

## Meningkatkan Sikap Gotong Royong dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kristen 04 Salatiga

Ayu Laksita<sup>1\*</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Email: ayulaksita0109@gmail.com

### ABSTRAK

Dari hasil pra siklus yang dilakukan di kelas IV SD Kristen 04 Salatiga menunjukkan permasalahan bahwa siswa cenderung melakukan kegiatan secara individu ketika melakukan kegiatan diskusi bersama dan siswa yang cenderung pilih-pilih teman ketika melakukan kegiatan pengelompokan. Kegiatan penelitian dilakukan bertujuan untuk meningkatkan karakter sikap gotong royong peserta didik melalui model *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang ada 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Dari hasil penelitian menunjukkan rata-rata observasi karakter siswa yang meningkat yaitu 94% dalam kategori sangat baik. Persentase tersebut meningkat 51% dari siklus 1. Demikian dari penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan karakter sikap gotong royong.

Kata Kunci : *Gotong Royong; Teams Games Tournament (TGT); Sekolah Dasar*

### ABSTRACT

*From the results of the pre-cycle conducted in class IV of SD Kristen 04 Salatiga, it shows the problem that students tend to do activities individually when conducting group discussion activities and students who tend to be selective about friends when conducting group activities. The research activities were carried out with the aim of improving the character of mutual cooperation attitudes of students through the Teams Games Tournament model. The type of research used was Classroom Action Research (CAR). The researcher used the Kemmis and Mc. Taggart model which has 4 stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. The results of the study showed that the average observation of student character increased by 94% in the very good category. This percentage increased by 51% from*

*cycle 1. Thus, from the research that has been carried out, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament model can improve the character of mutual cooperation attitudes.*

**Keywords:** *Mutual Cooperation; Team Games Tournament (TGT); Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Dalam kehidupan manusia tidak jauh dari dunia pendidikan, dengan adanya pendidikan manusia dapat berkembang dengan baik. Pendidikan yaitu pengalaman belajar yang berlangsung selama manusia hidup di berbagai situasi dan kondisi yang memberikan dampak baik pada pertumbuhan setiap manusia (Ujud et al., 2023). Pendidikan merupakan suatu sistem yang terorganisasi dan mempunyai fungsi yang cukup luas, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kehendak, sosial bahkan masalah iman (Sukatin et al., 2023). Pendidikan bisa didapatkan secara formal atau nonformal, yang dimaksud disini secara nonformal yaitu bisa dari pengalaman individu.

Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan saja tetapi juga untuk menumbuhkan karakter setiap individu (Sapdi, 2023). Pendidikan karakter sangat penting untuk menumbuhkan karakter setiap individu. Pendidikan karakter yaitu cara untuk memberikan nilai karakter pada masyarakat seperti agama, kerjasama, kejujuran, sportivitas dan lain-lain (Suyitno & Setyawan, 2021). Pendidikan karakter berfokus tentang menanamkan dan mengembangkan akhlak mulia pada peserta didik agar dapat memperoleh akhlak mulia dan menerapkannya dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat, dan dalam kehidupan kita yang bisa dilakukan ke dalam kehidupan manusia (Zahroh et al., 2023). Dengan demikian, penerapan pendidikan karakter sangat penting dilakukan sejak dini. Kegiatan pendidikan karakter gotong royong pada kurikulum merdeka terdapat pada profil pelajar Pancasila ada 6 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. Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu peoman dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mulai dari Pendidikan dasar hingga Pendidikan tinggi yang fokus dalam mencetak pelajar Pancasila (Aditia et al., 2021). Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menumbuhkan profil peserta didik yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila (Istianah et al., 2023).

Namun, dari hasil pengamatan pra siklus mata pelajaran IPAS didapatkan informasi bahwa belum seluruhnya enam profil pelajar pancasila tertanam baik pada peserta didik kelas IV SD Kristen 04 Salatiga. Masalah yang muncul di kelas IV berkaitan dengan karakter profil pelajar pancasila dimana sebagian siswa belum mencapai kepribadian yang baik dalam gotong royong kegiatan diskusi kelompok. Dari hasil observasi pada prasiklus terdapat 15 siswa atau 65% dari jumlah seluruh siswa masih berada di kategori perlu bimbingan karakter gotong royong yang ditunjukkan juga dari peserta didik yang cenderung bekerja secara individu ketika kegiatan berkelompok serta masih banyak peserta didik yang pilih-pilih teman ketika berkelompok. Jika hal tersebut terjadi berkelanjutan akan memberikan dampak yang negatif terhadap hubungan sosial antar siswa. Peserta didik dianggap memiliki sikap gotong royong jika menunjukkan partisipasi dan keterlibatan aktif dalam bekerja sama, saling membantu rekan yang membutuhkan atau sedang mengalami kesulitan, menunjukkan hubungan saling memberi dan menerima, serta melakukan koordinasi untuk mencapai tujuan kelompok.

Dengan demikian, begitu penting dalam menumbuhkan sikap gotong royong peserta didik. Budaya gotong royong telah lama ada dan tumbuh serta berkembang di kehidupan masyarakat Indonesia dan diwariskan secara turun temurun. Budaya gotong royong adalah cerminan perilaku yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia sejak zaman dahulu (Permana et al., 2022). Gotong royong merupakan kata yang berasal dari bahasa Indonesia memiliki arti bekerja sama guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Kurnia et al., 2023). Kata gotong yang berarti bekerja dan royong yang berarti musyawarah. Dengan begitu gotong royong yaitu kegiatan bekerja sama untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tujuan utama dari gotong royong adalah, untuk menciptakan kebersamaan masyarakat, dalam mempersatukan perbedaan, dan membangun hubungan sosial dengan masyarakat lebih dekat melalui kerja sama bersama (Amirulloh et al., 2023). Gotong royong secara singkat dapat dilakukan dengan cara kerja sama yang dilakukan tanpa adanya paksaan (Rojimah et al., 2022).

Maka dari itu terkait adanya permasalahan ini, diperlukan adanya tindakan yang tepat untuk peningkatan gotong royong siswa. Adapun pilihannya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model *Team Games Tournament*. *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif yang melibatkan peran

siswa dan menuntut keaktifan siswa (Setyawan et al., 2019). Desainnya berupa kegiatan pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran pada semua peserta didik, melibatkan secara aktif peserta didik untuk menjadi pengajar teman lainnya, dan mencakup kegiatan permainan serta kegiatan penguatan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu model yang dilakukan guna peserta didik belajar melalui kegiatan permainan (Mahardi et al., 2019). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena sifatnya yang gotong royong dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga, model pembelajaran ini sangat relevan untuk meningkatkan karakter gotong royong.

## **METODE**

Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu suatu bentuk kegiatan penelitian atau kegiatan akademik untuk digunakan oleh pendidik atau peneliti di dalam kelas dalam peningkatan kegiatan pembelajaran (Azizah, 2021). Penelitian Tindakan kelas diimplementasikan dalam empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap observasi pelaksanaan (*observing*) dan tahap refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan guna untuk meningkatkan sikap gotong royong melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* untuk siswa kelas IV SD Kristen 04 Salatiga.

Penelitian dilakukan di SD Kristen 04 Salatiga Jl. Jendral Sudirman 109, Kutowinangun Kidul, Kec. Tingkir, Kota Salatiga. Peneliti melakukan penelitian pada saat semester II Tahun pelajaran 2023 / 2024. Adapun subjek pada kegiatan penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Metode akumulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi pada penelitian berupa pengamatan terhadap pelaksanaan sintak *Teams Games Tournament* selama dilaksanakan saat penelitian. Sedangkan dokumentasi pada penelitian ini berupa foto setiap sintaks kegiatan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan karakter sikap gotong royong. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika tahap kegiatan belajar mengajar yang menggunakan model *Teams Games Tournament*

dirancang dan diimplementasikan dengan baik serta dapat meningkatkan tingkat gotong royong antar siswa minimal 70%.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dari hasil pengamatan pra siklus pada kelas IV SD Kristen 04 Salatiga untuk mengetahui kondisi awal karakter sikap gotong royong siswa, mendapatkan hasil bahwa sikap gotong royong siswa masih rendah. Dari 23 siswa terdapat 9% siswa yang memiliki karakter gotong royong dalam kategori baik. Adapaun skor kategori karakter sikap gotong royong peserta didik pada kegiatan pra siklus dapat dilihat dari tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Pra siklus Karakter Gotong Royong

Rentang Skor	Kategori Sikap Gotong-Royong	Pra Siklus	
		Jumlah	%
81-100	Sangat Baik	0	0
71-80	Baik	2	9
61-70	Cukup Baik	6	26
0-60	Perlu Bimbingan	15	65
TOTAL		23	100

*Sumber : Data Diolah (2024)*

Berdasarkan tabel 1 karakter sikap gotong royong pra siklus siswa kelas IV SD Kristen 04 Salatiga dapat disimpulkan masih sangat rendah. Pada kategori baik sebanyak 9% siswa memiliki sikap gotong royong, pada kategori cukup baik sebanyak 26% memiliki sikap gotong royong, dan pada kategori perlu bimbingan sebanyak 65% memiliki sikap gotong royong.

Dari data pra siklus tersebut akhirnya peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan sikap gotong royong siswa. Berdasarkan dari hasil penelusuran bahwa model *Teams Games Tournament* memiliki 5 sintak. Sintak yang pertama yaitu penyajian kelas (Class Presentation), pada langkah ini guru menyajikan materi di awal kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi bersama siswa secara langsung atau ceramah menggunakan bantuan *powerpoint*. Guru benar-benar memastikan bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru

dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru agar siswa dapat belajar lebih maksimal saat kerja kelompok dalam permainan (games). Sintak 1 dapat diamati pada gambar 1.



**Gambar 1.** Sintak 1 Penyajian Kelas (Class Presentation)

Sintak *Teams Games Tournament* yang kedua yaitu pembagian kelompok (teams) yang pada tahap ini siswa dibagi dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Selanjutnya siswa melakukan diskusi terkait materi yang telah disampaikan oleh guru di awal kegiatan pembelajaran. Sintak 2 dapat diamati pada gambar 2.



**Gambar 2.** Sintak 2 Pembagian Kelompok (Teams)

Sintak yang ketiga yaitu permainan (games) yang dilakukan secara berkelompok. Guru memberikan LKPD berupa permainan, pada siklus 1 yaitu permainan kartu domino yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban, lalu pada siklus 2 menggunakan permainan monopoli terkait materi yang dibahas untuk diselesaikan dalam waktu 15-20 menit. Setelah selesai hasil dari kerja kelompok dikumpulkan dan akan dilakukan perhitungan skor oleh guru. Sintak 3 dapat diamati pada gambar 3.



**Gambar 3.** Sintak 3 Bermain dalam Kelompok (Games)

Sintak yang selanjutnya ke empat yaitu pertandingan (tournamnet) yang mengharuskan antar kelompok untuk melakukan pertandingan dengan cara menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Sehingga nantinya kelompok yang menjawab semua soal dengan benar dan cepat mendapatkan skor lebih banyak. Sintak 4 dapat diamati pada gambar 4.



**Gambar 4.** Sintak 4 Pertandingan (Tournament)

Sintak terakhir yang kelima yaitu penghargaan kelompok (Teams Recognize) dari guru untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pada siklus 1 guru memberikan penghargaan (reward) berupa bintang yang ditempel pada papan penghargaan. Pada siklus 2 guru memberikan penghargaan berupa sertifikat kepada kelompok dengan 2 kategori, yang pertama tim terbaik dan kategori kedua tim terkompak. Sintak 5 dapat diamati pada gambar 5.



**Gambar 5.** Sintak 5 Penghargaan Kelompok (Teams Recognize)

Berdasarkan dari hasil penerapan model *Teams Games Tournament* yang disesuaikan dengan sintak, maka diperoleh hasil karakter sikap gotong royong siswa pada tabel 2.

**Tabel 2.** Karakter Sikap Gotong Royong Siklus 1 dan Siklus 2

Rentang Skor	Kategori Sikap Gotong-Royong	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
81-100	Sangat Baik	3	14	16	88
71-80	Baik	9	43	1	6
61-70	Cukup Baik	6	29	1	6
0-60	Perlu Bimbingan	3	14	0	0
TOTAL		21	100	18	100

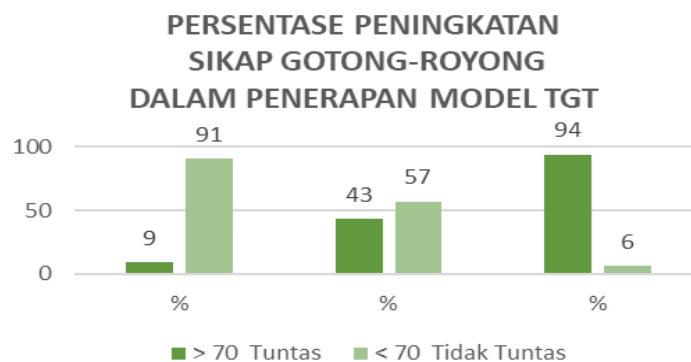
*Sumber : Data Diolah (2024)*

Dari hasil tindakan pengamatan pada kegiatan di siklus 1 dan siklus 2 didapatkan bahwa karakter sikap gotong royong siswa kelas IV di SD Kristen 04 Salatiga terdapat kenaikan. Pada siklus 1 terdapat 14% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori sangat baik, 43% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori baik, 29% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori cukup, dan 14% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori perlu bimbingan. Siswa mengalami peningkatan pada beberapa indikator karakter sikap gotong royong antara lain menunjukkan partisipasi dan keterlibatan aktif dalam bekerja sama. Siswa juga saling membantu teman yang membutuhkan atau sedang mengalami kesulitan. Siswa menunjukkan hubungan saling memberi dan menerima. Siswa juga sudah terlihat melakukan koordinasi untuk mencapai tujuan kelompok. Namun 14% siswa dengan karakter sikap gotong royong masih dalam kategori perlu bimbingan.



Untuk siswa dengan karakter sikap gotong royong yang belum tercapai, nampak seperti siswa kurang menunjukkan partisipasi aktif dalam kerja sama. Siswa juga kurang dalam membantu teman yang membutuhkan bantuan. Siswa juga menunjukkan sikap kurang berkoordinasi untuk tujuan kelompok. Berdasarkan dari data tersebut maka persentase karakter sikap gotong royong siswa kelas IV SD Kristen 04 Salatiga pada siklus 1 sebesar 57% dan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 43% dari seluruh peserta didik.

Pada siklus 2 terdapat hasil karakter sikap gotong royong mengalami peningkatan yang baik. Dari 18 siswa terdapat 17 siswa telah mencapai indikator karakter sikap gotong royong meliputi 88% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori sangat baik, dan 6% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori baik. Skor perolehan yang didapatkan dari indikator karakter sikap gotong royong berada pada skor 3 dan 4. Namun masih ada 6% siswa memiliki karakter sikap gotong royong dengan kategori cukup dengan skor perolehan setiap indikator berada pada angka 2 dan 3. Berikut perbandingan karakter sikap gotong royong pada grafik 1.



**Grafik 1.** Grafik Peningkatan Karakter Sikap Gotong Royong

Dengan demikian dari hasil pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami kenaikan yang cukup baik. Sehingga model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan karakter sikap gotong royong pada siswa kelas IV di SD Kristen 04 Salatiga. Dalam kegiatan pelaksanaan memerlukan kegiatan refleksi atau perbaikan pada siklus 1 seperti melakukan pengelompokan yang terlalu banyak dalam satu kelompok

sehingga tidak efektif. Maka pada siklus 2 dibuat kelompok baru yang sebelumnya ada 4 kelompok yang berisi 5-6 siswa di ganti menjadi 5 kelompok yang berisi 5-4 siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan uraian dari data tersebut, maka dapat dikatakan model teams games tournament teruji efektif dalam peningkatan sikap gotong royong siswa kelas IV di SD Kristen 04 Salatiga. Yang dimana pada pra siklus dari 23 siswa yang mendapat kategori perlu bimbingan sebanyak 15 siswa, kategori cukup sebanyak 6 siswa, dan kategori baik sebanyak 2 siswa. Lalu setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada siklus 1 dan 2 terdapat peningkatan dari sikap siswa dalam partisipasi dan keterlibatan dalam bekerja sama, siswa saling membantu rekan yang membutuhkan atau sedang mengalami kesulitan, siswa menunjukkan hubungan saling memberi dan menerima, serta siswa melakukan koordinasi untuk mencapai tujuan kelompok. Melalui penerapan model TGT siswa menjadi sangat aktif dan memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dari awal kegiatan hingga akhir. Didukung juga oleh penelitian dari (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014) yang berjudul “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Belajar” yang mengatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran teams games tournament terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar. Lalu hasil penelitian menurut (Mahardi et al., 2019) yang berjudul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA” mengatakan bahwa pembelajaran TGT memberikan siswa kegiatan pembelajaran yang lebih rileks dan juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Begitu juga dengan hasil penelitian dari (Prastiyo, 2024), yang berjudul “Media Bola Pancasila Dengan Teams Games Tournament Dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila” mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT melalui media BOCA dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan untuk siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan implementasi model *teams games tournamnet* yang terdiri dari 5 sintaks dapat meningkatkan karakter sikap gotong royong siswa kelas IV di SD Kristen 04 Salatiga. Pernyataan tersebut dilihat dari hasil tindakan pengamatan yang menunjukkan ada peningkatan persentase sikap gotong royong dari pra siklus yang hanya sebesar 9% siswa meningkat menjadi 43% saat siklus 1 dan terjadi peningkatan lagi pada saat siklus 2 menjadi 94%. Maka dari itu berdasarkan dari simpulan di atas model *teams games tournament* dapat diimplementasikan guna dalam peningkatan sikap gotong royong siswa melalui mata pelajaran IPAS.

### Saran

Berdasarkan dari penelitian ini saran yang dapat diberikan dari peneliti adalah agar guru di SD Kristen 04 Salatiga agar lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang bermacam-macam salah satunya yaitu model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) karena telah terbukti bahwa dapat meningkatkan karakter sikap gotong royong dalam kegiatan pembelajaran. Serta untuk para peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini demi kemajuan pendidikan di Indonesia.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Staf SD Kristen 04 Salatiga yang sudah memberikan kesempatan dan membantu dalam melakukan penelitian dan pemberian fasilitas dalam menunjang pembelajaran sehingga berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, D., Ariatama, S., Mardiana, E., & Sumargono, S. (2021). Pancala APP (Pancasila's Character Profile): Sebagai Inovasi Mendukung Merdeka Belajar Selama Masa Pandemi. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 13(2), 91–108. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v13i2.6112>
- Amirulloh, I., Anam, S., Mujito, Suwito, Saputra, R., Hardyansah, R., & Negara, D. S. (2023). Implementasi Nilai Persatuan dalam Bergotong Royong di Masyarakat Desa Anggaswangi Sukodono Sidoarjo. *Economic Xenization Abdi Masyarakat*, 1(1), 5–24. <https://exam-jurnal.unsuri.ac.id/index.php/Exam/article/view/43>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>

- Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E. (2023). Konsep Sekolah Damai: Harmonisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 333–342. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5048>
- Kurnia, H., Khasanah, I. L., Kurniasih, A., Lamabawa, J., Darto, Y., Muhamad, Wawuan, F. Z., Fajar, N. R., Zulva, D., Oktaviani, S. Y., Wicaksono, F. A., Kaihatu, Y., & Santoso, M. I. B. (2023). Gotong Royong Sebagai Sarana Dalam Mempererat Solidaritas Masyarakat Dusun Kalangan. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 277–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i4.754>
- Mahardi, I. 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), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Permana, D. D., Legowo, E., Suwarno, P., Widodo, P., Saragih, H. R. J., & Aris, T. (2022). Globalisasi dan Lunturnya Budaya Gotong Royong Masyarakat DKI Jakarta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5256–5261. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3155>
- Prastiyo, F. (2024). Media Bola Pancasila dengan Team Games Tournament dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–86. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1304>
- Rojimah, Rohmiyati, S., & Yuniharto, B. S. (2022). Telaah Nilai Gotong Royong pada Fabel Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(1), 69–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7164>
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 993–1001. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4730>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>
- Sukatin, Munawwaroh, S., Emilia, & Sulistyowati. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(5), 1044–1054. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v3i1.72>
- Suyitno, S., & Setyawan, F. B. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 13(1), 13–22. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v13i1.5028>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>
- Zahroh, N. F., Andriana, A., Fina, I., Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Peran Pendidikan Karakter sebagai Solusi Praktis dalam Menanggulangi

Degradasi Moral pada Remaja Menuju Generasi Emas 2045. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 2(6), 31–40.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i7.1169>

