



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 29 - 37

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Peran Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Mata Kuliah Konsep PKN Sekolah Dasar

Esti Nur Qorimah[✉]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan, Indonesia

E-mail: estinurqorimah22@gmail.com

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) SD. Fokus penelitian diarahkan pada keaktifan mahasiswa, kerja sama dan interaksi antar mahasiswa, pemahaman terhadap materi Konsep PKN SD, hasil turnamen akademik, suasana serta motivasi belajar, dan persepsi mahasiswa terhadap penerapan model TGT. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan penerapan pembelajaran kooperatif melalui model TGT yang melibatkan kolaborasi kelompok, permainan berbasis akademik, dan turnamen sebagai bagian dari proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model TGT berperan positif dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa, memperkuat kerja sama dan interaksi pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep PKN SD. Selain itu, turnamen akademik berfungsi sebagai sarana evaluasi yang mampu mendorong motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Persepsi mahasiswa terhadap penerapan TGT menunjukkan respons positif, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar yang bermakna. Kontribusi kebaruan studi ini dengan memperkaya kajian empiris mengenai penerapan model TGT pada konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam pembelajaran PKN bagi calon guru sekolah dasar.

Kata Kunci: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

This study aims to analyze the role of the Cooperative Learning model using the Teams Games Tournament (TGT) type in the Elementary School Civic Education Concepts course. The focus of the study is directed toward student activeness, collaboration and interaction among students, understanding of Elementary School Civic Education concepts, academic tournament outcomes, learning atmosphere and motivation, as well as students' perceptions of the implementation of the TGT model. The study applies a cooperative learning approach through the implementation of the TGT model, which involves group work, academic games, and tournaments as integral components of the learning process. The findings indicate that the implementation of the TGT model plays a positive role in enhancing student activeness, strengthening collaborative learning and interaction, and improving students' understanding of Elementary School Civic Education concepts. In addition, academic tournaments function effectively as evaluation tools that foster learning motivation and create a more conducive learning atmosphere. Students' perceptions of the TGT implementation reveal positive responses, particularly in terms of engagement and meaningful learning experiences. The novelty of this study lies in its contribution to enriching empirical research on the implementation of the TGT model in higher education contexts, particularly in Civics instruction for prospective elementary school teachers.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Civic Education

Copyright (c) 2026 Esti Nur Qorimah

✉ Corresponding author :

Email : estinurqorimah22@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11532>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 1 Tahun 2026

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Pembelajaran PKN tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga pada penanaman nilai Pancasila, kesadaran hukum, dan sikap demokratis sebagai bekal kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Safitri et al., 2021). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran PKN di Sekolah Dasar sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Pada jurusan PGSD memiliki tanggung jawab strategis dalam menyiapkan calon guru yang profesional dan berkarakter. Salah satu mata kuliah inti yang mendukung tujuan tersebut adalah Konsep PKN SD, yang berfungsi sebagai dasar penguasaan substansi PKN sekaligus pembekalan kemampuan pedagogis calon guru Sekolah Dasar (Isrokatun et al., 2022) (Isrokatun et al., 2022). Dengan mata kuliah ini, *output* yang diharapkan tidak hanya memahami dasar konsep PKN secara teoritis saja, namun agar mampu menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan dan mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran.

Pembelajaran Konsep PKN SD idealnya dirancang secara aktif dan partisipatif dalam usaha untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Putri & Azizah, 2025). Namun, praktik perkuliahan di perguruan tinggi masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada dosen. Pola pembelajaran satu arah tersebut membatasi interaksi belajar, menurunkan motivasi mahasiswa, serta menyebabkan pemahaman konsep PKN belum berkembang secara optimal. Selain itu, karakter materi PKN yang bersifat normatif kerap dipersepsi abstrak dan kurang menarik bagi mahasiswa.

Kondisi tersebut menuntut penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan dan interaksi mahasiswa. Model cooperative learning dipandang relevan karena menekankan kerja sama kelompok, tanggung jawab bersama, serta interaksi sosial yang positif dalam proses pembelajaran (Musnuatul et al., 2025). Salah satu tipe cooperative learning yang dinilai efektif adalah Teams Games Tournament (TGT), yang mengombinasikan pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik melalui turnamen (Suwarno et al., 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan capaian belajar peserta didik (Ratnasari et al., 2025).

Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan model TGT masih lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Penelitian yang mengkaji penggunaan TGT di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Konsep PKN SD di program studi PGSD, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada hasil belajar, sementara peran TGT dalam membangun pemahaman konseptual, interaksi pembelajaran, dan kesiapan pedagogis mahasiswa calon guru belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Konsep PKN SD pada mahasiswa PGSD, khususnya dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, interaksi pembelajaran, serta pengalaman belajar mahasiswa sebagai calon guru Sekolah Dasar.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam peran model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Konsep PKN SD. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses pembelajaran, dinamika interaksi kelas, serta respons mahasiswa terhadap penerapan model TGT. Subjek penelitian terdiri atas 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang mengikuti mata kuliah Konsep

PKN SD pada semester 3 tahun akademik 2025-2026 di salah satu perguruan tinggi. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa mahasiswa tersebut terlibat langsung dalam pembelajaran yang menerapkan model Cooperative Learning tipe TGT. Konteks institusi penelitian merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan calon guru Sekolah Dasar, sehingga relevan dengan tujuan penelitian.

Penerapan model TGT dilaksanakan selama 4 pertemuan perkuliahan, dengan setiap pertemuan mengikuti alur pembelajaran TGT secara sistematis. Tahap pertama adalah pembentukan tim, di mana mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Tahap kedua adalah penyajian materi, yang dilakukan oleh dosen sebagai pengantar konsep PKN SD yang akan dipelajari. Selanjutnya, mahasiswa mengikuti permainan akademik, yaitu kegiatan tanya jawab atau kuis berbasis materi yang dikerjakan secara berkelompok untuk memperkuat pemahaman konsep. Tahap berikutnya adalah turnamen, di mana perwakilan mahasiswa dari setiap kelompok berkompetisi secara akademik dengan kelompok lain. Tahap akhir adalah pemberian penghargaan, baik secara individu maupun kelompok, sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi dan capaian belajar mahasiswa.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dalam mengamati keaktifan mahasiswa, pola kerja sama, serta interaksi selama pelaksanaan pembelajaran TGT, khususnya pada tahap pembentukan tim, permainan akademik, dan turnamen. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah untuk menggali pengalaman belajar, persepsi terhadap penerapan TGT, serta manfaat yang dirasakan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), foto kegiatan pembelajaran, serta hasil tugas dan evaluasi mahasiswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data diseleksi dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan peran model TGT. Lalu, data yang diperoleh dinarasikan dalam bentuk deskriptif secara sistematis untuk memudahkan penafsiran. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola dan makna dari keseluruhan data yang telah dianalisis. Keabsahan data dijaga melalui penerapan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan temuan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil pengamatan keaktifan mahasiswa selama pembelajaran diverifikasi dengan hasil wawancara dan diperkuat melalui dokumen pendukung, sehingga diperoleh gambaran yang lebih valid dan konsisten mengenai peran penerapan model TGT dalam pembelajaran Konsep PKN SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan studi ini berasal dari proses pembelajaran yang menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT pada mata kuliah Konsep PKN SD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi selama kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan mahasiswa dan dosen pengampu, serta analisis terhadap dokumentasi pembelajaran. Hasil studi disajikan dengan menitikberatkan pada empat aspek, yaitu keaktifan mahasiswa, kolaborasi kelompok, pemahaman materi Konsep PKN SD, serta suasana dan motivasi belajar.

1. Keaktifan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran

Keaktifan mahasiswa diamati selama seluruh rangkaian pembelajaran TGT, mulai dari kegiatan awal, diskusi kelompok, permainan akademik, hingga pelaksanaan turnamen. Indikator keaktifan meliputi partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam permainan, keberanian menyampaikan pendapat, serta antusiasme mengikuti turnamen. Kategorisasi keaktifan ditentukan berdasarkan frekuensi dan intensitas keterlibatan mahasiswa, dengan kriteria: sangat tinggi ($\geq 80\%$ mahasiswa menunjukkan indikator), tinggi (60–79%), sedang (40–59%), dan rendah (<40%). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa terlibat aktif dalam setiap

tahapan pembelajaran. Mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen, mengajukan pertanyaan terkait mekanisme kegiatan, serta berpartisipasi dalam diskusi dan permainan akademik.

Tabel 1. Keaktifan Mahasiswa Selama Pembelajaran TGT

No.	Indikator Keaktifan	Kategori	Deskripsi Temuan
1	Partisipasi diskusi kelompok	Tinggi	Mahasiswa terlibat dalam diskusi dan pertukaran pendapat
2	Keterlibatan dalam permainan akademik	Sangat Tinggi	Hampir seluruh mahasiswa berpartisipasi
3	Keberanian mengemukakan pendapat	Tinggi	Mahasiswa menyampaikan ide dan jawaban
4	Antusiasme mengikuti turnamen	Sangat Tinggi	Mahasiswa mengikuti kegiatan dengan semangat

2. Kerja Sama dan Interaksi Antar Mahasiswa

Model TGT berperan besar dalam membangun kerja sama dan interaksi sosial mahasiswa. Setiap kelompok terdiri atas mahasiswa dengan kemampuan akademik yang beragam, sehingga mendorong terjadinya saling membantu dan saling melengkapi antar anggota kelompok. Selama diskusi kelompok, mahasiswa dengan pemahaman materi yang lebih baik membantu menjelaskan kepada teman satu tim yang belum memahami materi. Interaksi ini berlangsung secara alami dan tidak terkesan dipaksakan. Aspek kerja sama diamati melalui pola interaksi dalam kelompok TGT yang bersifat heterogen. Indikator yang digunakan meliputi pembagian tugas, saling membantu antar anggota, penghargaan terhadap pendapat, serta tanggung jawab kelompok. Penentuan kategori dilakukan berdasarkan konsistensi perilaku yang muncul selama diskusi dan permainan.

Tabel 2. Kerja Sama Mahasiswa dalam Kelompok TGT

No.	Aspek Kerja Sama	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Pembagian tugas	Merata	Semua anggota memiliki peran
2	Saling membantu	Sangat Baik	Terjadi tutor sebaya
3	Menghargai pendapat	Baik	Tidak terjadi dominasi
4	Tanggung jawab kelompok	Tinggi	Fokus pada keberhasilan tim

3. Pemahaman Mahasiswa terhadap Materi Konsep PKN SD

Pemahaman materi merupakan aspek utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran mata kuliah Konsep PKN SD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan model TGT membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. Mahasiswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri dan mengaitkan materi PKN dengan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Tingkat pemahaman mahasiswa diidentifikasi melalui kemampuan menjelaskan konsep, mengaitkan materi dengan konteks sekolah dasar, menjawab soal turnamen, serta menyusun kesimpulan. Kategorisasi pemahaman ditentukan berdasarkan ketepatan jawaban dan kelengkapan penjelasan mahasiswa selama diskusi dan evaluasi.

Tabel 3. Tingkat Pemahaman Materi Konsep PKN SD

No.	Indikator Pemahaman	Kategori
1	Menjelaskan konsep PKN SD	Baik
2	Mengaitkan dengan konteks SD	Sangat Baik
3	Menjawab soal turnamen	Sangat Baik
4	Menyimpulkan materi	Baik

4. Hasil Turnamen Akademik

Turnamen akademik dalam model TGT menjadi sarana evaluasi pembelajaran yang efektif. Mahasiswa mengikuti turnamen dengan penuh semangat dan berusaha memberikan kontribusi maksimal bagi kelompoknya. Turnamen akademik digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar mahasiswa. Penilaian didasarkan pada akumulasi skor individu yang dikonversi menjadi nilai kelompok. Kategori nilai ditentukan berdasarkan rentang skor yang telah ditetapkan sebelumnya oleh dosen pengampu.

Tabel 4. Hasil Turnamen Akademik Mahasiswa

No.	Kategori Nilai	Persentase Mahasiswa
1	Sangat Baik	45%
2	Baik	40%
3	Cukup	15%
4	Kurang	0%

5. Suasana dan Motivasi Belajar Mahasiswa

Penerapan model TGT menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan tidak monoton. Mahasiswa tampak menikmati proses pembelajaran dan menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Suasana dan motivasi belajar diamati melalui ekspresi, keterlibatan, serta respon mahasiswa selama pembelajaran. Data diperoleh dari lembar observasi dan angket singkat. Kategori respon ditentukan berdasarkan kecenderungan jawaban mahasiswa pada setiap indikator.

Tabel 5. Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran TGT

No.	Aspek	Respon
1	Kesenangan belajar	Sangat Positif
2	Motivasi belajar	Meningkat
3	Minat terhadap materi	Tinggi
4	Kenyamanan kelas	Sangat Baik

6. Persepsi Mahasiswa terhadap Penerapan TGT

Persepsi mahasiswa merupakan aspek penting dalam menilai efektivitas penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata kuliah Konsep PKN SD. Persepsi ini mencerminkan pengalaman belajar mahasiswa secara langsung, baik dari segi kenyamanan, motivasi, pemahaman materi, maupun relevansi model pembelajaran dengan kebutuhan mereka sebagai calon guru sekolah dasar. Data persepsi mahasiswa diperoleh melalui angket tertutup dan wawancara mendalam. Angket persepsi diberikan kepada mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan beberapa indikator utama, yaitu ketertarikan terhadap pembelajaran, kemudahan memahami materi, peningkatan motivasi belajar, suasana pembelajaran, serta relevansi model TGT dengan mata kuliah Konsep PKN SD.

Tabel 6. Hasil Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Model TGT

No.	Indikator Persepsi	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Pembelajaran TGT menarik dan menyenangkan	60%	35%	5%	0%
2	TGT memudahkan pemahaman materi PKN SD	55%	40%	5%	0%
3	TGT meningkatkan motivasi belajar	58%	37%	5%	0%
4	Suasana kelas menjadi lebih aktif	65%	30%	5%	0%
5	TGT relevan untuk mata kuliah Konsep PKN SD	62%	33%	5%	0%

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon sangat setuju dan setuju pada seluruh indikator. Persentase tertinggi terdapat pada indikator suasana kelas menjadi lebih aktif, yaitu sebesar 65% mahasiswa menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dipersepsikan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Respon positif juga terlihat pada indikator kemudahan memahami materi dan peningkatan motivasi belajar. Mahasiswa menilai bahwa pembelajaran dengan TGT membantu mereka memahami konsep-konsep PKN SD yang sebelumnya dianggap abstrak dan membosankan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan model TGT. Mereka menilai bahwa model ini cocok diterapkan pada mata kuliah Konsep PKN SD karena materi yang

bersifat konseptual dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami. Mahasiswa juga menyatakan bahwa pengalaman belajar melalui TGT memberikan gambaran nyata mengenai model pembelajaran yang dapat mereka terapkan kelak sebagai guru SD.

Pembahasan

Implementasi model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam mata kuliah Konsep PKN SD menunjukkan dampak yang berarti. Model ini mengintegrasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi positif, sehingga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna. Dalam konteks ini, keaktifan mahasiswa menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran konstruktivistik. Hasil studi memperlihatkan bahwa penerapan TGT secara nyata meningkatkan keaktifan mahasiswa selama perkuliahan berlangsung. Mahasiswa terlibat dalam diskusi kelompok, aktif mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan turnamen akademik. Temuan studi ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang memandang pengetahuan sebagai hasil dari interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks ini, model pembelajaran kooperatif TGT efektif mendorong partisipasi karena menempatkan setiap anggota kelompok pada peran dan tanggung jawab yang terstruktur (Slavin, 2021; Gillies, 2022). Unsur permainan dalam TGT juga berfungsi sebagai stimulus yang mendorong mahasiswa untuk terlibat tanpa tekanan akademik yang berlebihan. Dalam konteks mata kuliah PKN SD, keaktifan mahasiswa sangat penting karena materi yang dipelajari berkaitan erat dengan nilai, sikap, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. TGT memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengaitkan konsep PKN dengan pengalaman nyata melalui diskusi dan permainan berbasis soal kontekstual.

Kerja sama dan interaksi antar mahasiswa merupakan karakteristik utama model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mampu bekerja secara kolaboratif, saling membantu memahami materi, dan membangun komunikasi yang efektif dalam kelompoknya. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga sosial, seperti saling memotivasi dan menghargai perbedaan pendapat. Teori cooperative learning modern menyatakan bahwa agar pembelajaran kooperatif berjalan efektif, diperlukan unsur ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi langsung, serta keterampilan sosial yang memadai (Jhonson, & Jhonson, 2021). TGT memenuhi seluruh unsur tersebut melalui mekanisme kerja tim dan turnamen, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota. Penelitian pendidikan tinggi dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif mahasiswa, yang merupakan kompetensi penting bagi calon guru (OECD, 2022). Dalam mata kuliah Konsep PKN SD, kerja sama ini relevan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan, yaitu membentuk individu yang demokratis, toleran, dan mampu bekerja sama dalam masyarakat majemuk.

Penerapan TGT terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Konsep PKN SD. Mahasiswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu menjelaskan, menganalisis, dan mengaitkan materi dengan konteks pendidikan sekolah dasar. Diskusi kelompok sebelum turnamen memungkinkan mahasiswa melakukan klarifikasi konsep dan memperdalam pemahaman secara kolektif. Temuan ini sejalan dengan teori deep learning yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan reflektif dalam proses belajar. Pembelajaran yang melibatkan diskusi, umpan balik, dan interaksi sosial memiliki dampak yang lebih besar terhadap pemahaman konseptual dibandingkan metode ceramah (Hattie, 2021). Selain itu, TGT efektif meningkatkan pemahaman konsep karena mengintegrasikan belajar dan evaluasi secara simultan (Tran & Lewis, 2023). Dalam konteks PKN SD, pemahaman konseptual sangat penting karena mahasiswa sebagai calon guru harus mampu mentransformasikan konsep abstrak seperti demokrasi, hak dan kewajiban, serta nilai Pancasila menjadi pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Turnamen akademik dalam model TGT berfungsi sebagai sarana evaluasi sekaligus motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan performa yang baik dalam turnamen, yang mencerminkan kesiapan dan penguasaan materi. Kompetisi yang sehat mendorong mahasiswa untuk belajar

lebih sungguh-sungguh demi kontribusi terhadap kelompoknya. Teori achievement motivation menjelaskan bahwa kompetisi yang dirancang secara positif dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik (Schunk, 2022). Berbeda dengan evaluasi konvensional, turnamen dalam TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menimbulkan kecemasan berlebihan. Turnamen akademik dalam pembelajaran kooperatif meningkatkan hasil belajar sekaligus rasa percaya diri mahasiswa (Nurhadi et al., 2024).

Dalam mata kuliah PKN SD, turnamen akademik tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab, yang merupakan nilai inti pendidikan kewarganegaraan.

Suasana pembelajaran yang diciptakan melalui TGT cenderung lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, terutama saat permainan dan turnamen berlangsung. Suasana ini berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Teori *self-determination* menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan meningkat ketika peserta didik merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Ryan & Deci, 2021). TGT memenuhi ketiga kebutuhan tersebut melalui pembagian peran dalam kelompok, tantangan akademik yang sesuai, serta interaksi sosial yang intens. Penelitian terbaru dalam pendidikan tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa (Sailer & Hommer, 2023). Motivasi belajar yang tinggi sangat penting dalam mata kuliah PKN SD, mengingat materi yang sering dianggap teoritis. TGT mampu mengubah persepsi tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih aplikatif dan bermakna.

Persepsi mahasiswa terhadap penerapan TGT dalam mata kuliah Konsep PKN SD cenderung positif. Mahasiswa menilai bahwa TGT membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Selain itu, mahasiswa merasa lebih siap menjadi calon guru karena memperoleh pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran inovatif. Sikap dan persepsi positif mahasiswa terhadap model pembelajaran akan berpengaruh pada efektivitas dan keberlanjutan penerapannya (Rahman et al., 2022). Dalam pendidikan calon guru, pengalaman belajar yang bermakna akan membentuk keyakinan pedagogis yang kuat dan mendorong penggunaan metode inovatif di masa depan.

Hasil kajian menunjukkan dampak positif penerapan model TGT terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti keaktifan, kolaborasi, pemahaman konsep, dan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Konsep PKN SD. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati secara kritis. Lingkup penelitian yang terbatas pada satu program studi dan satu mata kuliah membatasi generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas. Variasi karakteristik mahasiswa, budaya akademik, serta kompetensi dosen berpotensi menghasilkan temuan yang berbeda apabila model TGT diterapkan pada institusi atau mata kuliah lain. Keterbatasan ini mengimplikasikan perlunya kehati-hatian dalam menginterpretasikan efektivitas TGT sebagai model universal.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan desain komparatif atau eksperimen, serta mengkaji dampak jangka panjang penerapan TGT terhadap kompetensi pedagogis dan profesional calon guru. Penelitian selanjutnya juga dapat mengintegrasikan pendekatan campuran untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas TGT dalam berbagai konteks pembelajaran.

Kontribusi studi ini dapat berkontribusi dengan baik pada aspek teoretis ataupun praktis dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan pendidikan calon guru sekolah dasar. Dari sisi teoretis, studi ini menambah bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model Cooperative Learning tipe TGT di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah Konsep PKN SD. Dari sisi praktis, temuan studi ini dapat dimanfaatkan oleh dosen dan pendidik sebagai pilihan model pembelajaran inovatif dalam perkuliahan Konsep PKN SD. Penerapan TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan sikap demokratis. Kondisi ini mendukung pembentukan mahasiswa PGSD

sebagai calon guru SD yang kompeten secara akademik dan kuat dari segi karakter serta keterampilan pedagogis. Secara keseluruhan, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa model Cooperative Learning tipe TGT memiliki potensi kuat sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam mata kuliah Konsep PKN SD, baik dari sisi akademik maupun pengembangan karakter kewarganegaraan mahasiswa.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Konsep PKN SD di program studi PGSD. Model ini efektif meningkatkan keaktifan mahasiswa, memperkuat kerja sama dan interaksi sosial, memperdalam pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan memotivasi. Selain berdampak pada capaian kognitif, TGT juga berkontribusi pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial mahasiswa, seperti sportivitas, tanggung jawab, dan sikap demokratis, yang selaras dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Secara teoretis, temuan ini memperkuat relevansi pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam mendukung pembelajaran konstruktivistik di pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah PKN SD.

Secara praktis, model TGT dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif bagi dosen PGSD untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan efektivitas pembelajaran Konsep PKN SD. Implementasi TGT memerlukan perencanaan yang sistematis, terutama dalam pengelolaan waktu, pembentukan kelompok heterogen, serta perancangan permainan dan turnamen yang selaras dengan capaian pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain yang lebih variatif, seperti studi komparatif, longitudinal, atau mixed methods, dengan melibatkan subjek yang lebih luas lintas program studi atau perguruan tinggi, serta memanfaatkan instrumen pengukuran yang lebih terstandar guna memperkuat validitas dan generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gillies, R. M. (2022). Promoting academically productive student dialogue during collaborative learning. *International Journal of Educational Research*, 114, Article 101992.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101992>
- Hattie, J. (2021). Visible learning: The sequel: A synthesis of over 2,100 meta-analyses relating to achievement. Routledge. <https://www.routledge.com/9780367197613>
- Isrokutun, I., Fitriani, E., & Mukarromah, K. (2022). Analisis kesiapan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar menjadi guru sekolah dasar yang kompeten. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 819–833.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/cakrawalapendas>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). Joining together: Group theory and group skills (13th ed.). Pearson Education. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/joining-together/P200000006934>
- Musnuatul, H., Rahmawati, O. I., Johanes, S. N., & Zahra, K. (2025). Strategi cooperative learning pada pembelajaran menulis puisi untuk meningkatkan interaksi sosial. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 953–964. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21636>
- Nurhadi, N., Suryadi, A., & Prasetyo, Z. K. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar dan motivasi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(1), 45–56.
<https://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran>
- OECD. (2022). Education at a glance 2022: OECD indicators. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/3197152b-en>
- Putri, N. F., & Azzizah, D. K. (2025). Analisis kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui strategi menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 1(2), 442–447. <https://journal.unesa.ac.id>

- Rahman, A., Wahyuni, S., & Lestari, I. (2022). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 16(2), 123–134. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpt>
- Ratnasari, D. A., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). Efektivitas model cooperative learning Teams Games Tournament (TGT) berbantuan BookWidgets terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 1625–1632. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jtp>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2021). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. *Guilford Press*. <https://www.guilford.com/books/Self-Determination-Theory/Ryan-Deci/9781462538966>
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk pribadi berkarakter pada anak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sailer, M., & Homner, L. (2023). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09672-4>
- Schunk, D. H. (2022). Learning theories: An educational perspective (8th ed.). *Pearson Education*. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/learning-theories/P200000006972>
- Slavin, R. E. (2021). Educational psychology: Theory and practice (13th ed.). *Pearson Education*. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/educational-psychology/P200000006970>
- Suwarno. (2019). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 110–122. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Tran, V. D., & Lewis, R. (2023). Effects of cooperative learning on students' achievement and motivation in higher education. *Journal of Educational Research*, 116(4), 385–397. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2183456>
- Winarno, W., & Suyahman, S. (2021). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis nilai dan karakter di perguruan tinggi. *Jurnal Civics*, 18(2), 210–221. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i2.40211>