
Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPAS SD

Asrian¹, Gamaliel Septian Airlanda²

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

email: 952022g10@student.uksw.edu¹, gama.airlanda@uksw.edu²

Info Artikel

Keywords:

Teams Games Tournament, Cooperative Character, IPAS

Abstract

This research was conducted with the aim of improving students' mutual cooperation character through the implementation of the teams games tournament (TGT) learning model in Class V science and science learning at SDN Tegalrejo 04 Salatiga. This research is classroom action research (PTK) which consists of two action cycles with the Kemmis & McTaggart spiral model cycle, where each cycle has 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection, with the implementation and observation stages carried out simultaneously. Researchers collected quantitative and qualitative data using non-test data collection techniques through observation, questionnaires and documentation. Data analysis was carried out using comparative descriptive analysis which was carried out by comparing pre-cycle, cycle I and cycle II data. Researchers set a success indicator of 75% of students completing with a KKTP >70. The results of the research show that the teams games tournament learning model has been proven to be able to improve the mutual cooperation character of students in science learning, where it is shown that in the pre-cycle the students' mutual cooperation character was only 39% which then increased to 67% in the first cycle and experienced increased again in cycle II to 78%. This research has been said to be successful because the percentage of students' character completion has reached a success indicator of 75% of the total number of students in class V with a KTTP >70. Based on these results, research using the teams games tournament learning model can improve the mutual cooperation character of students.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan karakter gotong royong peserta didik melalui implementasi model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran IPAS Kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus tindakan dengan siklus spiral model Kemmis & McTaggart, dimana setiap siklus mempunyai 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan. Peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data non tes melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yang dilakukan dengan membandingkan data pra siklus, siklus I dan siklus II. Peneliti menetapkan indikator keberhasilan 75% peserta didik tuntas dengan KKTP >70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* telah terbukti dapat meningkatkan karakter gotong royong peserta didik pada pembelajaran IPAS, dimana hal tersebut ditunjukkan bahwa pada pra siklus karakter gotong royong peserta didik hanya sebesar 39% yang kemudian meningkat menjadi 67% pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi di siklus II sehingga menjadi 78%. Penelitian ini telah dikatakan berhasil karena persentase ketuntasan karakter peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik di kelas V dengan KTTP >70. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian dengan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan karakter gotong royong peserta didik peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha penting untuk mempersiapkan generasi bangsa yang cerdas dan unggul serta berakhlak mulia. Pendidikan dapat mendorong seorang individu berubah menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, pembangunan bangsa Indonesia yang efektif dapat ditempuh dengan mempersiapkan generasi-generasi yang kreatif, inovatif, berkemampuan memecahkan masalah dan produktif melalui pendidikan. Nugroho (2023: 28) menyebutkan bahwa filosofi pendidikan dalam kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia, pendidikan diartikan sebagai upaya membentuk karakter kuat pada generasi-generasi muda yang akan menentukan identitas suatu bangsa.

Pendidikan juga dimaknai sebagai suatu proses yang terencana untuk mendorong peserta didik membangun karakter baik dalam dirinya yang meliputi karakter mandiri, berjiwa bebas, dan mengembangkan potensi serta keterampilannya (Ibad, 2022: 84). Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat sebagai upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik serta membentuk mereka menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian, tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional tersebut diantaranya adalah untuk membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dan pendidikan karakter saat ini menjadi sasaran utama untuk mencegah penurunan moral generasi bangsa. Kustantina (2023: 66) menyebutkan bahwa tujuan utama dari pendidikan karakter ialah memfasilitasi pendidik dan peserta didik untuk menguatkan nilai-nilai tertentu yang nantinya akan terwujud dalam tindakan maupun perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik. Pendidikan karakter tersebut dalam lingkup pendidikan bangsa berguna dalam upaya menghasilkan individu yang

percaya dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berjiwa demokratis. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan sistem pendidikan nasional yaitu dalam hal pendidikan karakter, perlu direncanakannya berbagai perubahan dan perbaikan di dalam pendidikan itu sendiri.

Dalam konteks pendidikan karakter, salah satu rencana perubahan dan perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan karakter profil pelajar Pancasila dalam diri peserta didik sesuai dengan tujuan dari kurikulum Merdeka. Profil pelajar Pancasila merupakan segenap karakter dan kompetensi yang diharapkan mampu tertanam baik dalam individu peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Faiz & Faridah (2022: 84) yang menyebutkan bahwa dalam program pendidikan karakter profil pelajar Pancasila ditujukan agar segenap pendidik dan peserta didik dapat bersama-sama berkembang atas dasar nilai-nilai Pancasila yang menjadi salah satu pedoman bangsa Indonesia serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penanaman karakter profil pelajar Pancasila mulai disorot dan ditekankan setelah diterapkannya kurikulum Merdeka saat ini. Profil pelajar Pancasila dijadikan sebagai acuan bagi segenap pendidik dalam membangun dan mengembangkan karakter serta kompetensi peserta didiknya. Profil pelajar Pancasila sebagai perwujudan pelajar Indonesia meliputi 6 dimensi yang perlu dibangun dan dikembangkan sejak pendidikan dasar. Adapun 6 dimensi tersebut antara lain: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) Berkebhinekaan global; 3) Bergotong royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif (Kemendikbudristek, 2022).

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi pra siklus pada pembelajaran IPAS dan wawancara dengan guru kelas V didapatkan informasi bahwa belum sepenuhnya ke enam dimensi karakter profil pelajar Pancasila tertanam baik dalam diri peserta didik kelas V SDN Tegalrejo 04. Dan permasalahan yang ditemukan di kelas V terkait karakter profil pelajar Pancasila yaitu sebagian besar peserta didik belum mencapai karakter baik dalam bergotong

royong selama kegiatan kelompok dalam pembelajaran. Temuan tersebut dikuatkan dengan data observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa sebanyak 14 peserta didik atau 61% dari jumlah keseluruhan peserta didik masih berada di kategori cukup baik dan memerlukan bimbingan karakter gotong royongnya. Hal tersebut juga ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang pilih-pilih teman saat akan dikelompokkan, menunjukkan raut wajah yang tidak senang ketika pengelompokan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, dan mengucilkan atau tidak mengajak teman yang tidak disukai untuk berdiskusi bersama. Oleh karena itu, jika peserta didik tidak segera dibimbing untuk meningkatkan karakter gotong royong dalam dirinya, maka akan menimbulkan dampak negatif dalam hubungan sosialnya seperti menimbulkan ketidakrukunan antar peserta didik di sekolah, memicu terjadinya konflik, membuat hubungan antar peserta didik menjadi buruk, dan menjadikan peserta didik sebagai individu yang individualisme serta juga menjadi awal mula memudarnya sikap kepedulian terhadap lingkungan di sekitarnya

Dalam konteks kemampuan afektif peserta didik, pendidikan karakter gotong royong menjadi bagian yang sangatlah penting untuk dibangun dan dikembangkan sebagai bekal peserta didik ketika dewasa nanti (Mulyani et al., 2020: 230). Selain itu, karakter gotong royong ini juga sangatlah dibutuhkan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas karena dengan seringnya frekuensi kegiatan belajar di kelas yang dilaksanakan secara berkelompok menuntut peserta didik untuk selalu mampu bekerja bersama. Lebih dari itu, karakter gotong royong dalam diri peserta didik mampu meningkatkan sikap solidaritas dan persaudaraan antar sesama peserta didik yang dapat mendorong tercapainya tujuan dalam suatu pembelajaran. Selanjutnya, sikap solidaritas dan persaudaraan harus dilandasi dengan sikap dan tindakan yang tepat, yang meliputi konteks berpikir, berbicara dan berbuat baik dan benar.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V didapatkan data bahwasanya faktor yang mendasari permasalahan tentang rendahnya karakter gotong royong peserta didik yaitu kurang tertariknya peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran selama kegiatan berkelompok. Berkaitan dengan hal tersebut

sebenarnya guru telah berusaha merencanakan dan mengembangkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar dalam kelompok yaitu seperti model pembelajaran PBL, PjBL, dan *Discovery Learning*. Namun, telah terbiasanya peserta didik belajar dengan metode diskusi kelompok yang sering dilakukan dalam penerapan beberapa model tersebut membuat peserta didik kurang tertarik dan menganggap kegiatan kelompok itu membosankan karena dalam pelaksanaannya tidak ada hal yang memotivasi peserta didik untuk lebih bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Sehingga kegiatan-kegiatan kelompok yang selama ini telah dilakukan kurang mampu memperlihatkan pentingnya kerjasama satu sama lain dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Terlebih lagi, masih terdapat peserta didik yang suka bersikap acuh dan tidak mau membantu anggota kelompoknya dalam menyelesaikan tugas karena menganggap yang penting namanya sudah tercantum di lembar kerja peserta didik yang diberikan guru.

Dengan adanya permasalahan yang telah diungkapkan, maka perlu adanya tindakan yang tepat guna dapat menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik. Salah satu yang dapat dilakukan ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mendorong adanya keterlibatan dari seluruh peserta didik dengan tidak membedakan status antar peserta didik, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengusung unsur permainan serta penguatan dari guru (*reinforcement*) (Yuwono et al., 2022: 15). Shoimin dalam (Nurhayati et al., 2022: 6) menuturkan bahwasanya dalam model pembelajaran TGT tidak mendorong peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi untuk terlihat paling menonjol dalam pembelajaran, melainkan mendorong seluruh peserta didik baik yang memiliki kemampuan akademis tinggi dan rendah untuk sama-sama terlibat aktif dan berkontribusi dengan baik dalam kelompoknya. Sejalan juga dengan pendapat tersebut, Hidayat (2019)

menyampaikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu proses pembelajaran yang dapat mengerahkan seluruh peranan peserta didik dalam kegiatan berkelompok dengan tidak mempermasalahkan perbedaan akademik, jenis kelamin, maupun hal pembeda lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga”. Peneliti memilih menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan karakter gotong royong peserta didik karena dengan model ini guru dapat melaksanakan pembelajaran yang baru bagi peserta didik, membangun proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik serta sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 saat ini. Penerapan model pembelajaran TGT ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran di Sekolah Dasar. Dan dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPAS agar peserta didik terbiasa untuk belajar menyeimbangkan antara kegiatan menjaga dan memelihara lingkungan alam dengan sikap simpati dan empati terhadap sesama manusia yaitu berupa karakter gotong royong.

METODE PENELITIAN

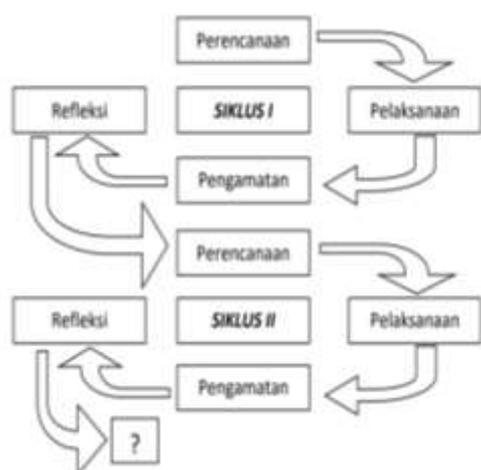
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sekurang-kurangnya dalam dua siklus. Menurut Sanjaya (2016: 22), PTK merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengkaji suatu permasalahan mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kelas dan mencari solusi yang tepat dengan merencanakan dan melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan proses serta kualitas pembelajaran di kelas (Hapsari et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dengan dosen pembimbing lapangan. PTK Kolaboratif menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017 diartikan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan

kolaborasi antara guru, peserta didik, dan pihak-pihak lain yang terkait (Agustiani et al, 2023: 553).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga dengan jumlah subjek penelitian yaitu sebanyak 23 peserta didik yang terdiri atas 7 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yang meliputi variabel bebas (model pembelajaran *teams games tournament*) dan terikat (karakter gotong royong). Model pembelajaran *teams games tournament* sebagai variabel bebas dalam penelitian ini memuat 5 sintaks pembelajaran yang meliputi presentasi kelas, *teams*, *games*, *tournament*, dan rekognisi tim oleh guru (Nuraeni et al., 2019: 178). Karakteristik khusus model *teams games tournament* ini terdapat pada sintaks *games* dan *tournament* dimana pada tahapan sintaks tersebut peserta didik akan termotivasi dan berusaha menjadi kelompok terbaik dengan cara mengoptimalkan kerjasama dalam kelompok. Dengan demikian, karakter gotong royong akan meningkat apabila dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

Peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data non tes melalui observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Kemudian, analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif yang selanjutnya akan dilakukan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan antar data yang telah didapatkan. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis & McTaggart. Dalam Arikunto (2015) disebutkan bahwa menurut Kemmis & McTaggart terdapat empat komponen dalam siklus PTK yang meliputi: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; dan 4) refleksi. Dan dalam model PTK ini, peneliti menggunakan siklus spiral dimana penelitian dilakukan secara berulang secara terus-menerus hingga penelitian menemukan titik puncak dari yang diharapkan. Dalam penelitian ini dilakukan sekurang-kurangnya yaitu dalam 2 siklus yang digambar pada skema gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Model Kemmis & McTaggart) (Sumber: Arikunto (2015))

Penelitian ini dapat berhasil apabila semua tahapan pembelajaran dengan model *teams games tournament* telah direncanakan dan dilaksanakan dengan baik serta terjadi peningkatan persentase karakter gotong royong dengan 75% peserta didik diharapkan dapat mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga. Penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan dengan mengikuti alur siklus PTK model Kemmis & McTaggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Terdapat beberapa hal yang dilakukan pada tahap perencanaan yang meliputi: (1) penetapan tempat penelitian yaitu kelas V SDN Tegalrejo 04; (2) mengidentifikasi data dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Tegalrejo 04, (3) mengerucutkan titik permasalahan yang akan diteliti (karakter gotong royong peserta didik); (4) menetapkan indikator keberhasilan yang akan dijadikan dasar penelitian; (5) menyusun perangkat pembelajaran; (6) menyusun kisi-kisi lembar observasi dan angket karakter gotong royong; (7) membuat lembar observasi dan kuesioner karakter gotong royong.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sesuai dengan tahapan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu presentasi kelas dengan cara guru memberikan apersepsi berupa gambar

terkait komponen biotik dan abiotik dari ekosistem kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang terkait. Selanjutnya *teams* (belajar dalam kelompok), peserta didik dibagi menjadi lima kelompok kemudian diminta berdiskusi untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian pada tahap *games* peserta didik diberikan lembar LKPD berupa bagan TTS yang harus diselesaikan secara berkelompok dalam durasi waktu 15 menit. Setelah selesai hasil pekerjaan kelompok ditukarkan dengan kelompok lain, selanjutnya jawaban yang benar akan dikonfirmasi oleh guru dan penghitungan total skor dari *games*. Kemudian tahap yang dilakukan adalah *tournament* dimana peserta didik secara berkelompok diajak untuk melaksanakan pertandingan dengan ketentuan kelompok yang mampu menjawab cepat dan juga tepat akan mendapatkan skor. Selanjutnya tahapan terakhir adalah rekondisi tim dengan guru menjumlahkan skor dari *games* dan *tournament* kemudian guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas kerjasama dan hasil yang telah dicapai.

Berdasarkan hasil data observasi oleh peneliti, tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan karakter gotong royong peserta didik ketika dibandingkan dengan data observasi yang telah diperoleh pada pra siklus. Peningkatan karakter gotong royong tersebut dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Karakter Gotong Royong Peserta Didik pada Pra Siklus dan Siklus I

Rentang Skor	Kategori Karakter Gotong Royong	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	%	Jumlah	%
81 – 100	Sangat Baik	1	4	7	30
71 – 80	Baik	8	35	6	26
61 – 70	Cukup Baik	4	18	7	30
0 – 60	Perlu bimbingan	10	43	3	14
Jumlah		23	100	23	100

Berdasarkan tabel 1 yang disajikan di atas dan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) karakter gotong royong yaitu 70, didapatkan data bahwa setelah dilakukannya tindakan siklus I dengan penerapan model *teams games tournament*, karakter gotong royong peserta

didik mengalami peningkatan. Pada pra siklus, hanya ada 9 peserta didik atau sebesar 39% saja yang mampu mencapai skor > 70 dan masih ada 14 peserta didik (61%) yang masih belum tuntas yang berada di kategori cukup baik dan perlu bimbingan. Kemudian setelah pelaksanaan tindakan siklus I, akumulasi peserta didik yang berada dalam kategori sangat baik dan baik meningkat 17% atau sebanyak 4 peserta didik, sehingga 56% (13 peserta didik) dari jumlah keseluruhan peserta didik sudah mampu mencapai KKTP dan hanya tersisa 10 peserta didik (44%) yang belum mampu mencapai skor 70.

Selanjutnya berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru pamong terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *teams games tournament*, terdapat beberapa refleksi pelaksanaan siklus I yaitu dalam hal penggunaan media, kemampuan memotivasi peserta didik, dan pengelompokan peserta didik saat kegiatan *games* dan *tournament*. Sehingga perlu dilakukannya tindakan siklus II untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan model *teams games tournament*. Perbaikan yang dilakukan yaitu menggunakan media yang dapat mengajak peserta didik untuk turut aktif saat tahap presentasi kelas dalam pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dan membagi peserta didik ke dalam kelompok baru karena pengelompokan peserta didik saat siklus I kurang efektif dengan jumlah peserta didik lumayan banyak sehingga perlu dikerucutkan lagi lebih sedikit agar setiap anggota dalam kelompok dapat lebih berkontribusi selama kegiatan diskusi kelompok sehingga karakter gotong royongnya akan lebih terlihat.

Sama halnya dengan siklus I, sebelum dilakukannya tindakan peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan tindakan sesuai dengan perbaikan yang akan dilakukan. Dan dalam pelaksanaannya hampir sama dengan siklus I, yang membedakan yaitu pengelompokan peserta didik telah lebih dikerucutkan dengan setiap kelompok terdiri atas 3 peserta didik dan guru telah menggunakan media yang dapat mengajak peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran pada saat tahap presentasi kelas. Proses keikutsertaan peserta didik dalam menggunakan media tersebut juga tetap dilaksanakan dengan sistem berkelompok agar karakter gotong royong peserta

didik dapat tetap terlihat. Selain itu, guru juga menyediakan media papan skor kelompok agar setiap kelompok lebih termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi saat *games* dan *tournament* yang dilaksanakan.

Setelah dilaksanakannya observasi kembali, perbaikan dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* yang dilakukan pada siklus II tersebut berdampak positif terhadap karakter gotong royong peserta didik. Pada tahap siklus II pelaksanaannya juga telah disesuaikan dengan langkah pembelajaran model *teams games tournament*. Dari tindakan siklus II didapatkan data peningkatan karakter gotong royong yang dapat diamati dalam tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan Karakter Gotong Royong Peserta Didik pada Siklus I dan II

Rentang Skor	Kategori Karakter Gotong Royong	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
81 – 100	Sangat Baik	7	30	12	52
71 – 80	Baik	6	26	6	26
61 – 70	Cukup Baik	7	30	5	22
0 – 60	Perlu bimbingan	3	14	0	0
Jumlah		23	100	23	100

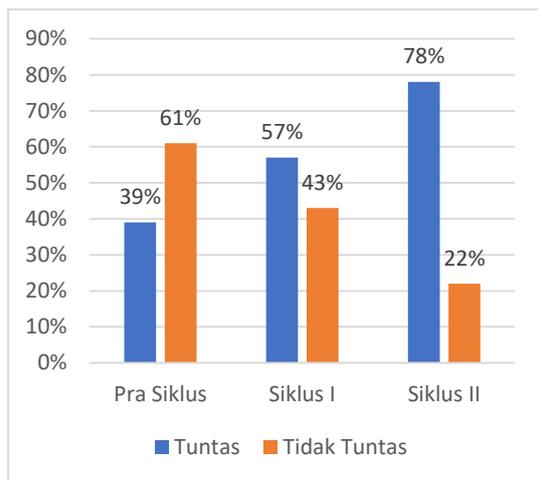
Berdasarkan tabel 2 didapatkan data bahwa setelah dilakukannya tindakan siklus II karakter gotong royong kembali mengalami peningkatan dengan penerapan model *teams games tournament* yang telah diterapkan sesuai dengan perbaikan dari hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Pada siklus II, peserta didik yang sudah mampu mencapai kriteria ketuntasan yaitu sebanyak 18 peserta didik atau 78% dari jumlah peserta didik skornya sudah >70. Dan peserta didik yang belum mencapai skor kriteria ketuntasan hanya tersisa 22% saja atau sebanyak 5 peserta didik yang masih berada di kategori cukup baik.

Dengan demikian, berdasarkan data analisis komparatif yang telah dikumpulkan dari observasi terhadap karakter gotong royong peserta didik kelas V SDN Tegalrejo 04 yang telah diberikan 2 kali siklus tindakan PTK menggunakan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* yang diuraikan dalam hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II sehingga didapatkan data perbandingan persentase peserta didik yang sudah

mampu dan belum mencapai skor kriteria ketuntasan yang dapat diamati pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Persentase Peningkatan Karakter Gotong Royong dalam Penerapan Model TGT

Ketuntasan	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
>70	Tuntas	9	39%	13	57%	18	78%
≤70	Tidak tuntas	14	61%	10	43%	5	22%



Gambar 2. Diagram Batang Ketuntasan Karakter Gotong Royong Hasil Observasi

Berdasarkan diagram batang yang disajikan di atas, persentase ketuntasan yang ditunjukkan oleh batang berwarna biru menunjukkan adanya peningkatan karakter gotong royong yang terbukti dengan naiknya persentase ketuntasan mulai dari pra siklus ke siklus I hingga ke siklus II. Dan dari persentase batang diagram warna biru di siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berhasil meningkatkan karakter gotong royong peserta didik karena persentase ketuntasan pada siklus II telah lebih dari 75% yaitu sebesar 78% sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan penerapan model *teams games tournament* dalam meningkatkan karakter gotong royong.

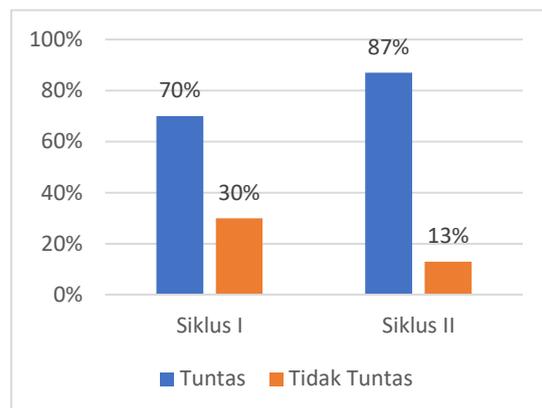
Selain itu, setelah pelaksanaan dua kali siklus PTK peserta didik diberikan angket untuk mengukur karakter gotong royong peserta didik sebagai data pendukung dari data observasi. Data dari angket tersebut selanjutnya juga dilakukan analisis komparatif untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model *teams games*

tournament dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik. Adapun hasil rekapitulasi skor angket karakter gotong royong peserta didik kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga dapat dilihat pada tabel 4 Sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Skor Angket Karakter Gotong Royong Siklus I dan II

Ketuntasan	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%
>70	Tuntas	16	70%	20	87%
≤70	Tidak tuntas	7	30%	3	13%
Rata-rata		72		78	
Maksimum		84		90	
Minimum		63		66	

Berdasarkan tabel 4 yang disajikan, peningkatan karakter gotong royong dapat dilihat dari persentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Adapun rata-rata skor karakter gotong royong pada siklus I yang masih dibawah KKTP (>70) yaitu 70. Selain itu, persentase ketuntasan karakter gotong royong secara klasikal juga masih berada di bawah 75% (kriteria keberhasilan), sehingga masih diperlukan tindakan pada siklus II. Selanjutnya pada siklus II diperoleh rata-rata ketuntasan karakter gotong royong secara klasikal sudah di atas KKTP yaitu sebesar 87%. Begitu pula persentase ketuntasan klasikal sudah memenuhi kriteria yaitu 78. Sehingga tidak perlu diadakannya tindakan siklus berikutnya.



Gambar 3. Diagram Batang Ketuntasan Karakter Gotong Royong Hasil Angket

Berdasarkan penjabaran hasil di atas, model pembelajaran *teams games tournament* memberikan dampak yang positif terhadap karakter gotong royong peserta didik. Hal tersebut didorong

oleh tujuan dari penggunaan model *teams games tournament* yang tidak hanya terfokus untuk memaksimalkan kemampuan kognitif peserta didik saja, melainkan juga meningkatkan kemampuan-kemampuan lainnya seperti kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, menunjukkan sikap kepedulian, menerima tugas yang diberikan, dan menunjukkan usaha yang terbaik saat kegiatan kelompok. Kegiatan berkelompok dalam model *teams games tournament* ini berkaitan dengan proses belajar menjaga hubungan yang harmonis dengan sesama manusia, menghargai keberagaman berpikir, keberagaman latar belakang teman dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama dalam kegiatan kelompok. Menurut Slavin dalam (Primandari et al, 2019: 89) menyebutkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, rasa percaya diri, dan sikap penerimaan terhadap orang lain yang berbeda dalam kelompok. Sehingga berdasarkan pernyataan Slavin tersebut dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran dengan model *teams games tournament* karakter gotong royong dapat ditingkatkan dalam diri peserta didik.

Kegiatan berkelompok dalam model games dan tournament dapat mendorong peserta didik bersama kelompoknya untuk saling membantu dalam mempersiapkan diri dan bekerjasama dengan baik sebagai perwujudan karakter gotong royong dalam kelompok. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Slavin (2005) yang menyebutkan bahwa dalam kegiatan berkelompok dengan pembelajaran *teams games tournament* dapat mengembangkan sikap tanggung jawab setiap individu peserta didik karena keberhasilan kelompok saat kegiatan *game* dan *tournament* didasarkan pada kontribusi setiap anggotanya (Primandari et al , 2019: 89).

Hasil penelitian mengenai peningkatan karakter gotong royong menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahardi, Murda, & Astawan (2019) dengan judul "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan

Hasil Belajar IPA" yang menyebutkan bahwa model TGT dengan unsur permainan cocok untuk mata pelajaran IPA karena mampu mendorong seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengkonstruksi dan menyusun pengetahuannya sendiri bersama kelompoknya. Dituliskan juga bahwa melalui pembelajaran TGT dapat meningkatkan pendidikan karakter gotong royong peserta didik melalui sistem regu, dimana peserta didik belajar untuk menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing dengan cara berpikir, berbicara, dan bertindak yang benar.

Kemudian hasil penelitian dalam (Hamdani et al., 2019) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi", dimana hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penerapan model TGT dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi sekaligus hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan kolaborasi dari pra siklus sebesar 62% menjadi 67% pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 16% pada siklus II sehingga menjadi 83%. Adapun keterampilan kolaborasi yang ditingkatkan yaitu keterampilan beradaptasi dalam kelompok, bekerjasama, menghargai perbedaan pendapat, memiliki sikap tanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan berkelompok.

Selanjutnya penelitian oleh Primandari, Sulasmono, & Setyaningtyas (2019) dengan judul "Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD" yang menyimpulkan bahwa melalui penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan sekaligus sikap sosialnya. Pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang senang bermain dapat berdampak positif yaitu melatih sikap sosial peserta didik seperti sikap disiplin, tanggung jawab, santun, toleransi, jujur, percaya diri, dan gotong royong.

Penelitian lain oleh Sari, Ananda, & Fauziddin (2023) dengan judul "Meningkatkan

Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Sekolah Dasar” juga menyebutkan bahwa setelah dilakukannya tindakan siklus PTK dengan model TGT menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas II SDN 005 Langgini baik pada saat pra siklus, siklus I, dan juga siklus II. Data awal pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan hasil kerjasama adalah sebesar 56% dan selanjutnya mengalami peningkatan sebesar 12%, sehingga menjadi 68%. Kemudian, pada siklus 2 setelah dilakukannya tindakan juga mengalami peningkatan lagi sebesar 12.4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik kelas III SDN 005 Langgini.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini mengukur karakter gotong royong dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem. Pada penelitian ini tidak hanya pada aspek afektif melainkan aspek psikomotornya yang juga ikut mengalami peningkatan. Dalam pembelajaran dengan model *teams games tournament* menuntut peserta didik untuk dapat bekerja dalam kelompok dengan baik dengan menunjukkan beberapa kemampuan yang terdapat dalam ruang lingkup dimensi karakter gotong royong yang meliputi kolaborasi, kepedulian, dan berbagi. Dengan penerapan model *teams games tournament* ini dapat menjadi pembelajaran yang bermakna dan memberikan arti mendalam sesuai materi yang telah didapatkan oleh peserta didik kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model *teams games tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan karakter gotong royong peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Tegalrejo 04 Salatiga. Pernyataan tersebut ditunjukkan oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan persentase karakter gotong royong mulai dari pra siklus yang awalnya hanya sebesar 39% mengalami

peningkatan sehingga menjadi 57% saat siklus I dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 78%. Data tersebut didukung oleh data hasil angket yang menunjukkan bahwa persentase pada siklus I sebesar 70% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87%. Sehingga berdasarkan data tersebut menunjukkan keberhasilan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* karena persentase ketuntasan telah melebihi persentase keberhasilan yaitu lebih dari 75%.

Selain itu penerapan model *teams games tournament* memberikan dampak positif bagi pendidik dan peserta didik, antara lain karakter gotong royong peserta didik semakin terbangun dengan adanya kegiatan berkelompok dalam mengikuti games dan tournament pembelajaran yang diadakan guru; meningkatnya kemampuan mengorganisir kelompok karena peserta didik harus mampu membagi tugas dan bekerja bersama untuk bersaing dengan kelompok lain agar menjadi kelompok terbaik dari kegiatan games dan tournament yang diadakan guru; menumbuhkan rasa solidaritas antar anggota dalam kelompok untuk saling berkolaborasi, peduli dan berbagi; dan pembelajaran menjadi lebih bermakna serta memberikan arti mendalam bagi pendidik dan peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan simpulan di atas, model *teams games tournament* dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar seperti pada pembelajaran IPAS karena dapat membantu meningkatkan karakter profil pelajar Pancasila sebagai salah satu tuntutan dalam kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, T. N., Suryadi, & Rahman, G. A. (2023). Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan *Understanding By Design* (Ubd) pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 549–559. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Surayani. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faiz, A., & Faridah. (2022). Program Guru Penggerak Sebagai Sumber Belajar.

- Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 82–88.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1876>
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hapsari, Y. H. P., Hadiyanti, A. H. D., & Zaini, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery Learning Kelas IV SD Negeri Wirosaban. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 5(2), 38–47.
<http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Ibad, W. (2022). Penerapan Profil Pelajar Pancasila Di Tingkat Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 3(2), 84–94.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen (Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah)*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbudristek BSKAP RI* (Issue 021).
- Kustantina. (2023). Keefektifan Model Jigsaw dan STAD Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(1), 65–74.
- Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 96-107.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mulyani, D., Ghufon, S., Akhwan, & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectera: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225–238.
http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html
- Nugroho, G. B. (2023). Basis Dalam Merdeka Belajar Untuk Mencetak Manusia Indonesia Berkarakter. *JURNAL PSIKO EDUKASI: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, 21(1), 28–40.
<https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i1.4374>
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu (Research & Learning in Elementary Education)*, 3(1), 83–91.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- 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), 1548–1557.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Yuwono, T. A., Rahmawati, F. P., & Istiprijanti, T. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Materi Siklus Air Menggunakan Model Team Games Tournament pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 2(1), 13–20.