-grade students. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed using triangulation techniques. The results indicate that the implementation of the ProTeGaTo model, which combines interactive*

*quizzes based on the ZEP Quiz application and individual projects, can increase learning variation, active student engagement, and understanding of Social Studies concepts. This model creates a more enjoyable, collaborative, and contextual learning atmosphere. The ProTeGaTo learning model has proven effective in improving the quality of Social Studies learning in elementary schools by providing meaningful and participatory learning experiences.*

**Keywords:** ProTeGaTo, Project Based Learning, Teams Games Tournament, Social Studies, ZEP Quiz

## I. PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah pola yang dipilih guru untuk merancang proses pembelajaran agar sesuai dan efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Model ini merupakan prosedur yang digunakan untuk mengatur pengalaman belajar guna meraih tujuan tertentu. Model pembelajaran berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam menyusun serta melaksanakan proses pembelajaran (Ferdiyansyah et al., 2022; Purmono et al., 2022). Model pembelajaran adalah salah satu elemen penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Model yang diterapkan harus mampu mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa selama proses belajar, sehingga dapat meningkatkan minat, hasil belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Aisa et al., 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan sejak jenjang SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB, yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS di sekolah dasar mempelajari manusia dan interaksinya dalam masyarakat secara sistematis untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar dapat berperan aktif sebagai warga negara yang baik. Karakteristik mata pelajaran IPS di SD/MI mencakup materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang bertujuan membentuk warga negara demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai. IPS dirancang secara sistematis, komprehensif, dan terpadu agar siswa mampu

memahami dan menganalisis dinamika sosial di tengah perubahan masyarakat global yang terus berlangsung (Aulia & Wandini, 2024). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam IPS, agar siswa dapat aktif, terlibat, dan memahami dinamika sosial secara mendalam. Model yang efektif mendukung perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai warga negara yang baik.

Permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di SDN Sungai Jingah 4 kelas V mulai tampak dari menurunnya antusiasme siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, model pembelajaran yang diterapkan masih terkesan monoton dan kurang inovatif. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sungai Jingah 4 Kelas V pada pembelajaran IPS, model pembelajaran yang diterapkan masih terkesan monoton dan kurang inovatif. Pada awal pembelajaran sekitar 80% siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, antusiasme tersebut menurun akibat kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mulai merasa bosan, yang berdampak pada penurunan motivasi dan partisipasi aktif mereka di kelas.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan minimnya pemahaman guru terhadap karakteristik peserta didik sering kali membuat suasana kelas tidak kondusif dan peserta didik menjadi pasif (Herawati et al., 2022). Kondisi ini berkaitan erat dengan salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu rendahnya kualitas proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang kurang memiliki kemauan belajar yang tinggi dan kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan guru, yang mencerminkan lemahnya motivasi belajar siswa (Hendrizal, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman guru terhadap model pembelajaran dan karakteristik peserta didik turut berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar dan kualitas pembelajaran di kelas.

*Project-Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran inovatif yang berorientasi kepada peserta didik, menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks yang melibatkan kerja proyek. Model ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh keterampilan melalui pengalaman langsung, dengan puncaknya menghasilkan produk nyata (Arifianti, 2020). Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dengan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengolah pembelajaran melalui kerja proyek. Model ini berpotensi besar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna,

memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalaman langsung. Penggunaan proyek dalam pembelajaran menjadikan proses belajar IPS yang biasanya kurang memotivasi dan membuat siswa pasif berubah menjadi lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif, membangun komunikasi yang baik antarsiswa dan antara guru dengan siswa, sehingga meningkatkan prestasi belajar (Nr et al., 2021). Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa melalui pengalaman langsung dalam kerja proyek. Model ini mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, serta membangun komunikasi yang baik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memuat turnamen akademik dengan melibatkan seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras yang beragam (Sururi & B S, 2022). Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif. Melalui kerja kelompok, peserta didik diajak berpikir kritis dalam memecahkan masalah bersama, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif serta mampu menarik minat siswa untuk memahami konsep tanpa merasa terbebani. Hal ini sesuai karena IPS merupakan mata pelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS sendiri adalah proses interaksi aktif antara guru dan peserta didik, di mana kegiatan-kegiatannya mendorong terciptanya interaksi baik antara guru dan siswa, antar siswa, maupun antara siswa dengan sumber belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Kurniawan, 2024). Media digital inovatif yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah ZEP Quiz. ZEP Quiz merupakan platform kuis berbasis metaverse yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Melalui ZEP Quiz, guru dapat menyusun beragam jenis soal, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga OX (benar/salah), yang sangat sesuai digunakan dalam tahap permainan atau turnamen pada model TGT. Selain itu, platform ini dilengkapi dengan berbagai peta serta avatar menarik yang mampu meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan semangat kompetisi siswa dalam proses belajar kelompok (Ardiansyah, 2025). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah bersama. Pemanfaatan media digital inovatif seperti ZEP Quiz, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan

menyenangkan, meningkatkan partisipasi serta semangat kompetisi siswa, sehingga memperdalam pemahaman konsep secara efektif.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. PjBL mengajak siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan proyek yang memiliki makna, sehingga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kerja sama. Pendekatan ini juga menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan memperkuat pemahaman materi secara mendalam. Sementara itu, *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang menghadirkan suasana belajar yang seru dan kompetitif, yang berdampak positif terhadap semangat belajar, kemampuan bekerja sama, dan pencapaian akademik siswa. Ketika kedua model ini digabungkan, PjBL memberikan ruang eksplorasi mendalam terhadap materi, dan *Team Games Tournament* (TGT) memperkuat pemahaman tersebut melalui kegiatan yang menyenangkan dalam bentuk permainan kelompok. Kombinasi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan holistik, karena melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sekaligus (Nr et al., 2021; Kurniawan, 2024; Ratnasari et al., 2023; Melisa et al., 2024). Gabungan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dan *Team Games Tournament* (TGT) menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyeluruh. *Project Based Learning* (PjBL) membantu siswa memahami materi lebih dalam melalui proyek, sementara TGT memperkuat pemahaman tersebut dengan kegiatan yang seru dan kompetitif, meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tertentu memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pertama, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Peterongan Semarang (Fadilah et al., 2023). Kedua, *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, keaktifan belajar, serta keterampilan proses siswa (Fitriani et al., 2023). Ketiga, model *Teams Games Tournament* (TGT), baik yang berbasis aplikasi Kahoot maupun tanpa aplikasi, mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Ristyanti & Widiyono, 2024; Pratiwi et al., 2023). Berdasarkan dari ketiga penelitian tersebut belum mengintegrasikan model *Project Based Learning* (PjBL) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) secara bersamaan maupun memadukannya dengan aplikasi interaktif seperti ZEP Quiz dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini menghadirkan kebaruan

melalui penerapan kombinasi PjBL dan TGT berbasis aplikasi ZEP Quiz untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan menggabungkan unsur proyek, permainan, dan teknologi digital, selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, serta pemanfaatan media digital secara optimal.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN Sungai Jindah 4 serta memberikan alternatif penyelesaian terhadap permasalahan model pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran ProTeGaTo. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh solusi inovatif yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru dan 28 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sungai Jindah 4, yang beralamat di Jalan Jahri Saleh No. 21, RT 11 A, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kalimantan Selatan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu menggabungkan ketiga sumber data tersebut untuk memperoleh keabsahan informasi. Setelah data terkumpul, dilakukan reduksi data untuk merangkum, memilih informasi yang relevan, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara deskriptif agar mudah dipahami, dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.

## III. HASIL & PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan model pembelajaran di kelas V SDN Sungai Jindah 4 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

#### a. Problematika Model Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi di SDN Surgi Mufti 4, ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS masih belum mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara optimal. Guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) dan pendekatan saintifik, namun dalam

pelaksanaannya belum terencana dan terlaksana secara sistematis. Materi cenderung disampaikan secara berulang tanpa adanya variasi sehingga aktivitas belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme pada awal kegiatan, terutama saat guru menggunakan media pembelajaran seperti proyektor dan Chromebook. Seiring berjalannya waktu, antusiasme tersebut menurun karena model pembelajaran yang digunakan tidak cukup bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada turunnya motivasi belajar siswa serta menurunnya partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Observasi juga menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi kurang kondusif ketika siswa mulai merasa bosan dan tidak tertarik dengan pola pembelajaran yang sama.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning)

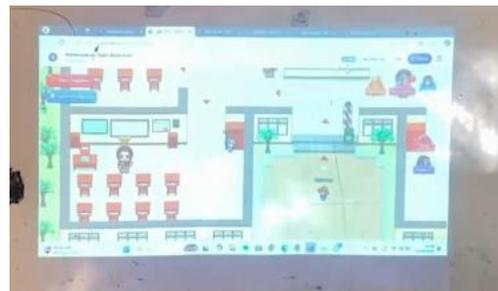
Dari hasil wawancara yang dilakukan siswa mengungkapkan bahwa mereka belum memahami materi IPS secara menyeluruh. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD dan sangat bergantung pada penjelasan guru. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam mendorong proses belajar yang bermakna. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan, serta pengembangan strategi yang lebih bervariasi, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa agar dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman konsep. Salah satu alternatif inovatif yang ditawarkan adalah penerapan model pembelajaran ProTeGaTo, yaitu perpaduan antara Teams Games Tournament (TGT) dengan Project-Based Learning (PjBL).

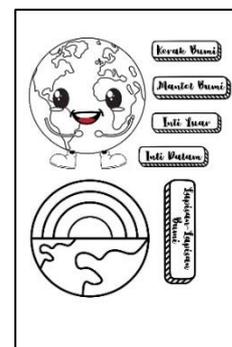
## b. Model Pembelajaran ProTeGaTo ( Project-Based Learning dan Team Games Tournaments)

Model pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) adalah model yang memadukan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan permainan edukatif berbasis tim untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan aplikasi ZEP Quiz. ZEP Quiz merupakan platform digital yang memungkinkan guru membuat dan menyajikan kuis interaktif dalam format permainan. Implementasi model ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti kompetisi menjawab soal melalui aplikasi tersebut. Kegiatan ini tidak hanya mendorong kerja sama tim dan daya saing positif, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi.

Setelah siswa memperoleh penguatan konsep melalui aktivitas *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan aplikasi ZEP Quiz, pembelajaran dilanjutkan pada tahap *Project Based Learning* (PjBL) secara mandiri. Tahap ini, setiap peserta didik mengerjakan proyek individu yang mengintegrasikan konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya. Proyek ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah secara kontekstual.



Gambar 2. Aplikasi ZEP Quiz yang ditampilkan di proyektor pada model TGT (Team Games Tournament)



Gambar 3. Bahan proyek siswa pada model PjBL (Project Based Learning)

### Ciri-Ciri atau Karakteristik

1. Integratif dan Bertahap: Pembelajaran diawali dari aktivitas kelompok yang menyenangkan melalui *Team Games Tournament* (TGT), lalu dilanjutkan dengan proyek individu PjBL.
2. Berbasis Teknologi: Menggunakan platform ZEP Quiz sebagai media kuis interaktif digital.
3. Kolaboratif dan Kompetitif: Mendorong kerja sama dalam tim dan persaingan sehat.
4. Kontekstual dan Kreatif: Proyek individu dirancang untuk melatih kreativitas dan pemecahan masalah berbasis kehidupan nyata.
5. Mendukung Keterampilan Abad 21: Fokus pada pengembangan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity).

### Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Teams Games Tournaments)

#### 1. Pembentukan Kelompok Belajar

Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 5–6 orang secara heterogen, dengan memperhatikan keberagaman kemampuan akademik dan karakter siswa.

#### 2. Penyampaian Materi Inti

Guru menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas dan interaktif sebagai dasar pemahaman sebelum kegiatan *Team Games Tournament* (TGT) berlangsung.

#### 3. Pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan ZEP Quiz

Setiap kelompok mengikuti kuis interaktif melalui aplikasi ZEP Quiz. Kuis dilakukan dalam format permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Peserta didik menjawab soal secara bergantian dalam tim.

#### 4. Pemberian Umpan Balik dan Klarifikasi Konsep

Guru memberikan umpan balik terhadap hasil permainan, mengklarifikasi konsep yang belum dipahami, dan memperkuat materi melalui diskusi bersama.

#### 6. Evaluasi Hasil *Team Games Tournament* (TGT)

Guru mengevaluasi hasil kuis untuk mengidentifikasi sejauh mana penguasaan konsep pada masing-masing peserta didik maupun kelompok.

#### 7. Pemberian Tugas Proyek Mandiri: *Project Based Learning* (PjBL)

Guru memberikan tugas proyek yang berkaitan langsung dengan materi yang telah dipelajari. Proyek dikerjakan secara individu untuk mendorong tanggung jawab dan kreativitas peserta didik.

#### 8. Penyusunan dan Pelaksanaan Proyek

Peserta didik menyusun rancangan proyek dan melaksanakannya secara mandiri dengan menerapkan konsep yang telah dipahami. Proyek dapat berbentuk produk, karya tulis, atau pemecahan masalah kontekstual.

#### 9. Refleksi dan Penilaian

Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang mencakup aspek pemahaman, kreativitas, orisinalitas, dan penyampaian.

### c. Implementasi Model Pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament)

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Sungai Jingah 4. Subjek dalam penelitian adalah 28 siswa kelas V yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam. Fasilitas pendukung pembelajaran seperti proyektor, Chromebook, dan akses internet tersedia secara terbatas namun cukup untuk menunjang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Implementasi Model Pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) dimulai dengan pembentukan kelompok belajar secara heterogen, masing-masing berisi 5–6 siswa. Pada tahap awal, peneliti menyampaikan materi secara interaktif untuk membangun pemahaman awal siswa. Kemudian dilanjutkan dengan sesi *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan aplikasi ZEP Quiz. Kegiatan kuis interaktif ini dilakukan dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan, ditampilkan melalui proyektor, dan dijalankan secara berkelompok di 1 handphone yang ada dikelompok.



Gambar 4. Siswa mengikuti TGT (*Times Games Tournaments*) melalui Aplikasi ZEP Quiz yang ditayangkan di proyektor

Setelah sesi *Team Games Tournament* (TGT) selesai, peneliti memberikan umpan balik terhadap hasil kuis serta melakukan klarifikasi terhadap konsep yang belum dipahami siswa.



Gambar 5. Hasil proyek siswa: Gambar lapisan bumi yang telah diwarnai, digunting, dan ditempel di buku tulis

Tahap selanjutnya adalah penerapan Project-Based Learning (PjBL). Pada tahap ini, setiap siswa menerima lembar kerja proyek berupa gambar lapisan bumi yang telah dicetak sebelumnya oleh guru. Siswa kemudian mewarnai gambar tersebut, mengguntingnya, dan menempelkannya di buku tugas masing-masing. Proyek ini dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep lapisan bumi melalui aktivitas yang visual, kreatif, dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, serta wawancara dengan guru dan siswa, penerapan model ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) memberikan sejumlah dampak positif sebagai berikut:

1. Meningkatnya Variasi Pembelajaran: Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibanding pembelajaran sebelumnya yang monoton. Kombinasi antara kuis interaktif dan aktivitas kreatif membuat suasana kelas lebih hidup dan menarik.
2. Partisipasi Aktif Siswa: Seluruh siswa terlibat dalam proses, baik dalam diskusi kelompok saat kuis maupun dalam pengerjaan proyek secara individu.

### **Kekurangan atau Kelemahan Model ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament)**

Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan model yang terdiri dua model (TGT dan PjBL) memerlukan waktu lebih dari alokasi jam pelajaran biasa, terutama pada tahap pengerjaan proyek. Transisi dari kegiatan TGT ke proyek PjBL membutuhkan pengelolaan waktu yang efisien. Dalam praktiknya, siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan proyek mewarnai, menggunting, dan menempel, sehingga kegiatan tidak selalu selesai dalam satu kali pertemuan.

### **Pembahasan**

Penerapan model pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) berbasis kuis interaktif dan proyek kreatif memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Model TGT membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta memudahkan pengelolaan kelas (Nisa et al., 2024). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Project Based Learning* (PjBL) di SD pada pembelajaran IPS memberikan variasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kreativitas, kerja sama, sikap sosial, dan keterlibatan siswa (Ratnada et al., 2020; Faslia et al., 2023). Penerapan model ProTeGaTo yang menggabungkan Project Based Learning (PjBL) dan Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bervariasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar,

kreativitas, kerja sama, sikap sosial, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat SD.

Model ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi maupun proyek individu, semua siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi. TGT mampu membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan kelas, yang merupakan indikator penting dari pembelajaran yang efektif (Nisa et al., 2024; Natasia & Firmansyah, 2024). Secara keseluruhan, model ProTeGaTo mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun proyek individu, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada siswa.

Penerapan model ProTeGaTo turut mendorong terwujudnya pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Dalam pelaksanaan proyek, peserta didik dilatih untuk merancang, mengeksekusi, dan mempresentasikan hasil karya secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini selaras dengan tuntutan kompetensi global saat ini. Penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas serta membentuk karakter Pelajar Pancasila pada pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar (Faslia et al., 2023). Kuis interaktif dan turnamen dalam model *Team Games Tournament* (TGT) juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama. Secara intensif, model TGT berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi dan keterampilan kerja sama siswa (Toifur & Kurniawan, 2022; Sari et al., 2023). Model ProTeGaTo relevan dan efektif untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam kehidupan modern.

Model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap peran pendidik di dalam kelas. Pendidik tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses eksplorasi dan diskusi (Haratua et al., 2024; Kurniawan, 2024). Hal ini menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih dialogis dan demokratis, di mana pendidik dan peserta didik saling berinteraksi secara aktif. Keterlibatan pendidik dalam memfasilitasi diskusi, membimbing proyek, dan memotivasi peserta didik selama turnamen membuktikan bahwa model ProTeGaTo dapat meningkatkan kualitas interaksi edukatif di dalam kelas. Penerapan model ProTeGaTo turut memperkuat

peran pendidik sebagai fasilitator yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran ProTeGaTo (Project Based Learning dan Team Games Tournament) yang diterapkan di kelas V SDN Sungai Jingah 4 memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Model Pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibanding pembelajaran sebelumnya yang monoton dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS. Pelaksanaan model pembelajaran ini membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang, sehingga diperlukan manajemen waktu yang efektif serta kesiapan guru dalam mengelola setiap tahap kegiatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Bagi Mahasiswa dan rekan sejawat PGSD disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penguasaan teknologi pendidikan dan kemampuan manajemen kelas juga perlu ditingkatkan agar pembelajaran berjalan efektif dan bermakna.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S., Febriani, D. N., Putri, N. S., Deviyanti, M. R., & Sholikha, N. A. (2021). Studi Literatur: Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III*, 315–322.
- Ardiansyah, B. (2025). *Membuat Asesmen Menarik dengan Platform ZEP Quiz*. Website Resmi PCNU Sidoarjo Ini Dikelola Oleh PC LTNNU. <https://www.nusidoarjo.or.id/membuat-asesmen-menarik-dengan-platform-zep-quiz/>
- Arifianti, U. (2020). Project Based Learning dalam Pembelajaran IPA. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2079–2082. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4034–4040. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Fadilah, N., Roshayanti, F., & Reffiane, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Peterongan Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4412–4421.
- Faslia, F., Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan Model Projek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3895–3904. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6623>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 64–75. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>
- Fitriani, Nurina A., Khaerunisa, S. J. M., & Rustini, T. (2023). Analisis Literatur Review Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30820–30827. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v11i1.2051>
- Haratua, C. S., Subandi, U., Nurlala, L., Nusetyawati, A. S., & Fitriani, N. (2024). Peran Guru Dalam Mendorong Inovasi Siswa Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 203–209.
- Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(1), 44–53. <https://ojs.adzkie.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>
- Herawati, N., Syarifuddin, U., & Husain, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 170–178. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32725>
- Kurniawan, B. (2024). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Malang*. 4(8), 2–6. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.16>
- Melisa, D., Nawahdani, A. M., & Alam, R. (2024). Meta-Analysis: Implementation of the Project Based Learning (Pjbl) Model in Increasing Students' Creative Thinking in Science Learning. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 88–92. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v9i1.32652>
- Natasia, D., & Firmansyah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI Inpres 6 Lolu palu. *Jurnal Edu Research*, 5(4), 496–503.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas

- IV Di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91.  
<https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Nr, S. D., B, R., & Muhajir. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 254–259.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Purmono, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Ratnada, I. K., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Tri Hita Karena Berkontribusi Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Pada Tema 7. *Journal for Lesson and ...*, 3(3), 370–380.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28454>
- Ratnasari, D., Widyanto, O. D., Widiarto, T., Sambara, D., & Faresta, R. A. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes of Studies in SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 21(2), 189–200.  
<https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(1), 53.  
<https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i1.17385>
- 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>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament ( TGT ) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2598–9944.  
<https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jtpm*, 11(2), 147–153.