

Research Article

## Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat melalui Model *Teams Games Tournaments* Di SDIT Al-Azhar Kota Jambi

Ahmad Hariandi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

---

### Article Information

Reviewed : Feb 20, 2017

Revised : April 10, 2017

Available Online : Jun 10, 2017

---

### Keyword

*Friendly Characters, Teams Games Tournaments*

---

### Correspondence

e-mail :

[ahmad.hariandi@unja.ac.id](mailto:ahmad.hariandi@unja.ac.id)

---

### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out how the models of teams games tournaments can improve the value of friendly characters in class IV SDIT AL-AZHAR Jambi City. This type of research is classroom action research. Data collection technique is observation. Research instruments using observation sheets. The results of the study were the occurrence of an increase in friendly character in class IV E SDIT Al-Azhar Jambi using the TGT cooperative learning model (Teams Games Tournaments). With cycle I getting a percentage of 47.62% with the first meeting getting a percentage of 38.1% and the second meeting getting a percentage of 47.62% so that repairs are needed in cycle II. In the second cycle to get a percentage of 80.96% with the first meeting got a percentage of 76.19% and the second meeting got a percentage of 76.19% so that in the second cycle the research was stopped because it had reached the desired success criteria, namely by the percentage of 75%. The conclusion is that the models of games games tournaments can increase the value of friendly characters in class IV SDIT AL-AZHAR Jambi City.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6780>

---

## PENDAHULUAN

Nilai-nilai budaya dan karakter bangsa ada 18, salah satunya adalah karakter bersahabat atau komunikatif. Siswa yang memiliki karakter bersahabat selalu menunjukkan keinginan untuk menyapa dengan bahasa yang santun. Hubungan yang baik selalu dibangun termasuk memberikan rasa simpatik dan empati kepada setiap orang yang mengenalnya. Bagi siswa yang memiliki karakter yang bersahabat begitu cepat mendapatkan perhatian dan respon. Bahkan mereka yang memiliki karakter bersahabat memiliki kemampuan untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Itulah sebabnya, siswa yang memiliki karakter bersahabat sangat disenangi karena karena selalu menunjukkan sikap yang damai, dapat bekerja sama dengan baik, dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, dapat menangkap maksud dan motivasi dari

setiap orang, serta dapat memberi respon yang tepat untuk memberikan kenyamanan dalam bergaul dengan orang lain.

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah upaya untuk membangun kecerdasan manusia baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan pengertian di atas, di Indonesia tujuan pendidikan nasional terdapat pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan mengenai dasar, fungsi, dan tujuan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengamanatkan adanya peningkatan mutu pendidikan pada setiap jenjang. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain melalui peningkatan kualitas pendidikan dan tenaga kependidikan lainnya, pelatihan dan pendidikan, atau dengan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dan non pembelajaran secara profesional secara terkendali.

Menurut Sutlistyowati (2012:75) “Bersahabat atau komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain”. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas IV E SDIT Al-Azhar yang berjumlah 21 orang, peneliti menemukan berbagai masalah yang terjadi di kelas. Peneliti masih menemukan siswa yang masih membuang sampah ke dalam laci meja, siswa yang masih terlambat masuk ke dalam kelas pada saat bel masuk sudah berbunyi, siswa yang masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yang maslas mengerjakan kegiatan rutin solat sunat duha sebelum keluar main, pada saat siswa berdiskusi dalam kelompok belajar masih banyak siswa yang belum memberikan pendapatnya, masih banyak siswa yang belum memberikan pendapat dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas, masih banyaknya siswa yang tidak peduli terhadap temannya yang kurang mampu dalam memahami pelajaran, siswa kurang aktif dalam melakukan kegiatan sosial dan budaya di dalam kelas dan sedikitnya siswa yang berbicara kepada guru untuk bertanya. Peneliti menyimpulkan bahwa karakter bersahabat siswa pada kelas IV E masih rendah dan perlu diperbaiki. Kemudian peneliti melakukan kegiatan pra siklus untuk menguatkan hasil dari observasi sebelumnya. Dari hasil observasi pra siklus, karakter bersahabat pada siswa IV E SDIT Al-Azhar Jambi mendapatkan presentase 33,33%. Karena pada saat kegiatan pra siklus dilakukan ditemukan siswa yang belum memberikan pendapatnya dalam kelompok belajar pada saat diskusi kelompok, masih banyaknya siswa yang tidak peduli terhadap temannya yang

kurang mampu dalam memahami pelajaran, masih banyaknya siswa yang belum memberikan pendapat dan mendengarkan pendapat siswa yang lain pada saat diskusi kelas berlangsung, siswa yang masih malu untuk maju kedepan kelas dalam membacakan hasil diskusi kelompok, siswa yang masih memilih kelompok belajar yang telah ditentukan oleh guru dan sedikitnya siswa yang berbicara kepada guru untuk bertanya.

Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran merupakan hal yang penting untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Begitupun pada proses pembentukan karakter, guru harus mampu memilih model yang tepat untuk dapat meningkatkan karakter bersahabat pada siswa. Realita yang sering terjadi dalam pola pengajaran di sekolah cenderung kurang mampu menumbuhkan karakter pada siswa. Hasil proses belajar pada siswa tidak di arahkan sebagai proses pembentukan perilaku, tetapi lebih ke aspek pencapaian hasil belajarnya saja. Padahal tujuan pembelajaran di sekolah bukan mencetak siswa untuk menjadi seorang yang pintar saja tetapi, melalui pembelajaran diharapkan terjadinya perubahan siswa baik dilihat dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya.

Permasalahan di lapangan tentang pelaksanaan pembentukan karakter di sekolah dasar adalah disebabkan oleh wali kelas yang kurang mengoptimalkan kelompok belajar yang sesuai dengan model pembelajaran yang ada. Sesuai dengan pengakuan wali kelas IV E di SDIT Al Azhar Jambi yaitu Ibu Widiya Saputri Wulandari, S.Pd yang mengatakan bahwa tidak menggunakan model-model pembelajaran dengan optimal, beliau menggunakan pembentukan kelompok dalam belajar untuk siswanya tetapi tidak mengikuti model-model pembelajaran yang sesuai, sehingga tujuan pembentukan karakter kurang pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa dibentuk kelompok dalam belajar, tetapi siswa masih mengerjakan dengan cara individu karena mereka tidak mempunyai tujuan yang sama, siswa hanya mementingkan nilai yang tinggi dalam hasil belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa kurangnya karakter bersahabat pada siswa disebabkan oleh keterbatasan guru kelas dalam menggunakan model pembelajaran. Wali kelas seharusnya

menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pembentukan karakter bersahabat pada siswa.

Masalah ini tidak dapat dibiarkan secara terus menerus, karena akan berdampak kepada siswa itu sendiri. Siswa yang mempunyai karakter bersahabat yang masih rendah tidak bisa bekerja sama dengan baik dan hanya akan mengandalkan siswa yang lainnya saja. Siswa yang kurang mampu dalam menangkap materi pembelajaran akan semakin tertinggal karena temannya yang lain lebih memilih untuk mencari teman belajar yang dapat diandalkan dan siswa hanya berteman dengan teman yang dianggapnya dapat membuat dirinya nyaman.

Sehubungan dengan masalah di atas peneliti tertarik untuk mencobakan satu model pembelajaran yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) karena salah satu karakteristik bersahabat adalah menunjukkan perkembangan yang luar biasa jika peserta didik diberikan pendekatan kooperatif dan kolaboratif pada saat belajar.

Menurut Fathurrohman (2015:45) mengatakan “pembelajaran kooperatif dikembangkan kedalam beberapa teknik, seperti *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *STAD*, *TGT*, dan sebagainya”. Peneliti mengambil model TGT selain membuat peserta didik bermain sambil belajar untuk berinteraksi kepada peserta didik lainnya, juga untuk menumbuhkan sikap kerjasama yang baik dalam melakukan tujuan yang sama pada pembelajaran di kelas. Model ini merupakan model pembelajaran yang dilakukan berkelompok, guru mengajak siswa untuk melakukan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat membangun komunikasi yang baik antar siswa yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi baik dan lebih bermakna. Model ini memiliki keunggulan yaitu mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar siswa, siswa juga mendapatkan pengalaman baru serta dapat berfikir kreatif, kritis dan aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan kelas yaitu “Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* di SDIT Al-Azhar Kota Jambi.

#### Bersahabat atau Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif merupakan salah satu nilai karakter dari 18 nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa. Menurut Sutlistyowati (2012:75) “Bersahabat atau komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang

lain". Dengan kehadiran orang lain di sekitar siswa perlu dihargai, karena boleh jadi orang tersebut dapat membawa kebaikan bagi kehidupan siswa. siswa yang mempunyai karakter bersahabat selalu menunjukkan keinginan besar untuk berbicara dengan bahasa yang santun. Hubungan yang baik selalu dibangun termasuk memberikan rasa simpati dan empati kepada setiap orang yang mengenalnya. Begitu pula dalam hubungannya dengan bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan, bagi siswa yang mempunyai karakter bersahabat begitu cepat mendapatkan perhatian dan respon. Bahkan mereka yang memiliki karakter bersahabat memiliki kemampuan untuk memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Itulah sebabnya, mereka sangat disenangi karena selalu menunjukkan sikap yang damai, dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, dapat menangkap maksud dan motivasi dari setiap orang, serta dapat memberi respon yang tepat untuk memberikan kenyamanan dalam bergaul terhadap orang lain.

#### Karakteristik Bersahabat atau Komunikatif

Menurut Yaumi (2014:107) menyatakan anak yang mempunyai karakter bersahabat memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Senang belajar bersama dengan orang lain.
- b. Semakin banyak berinteraksi dengan orang lain, semakin merasa berbahagia dan termotivasi untuk belajar.
- c. Menunjukkan perkembangan yang luar biasa ketika belajar melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif.
- d. Berorganisasi merupakan cara terbaik untuk mengaktualisasi diri.
- e. Melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang melibatkan orang lain.
- f. Memiliki kepedulian dalam berbagai persoalan dan isi-isu sosial.

#### Model Pembelajaran Kooperatif

##### Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif Model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Lie dalam Taniredja dkk. (2014:56) berpendapat tentang bedanya pembagian kelompok yang dibentuk dengan asal-asalan.

##### Unsur-Unsur Pembelajaran kooperatif

### Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya menurut Arends dalam Trianto (2009:65) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri -ciri sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- d. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu. Dalam pembelajaran, dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

### Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

#### Definisi *Teams Games Tournaments*

*Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dari kooperatif. Pembelajaran kooperatif dikembangkan ke dalam berbagai teknik seperti model pembelajaran Think Pair Share, Jigsaw, STAD, TGT, dan sebagainya.

Menurut Fathurrahman (2015:55), “TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

#### Kelebihan Model *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin dalam Fathurrohman (2015:60) kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/presepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetensi yang lebih sedikit).
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

#### Kelemahan Model *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin dalam Fathurrohman (2015:60) kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

##### a. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.

##### b. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

#### Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin dalam Faturrohman (2015:55) “ pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*)”.

##### a. Penyajian Kelas (*Class Pecentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru. Pada tahap ini, siswa harus memperhatikan dan memahami karena akan membantu siswa dalam bekerja lebih baik pada saat

kerja kelompok, untuk mengerjakan lembar kegiatan yang diberikan oleh guru dan pada saat game berlangsung, karena skor game juga menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Berdasarkan uraian serta kerangka berfikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan karakter bersahabat pada siswa kelas IV E SDIT Al-Azhar Jambi”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV E SDIT AL-AZHAR Jambi. Jumlah siswa pada kelas ini yaitu sebanyak 21 orang yang terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Adapun peneliti mengadakan penelitian dengan subjek siswa kelas IV E ini dikarenakan siswa kelas IV E memiliki karakter bersahabat yang masih rendah. Setelah peneliti melakukan observasi, ternyata banyak siswa memiliki karakter bersahabat yang masih rendah terutama dalam bekerja sama dalam proses pembelajaran pada kegiatan diskusi kelompok di dalam kelas. Hal ini dikarenakan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas guru tidak menggunakan model-model pembelajaran yang dapat memunculkan karakter bersahabat pada siswa sehingga nilai karakter bersahabat pada siswa di kelas IV E masih rendah. Maka dari itu, peneliti berpikir bagaimana cara meningkatkan nilai karakter bersahabat pada siswa.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV E SDIT AL-AZHAR Jambi.

### **Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian ini akan dilaksanakan beberapa siklus, daur siklusnya akan dihentikan apabila kondisi kelas sudah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa serta siswa telah terbiasa dengan pendekatan Saintifik. Penelitian ini akan dilakukan berkolaborasi dengan wali kelas IV E.



Menurut Iskandar, (2011:113) “Empat bagian utama yang ada dalam setiap siklus adalah sebagai berikut: 1). perencanaan tindakan (*planning*); 2). pelaksanaan (*acting*); 3). pengamatan (*observing*); dan 4). refleksi (*reflecting*)”.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi. Observasi dilakukan pada setiap akhir pertemuan setiap siklus atau sebanyak tiga kali selama penelitian berlangsung.

### **Intrumen Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan instrument lembar observasi yang sesuai dengan indicator karakter bersahabat.

### **Analisis Data**

Penilaian pada data lembar observasi siswa dianalisis dengan cara penilaian setiap siswa diberikan penilaian sesuai dengan indikator, yang dikonversikan dalam pedoman sebagai berikut :1= kurang aktif (85%-100%), 2=cukup aktif (75%-85%), 3=aktif (60%-75%), 4=sangat aktif (40%-60%). Selanjutnya skor masing-masing siswa dicari melalui jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi dengan skor maksimal yaitu 32, dikalikan 100%. Dengan berpedoman pada rumus:

$$A = \frac{Na \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

A= presentase keaktifan siswa

Na= Jumlah Skor yang di peroleh

N = Jumlah Skor maksimal

Pada penilaian dan data observasi guru diperoleh melalui jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 25, dikali 100 dianalisa, setiap indikator dikonversikan dalam pedoman sebagai berikut: 1= kurang (0%<40%), 2= sedang (40%<60%), 3=cukup (60%<75%), 4=baik (75%<85%), 5= sangat baik (85%<100%).

### **Kriteria Keberhasilan**

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila sudah mengalami peningkatan sebagai berikut:

1. Karakter bersahabat pada siswa dalam proses pembelajaran dengan minimal mendapatkan predikat “Baik” pada individu dengan presentase 75% dari seluruh siswa atau setara dengan 16 siswa. Hal ini sependapat dengan Mulyasa (2016:131) menyatakan bahwa karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik.

2. Aktivitas guru mendapatkan predikat predikat B (Baik) atau mendapatkan skor akhir 2.50 – 3.24.

Selanjutnya peneliti menetapkan atau mengelompokkan siswa dalam kriteria selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah yang dilihat dari berapa kali atau banyak siswa melakukan ketercapaian indikator dan kualitas dari ketercapaian setiap indikator yang dianalisis dengan berpedoman dengan video pembelajaran dan setelah didapatkan hasil tindakan siklus I dan siklus II apakah mengalami peningkatan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Observasi Siswa Pada Siklus 1

Hasil observasi siswa pada siklus 1 didapatkan melalui lembar observasi siswa untuk mengetahui kemajuan terhadap karakter bersahabat pada siswa dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas.
- b. Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi di kelas.
- c. Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya di kelas.
- d. Berbicara dengan guru, kepala sekolah dan personalia sekolah.

Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menjelaskan secara rinci kegiatan-kegiatan yang terjadi pada siswa selama proses penelitian. Hasil dipaparkan dalam indikator dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games and Tournament*

Dari hasil observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 1 dapat diketahui siswa yang mendapatkan predikat sangat baik berjumlah 3 orang siswa, predikat baik 7 orang siswa, predikat cukup 4 orang siswa dan predikat kurang 7 orang siswa.

Hasil observasi karakter bersahabat pada siklus 1 mendapatkan persentase 47,62% yaitu sekitar 10 siswa sudah mendapatkan predikat minimal baik. Pada siklus 1 belum mencapai

kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan persentase 75%, sehingga perlu dilakukan pertemuan selanjutnya dengan memberikan tindakan yang telah direncanakan.

### **Hasil Wawancara Siklus 1**

Data yang didapatkan adalah hasil dari wawancara kepada siswa yaitu dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan. Data yang diambil adalah untuk mengetahui hal yang kurang jelas diamati pada saat observasi. Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* karena ada permainan yang ditunggu oleh siswa pada setiap akhir pembelajaran. Semua siswa sangat antusias dalam mengikuti permainan. Sebagian siswa sudah memberikan pendapatnya dalam kerja kelompok dan semua siswa telah menerima kelompok yang telah ditentukan oleh guru.

### **Refleksi Siklus 1**

Setelah peneliti melakukan pengambilan data pada siklus 1 meliputi observasi aktivitas guru dan observasi karakter bersahabat siswa maka peneliti melakukan refleksi bersama kolaborator untuk menjadi acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Berdasarkan data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus 1 mendapatkan skor 2,67 yang termasuk dalam predikat baik. Pada aktivitas guru masih terdapat beberapa deskriptor yang belum tampak, sehingga untuk siklus selanjutnya diharapkan adanya peningkatan pada aktivitas guru supaya lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan data observasi siswa yang diperoleh pada siklus 1 mendapatkan persentase 47,62% yaitu baru sekitar 10 orang siswa yang mendapatkan predikat kualifikasi baik.. Pada Siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan presentase 75%, sehingga diperlukan adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus 2. Adapun kendala yang dihadapi pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

#### **a. Guru**

1. Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru kurang terampil menjelaskan materi pembelajaran secara relevan dengan tujuan pembelajaran.

3. Guru belum menjelaskan pembelajaran dengan memperhatikan kondisi siswa.

b. Siswa

4. Guru belum memberi pengawasan pada siswa untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok.

5. Guru belum memberi kesempatan dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

6. Guru belum membentuk kelompok dengan meminimalisir kegaduhan.

7. Guru belum memberi pengawasan terhadap turnamen agar kondusif pada saat turnamen.

8. Guru belum memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa terhadap hal yang belum dipahami.

9. Guru belum memberikan umpan balik kepada siswa diakhir pembelajaran.

1. Siswa belum berpartisipasi dalam memberikan pendapat di dalam kelompok.

2. Siswa belum mendengarkan pendapat dalam kelompok.

3. Siswa belum membantu temannya dalam anggota kelompok.

4. Siswa belum berani tampil untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.

5. Siswa belum mendengarkan pendapat pada diskusi kelas dengan baik.

6. Siswa belum memberikan pendapat pada diskusi kelas

7. Siswa masih bingung terhadap peraturan turnamen yang dilaksanakan.

8. Siswa belum menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan semampunya.

9. Kurangnya siswa dalam bertanya kepada guru terhadap hal yang belum dipahami.

Adapun yang perlu dilakukan untuk siklus selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2. Guru perlu mengawasi diskusi, dan memotivasi siswa untuk selalu memberikan pendapat, mendengarkan pendapat, membantu teman pada saat di dalam kelompok.

3. Guru perlu mengingatkan arti bekerja sama di dalam kelompok kepada siswa.

4. Guru perlu memberi kesempatan untuk siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

5. Guru perlu memotivasi siswa untuk berani dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas tanpa merasa malu dan takut salah.

6. Guru perlu membiasakan siswa untuk mengacungkan tangan pada saat akan memberikan pendapat.

7. Guru perlu menegur siswa jika siswa tidak memperhatikan pada saat guru memberikan materi pembelajaran dan diskusi kelas berlangsung.
8. Guru perlu memberikan acuan dan mengarahkan siswa sehingga siswa lebih mudah untuk mengutarakan jawaban dalam memberikan pendapat.
9. Guru perlu menjelaskan peraturan turnamen kepada siswa.
10. Guru perlu membentuk kelompok dengan meminimalisir kegaduhan.
11. Memberikan pengawasan terhadap tingkah laku siswa agar kondusif pada turnamen.
12. Guru perlu memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa yang lainnya dapat menjadi kelompok terbaik dalam turnamen berikutnya.
13. Guru perlu memberikan acuan, memberikan materi yang relevan dan mengarahkan siswa sehingga siswa lebih mudah untuk mengutarakan jawaban.
14. Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap kesulitan pada materi yang diajarkan.
15. Guru Perlu memberi umpan balik pada siswa.

### **Hasil Penelitian Siklus 2**

Penelitian siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada 4 dan 5 oktober 2016. Penelitian siklus 2 terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### **Observasi Siswa Pada Siklus 2**

Hasil observasi siswa pada siklus 2 didapatkan melalui lembar observasi siswa untuk mengetahui kemajuan terhadap karakter bersahabat pada siswa dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas.
- b. Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi di kelas.
- c. Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya di kelas.
- d. Berbicara dengan guru, kepala sekolah dan personalia sekolah.

Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menjelaskan secara rinci kegiatan-kegiatan yang terjadi pada siswa selama proses penelitian. Hasil dipaparkan dalam indikator dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* .

Dari hasil observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 2 dapat diketahui siswa yang mendapatkan predikat sangat baik berjumlah 9 orang siswa, predikat baik 8 orang siswa, predikat cukup 3 orang siswa, predikat kurang 1 orang siswa. Hasil observasi karakter bersahabat pada siklus 2 mendapatkan 80,96% yaitu sekitar 17 siswa sudah mendapatkan predikat minimal baik. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus 2 karena siklus ini siswa yang mendapatkan predikat baik sudah melebihi 75% atau setara 16 siswa dari 21 siswa. Penjelasan setiap indikator pada setiap pertemuan akan dibahas sebagai berikut:

### **Refleksi Siklus 2**

Setelah peneliti melakukan pengambilan data pada siklus 2 meliputi observasi aktivitas guru dan observasi karakter bersahabat siswa. Berdasarkan data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus 2 mendapatkan rata-rata skor 3,67 yang termasuk dalam predikat sangat baik. Berdasarkan data observasi siswa yang diperoleh pada siklus 2 mendapatkan persentase 80,96% yaitu sekitar 17 orang siswa sudah mendapatkan predikat baik. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus 2 karena siklus ini siswa yang mendapatkan predikat baik sudah melebihi 75% atau setara 16 siswa dari 21 siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penilitan yang telah dilakukan dari siklus 1 sampai siklus 2 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan karakter bersahabat pada siswa kelas IV E SDIT Al-Azhar Jambi. Dari hasil observasi pra siklus yang dilakukan sebelum memberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT didapatkan hasil observasi dengan presentase 33,33% atau baru 7 orang siswa yang mendapat 85 predikat baik pada karakter bersahabat di dalam kelas. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat peningkatan terhadap karakter bersahabat pada siswa.

Menurut Yaumi (2014:107) salah satu karakteristik bersahabat adalah menunjukkan perkembangan yang luar biasa jika peserta didik diberikan pendekatan kooperatif dan kolaboratif pada saat belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa

membentuk kelompok kecil yang diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang saling berinteraksi dan saling bekerja sama dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas sehingga karakter bersahabat pada siswa dapat meningkat.

Pada Observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 1 mendapatkan persentase 47,62% atau setara dengan 10 orang siswa yang mendapatkan predikat baik dari 21 siswa. Pada siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan persentase 75% atau sekitar 16 siswa yang harus mendapatkan predikat baik sehingga penelitian ini dapat dikatakan belum berhasil. Pada siklus 1 telah terjadi peningkatan terhadap hasil observasi karakter bersahabat siswa dengan hasil observasi sebelum diberi tindakan menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Tetapi, pada siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sehingga perlu dilakukan penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus 2.

Hasil wawancara yang dilakukan pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* karena ada permainan yang ditunggu oleh siswa pada setiap akhir pembelajaran. Semua siswa sangat antusias dalam mengikuti permainan. Sebagian siswa sudah memberikan pendapatnya dalam kerja kelompok dan semua siswa telah menerima kelompok yang telah ditentukan oleh guru.

Pada siklus 2 diperoleh data yang bersumber dari hasil observasi guru dan observasi siswa. Observasi aktivitas guru pada siklus 2 memperoleh data dengan rata-rata skor 3,67 dengan predikat sangat baik. Pertemuan pertama diperoleh data aktivitas guru skor 3,56 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan pertemuan kedua diperoleh data aktivitas guru dengan skor 3,78 yang termasuk dalam sangat baik. Pada Observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 2 mendapatkan resentase 80,96% yaitu setara dengan 17 siswa yang sudah mendapatkan predikat baik. Pada siklus ini sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu melebihi 75% atau setara 16 siswa yang mendapatkan predikat baik sehingga peneliti tidak untuk melanjutkan kembali penelitiannya.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan karakter bersahabat pada siswa kelas IV E SDIT Al-Azhar Jambi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat disimpulkan sebagai berikut : Terjadinya peningkatan karakter bersahabat pada siswa kelas IV E SDIT Al-Azhar Jambi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Pada Observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 1 mendapatkan persentase 47,62% atau setara dengan 10 orang siswa yang mendapatkan predikat baik dari 21 siswa. Pada siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan persentase 75% atau sekitar 16 siswa yang harus mendapatkan predikat baik sehingga penelitian ini dapat dikatakan belum berhasil. Pada siklus 1 telah terjadi peningkatan terhadap hasil observasi karakter bersahabat siswa dengan hasil observasi sebelum diberi tindakan menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Tetapi, pada siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sehingga perlu dilakukan penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus 2.

Pada siklus 2 diperoleh data bersumber dari hasil observasi guru dan observasi siswa. Observasi aktivitas guru pada siklus 2 memperoleh data dengan rata-rata skor 3,67 dengan predikat sangat baik. Pertemuan pertama diperoleh data aktivitas guru skor 3,56 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan pertemuan kedua diperoleh data aktivitas guru dengan skor 3,78 yang termasuk dalam sangat baik. Pada Observasi karakter bersahabat siswa pada siklus 2 mendapatkan persentase 80,96% yaitu setara dengan 17 siswa yang sudah mendapatkan predikat baik. Pada siklus ini sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu melebihi 75% atau setara 16 siswa yang mendapatkan predikat baik sehingga peneliti tidak untuk melanjutkan kembali penelitiannya.

### Implikasi

Guru diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments*. Model *Teams Games Tournaments* sangat berperan baik dalam melatih kebersamaan siswa sehingga memunculkan nilai-nilai karakter bersahabat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikuto, suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amiriono dan Daryanto. 2016. *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmiatur, Daryanto Suryatri dan Bintoro. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadlillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hariandi, A., & Irawan, Y. (2016). Peran Guru dalam Penanaman Nilai Karakter Religius di Lingkungan Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 176-189. <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i1.7097>
- Kurniawan, Samsul. 2013. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu Di Ingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mugas, Indra. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nuh, Muhammad. 2016. *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, Erny Yunika. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDNegeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Megembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Semini. 2015. *Peningkatan Kreativitas Motivasi, dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning Aalisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiyowati, Endah. 2012. *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Taniredja, Tukiran. Faridli, Efi Miftah dan Harmianto, Sri. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Zainuddin. 2013. *Implementasi Pembentukan Karakter Bersahabat Melalui Model Pembelajaran Group Investigation*, 1(1): 69-76.