

**IMPLEMENTASI TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN UTADIKA
(ULAR TANGGA PENDIDIKAN KARAKTER) DALAM MEMBANGUN
KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA KELAS V SDN SUMUR WELUT III
SURABAYA**

***IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT WITH UTADIKA
(SNAKES AND LADDER CHARACTER EDUCATION) IN BUILDING THE
CHARACTER OF MUTUAL COOPERATION OF GRADE V STUDENTS OF SDN
SUMUR WELUT III SURABAYA***

Nadila Nur Fitria¹, Apri Irianto²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
Indonesia

¹nadilnurfitria1312@gmail.com, ²apri@unipasby.ac.id

Abstrak

Program Sekolah Arek Suroboyo (SAS) merupakan program kurikulum mandiri yang menerapkan gaya belajar baru agar peserta didik lebih kreatif dan nyaman dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Tahapan Teams Games Tournament dengan Pendidikan Karakter Ular Tangga (UTADIKA) berdasarkan temuan di lapangan menunjukkan bahwa kerjasama dapat ditingkatkan dengan menggunakan media sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain. Kendala dalam pembentukan karakter gotong royong pada Tahapan Teams Games Tournament dengan Pendidikan Karakter Ular Tangga (UTADIKA) bagi guru yaitu kurangnya dorongan atau kesadaran untuk bekerja sama dan penggunaan dadu berbahan busa yang memerlukan lemparan yang tepat, sedangkan bagi peserta didik dengan hasil belajar selain dari aspek psikomotorik siswa akan mudah merasa lelah dan capek, kemudian pada saat menggunakan dadu berbahan busa yang memerlukan lemparan yang tepat, dan dalam melaksanakan misi ular tangga siswa akan merasa kesulitan.*

Kata Kunci: Koperatif, Ular Tangga, Gotong royong

Abstract

The Arek Suroboyo School (SAS) program is an independent curriculum program that applies a new learning style so that students are more creative and comfortable in learning. This type of research is descriptive qualitative method research. The data collection technique used in this research is, using observation and interviews. The results of this research show that: Stages of Teams Games Tournament with (UTADIKA) Snakes and Ladders Character Education based on findings in the field shows that cooperation can be increased by using media as learning media can used as a means of learning while playing. Obstacles in forming the character of mutual cooperation in the Teams Games Tournament Stages with (UTADIKA) Snakes and Ladders Character Education for teachers, there is a lack of encouragement or awareness to work together and the use of dice made from foam which requires precise throwing, while for students with results Apart from the psychomotor aspect of learning, students will feel tired and fatigued easily, then when using dice made from foam, which requires precise throwing, and in carrying out the snakes and ladders mission, students will find it difficult..

Keywords: Cooperative, Snake and Ladders, Mutual Cooperative

PENDAHULUAN

Membangun karakter siswa sangat diperlukan, oleh karena itu perlu dilaksanakan pendidikan karakter melalui program Sekolah Arek Suroboyo agar individu siswa berkembang berkarakter (Safitri and Puspaningtyas 2023). Melalui program Sekolah Arek Suroboyo, diharapkan dapat berpartisipasi langsung dalam pengembangan karakter,

pengembangan keterampilan, dan revitalisasi pengetahuan. Siswa akan lebih rajin, disiplin, nasionalis, religius, aktif, kreatif, kritis, perhatian, saling membantu, tidak sombong dan lebih toleran. Seiring berkembangnya bakat dan minat siswa, maka pengetahuan dan keterampilannya pun berkembang (Qomariyah 2023). Untuk meningkatkan pendidikan karakter, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menjadikan profil pelajar Pancasila sebagai bagian dari visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. Budaya Saya berhasil. “Kebudayaan 2020” merupakan rencana strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020 hingga 2024. Latar belakang munculnya profil pelajar Pancasila adalah kemajuan teknologi yang pesat di bidang pendidikan pada semua jenjang dan semua wilayah budaya, perubahan sosial budaya, perubahan lingkungan hidup dan perbedaan dunia kerja di masa depan (Kahfi 2022).

Penguatan profil pelajar Pancasila memfokuskan pada penanaman karakter juga kemampuan dalam kehidupan sehari-hari ditanamkan dalam individu peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar pancasila juga budaya kerja (Syaefulloh et al. 2022). Karakteristik dari perilaku gotong royong yang direpresentasikan oleh peserta didik antara lain rasa kebersamaan dalam melakukan setiap pekerjaan, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dengan saling menolong tanpa memandang kedudukan seseorang, saling membantu demi kebahagiaan dan kerukunan bermasyarakat (Kiska et al. 2023). Namun karakter gotong royong diperkuat dengan ketika budaya gotong royong menjadi jati diri bangsa, itu menjadi bukti diterapkannya Pancasila sebagai landasan ideologi bangsa (Marhayati 2021).

Menurut Slavin menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah sebuah model pembelajaran dengan menerapkan sistem turnamen belajar yang menggunakan kuis yang berupa persoalan dan sistem skor progres individu, dimana para siswa berkompetisi sebagai wakil tim mereka untuk bersaing dengan siswa dari tim lain (Aunurofiq et al. 2023). Sejalan dengan kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan juga saling menghargai antara sesama anggota kelompoknya, membuat peserta didik yang cerdas atau memiliki kemampuan tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya, dalam pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini, dan yang terakhir guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik (Bukhari 2022).

Media permainan ular tangga memengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, melalui permainan ular tangga dapat menimbulkan minat siswa pada saat pemberian pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan ular tangga ada unsur kompetensi untuk menang dari kelompok lain (Sabila et al. 2021). Dalam permainan ini siswa aktif merespon, saling berkompetisi untuk mendapatkan poin, berkomunikasi dengan baik dengan setiap anggota kelompok, dan mengurangi dominasi serta mendorong kerjasama satu sama lain untuk mencapai poin kelompok (Samudro 2023). Dengan demikian peneliti menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan UTADIKA (ular tangga pendidikan karakter) pada pembelajaran kokurikuler agar siswa melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan lingkungan alam dengan sikap kasih sayang dan empati terhadap sesama manusia yaitu berkarakter gotong royong.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak (Fadli 2021). Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, peneliti berperan dalam kehidupan orang yang diamati dan harus terlibat langsung dalam pengamatan sehingga dapat membentuk gambaran yang jelas tentang apa yang diamati. Susan Steinback mengatakan peneliti mengamati aktivitas, mendengarkan apa yang mereka katakan, dan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Netriwati et al. 2023). Dan menggunakan wawancara yang dilakukan sebelum menggunakan media ular tangga dan setelah menggunakan ular tangga, dengan begitu peneliti dapat menelaah hasil yang diterimanya. Wawancara juga dapat dikatakan sebagai percakapan tatap muka antara pewawancara dan pewawancara (Makbul 2021). (Langkah-langkah analisis data menggunakan Teknik analisis Miles dan Huberman (1984) sebagai berikut, pengumpulan data menggunakan lembar pedoman analisis, reduksi data memilah hal pokok dan memfokuskan pada hal yang sesuai pola peneliti, penyajian data menggabungkan informasi untuk menggambarkan keadaan yang terjadi, penarikan kesimpulan didasarkan pada data yang telah diperoleh dan dianalisis. Efek triangulasi yang utama adalah kemampuan untuk mengatasi kelemahan dari metode tertentu (Winaryati 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Teams Games Tounamen untuk membangun karakter gotong royong dalam kegiatan kokurikuler dapat terlaksana dalam kegiatan SAS (Sekolah Arek Suroboyo), hal ini menjadi program dinas pendidikan Kota Surabaya untuk mewujudkan pendidikan Surabaya yang bermutu, humanis, dan berkelanjutan. Program SAS (Sekolah Arek Suroboyo) digagas sebagai bentuk implementasi kurikulum merdeka dan perwujudan dari dimensi profil pelajar pancasila.

Profil pelajar pancasila tidak hanya merupakan gerakan dalam sistem pendidikan, namun juga gerakan masyarakat. Penyelenggaraan profil pelajar pancasila hanya dapat tercapai dengan sukses apabila orang tua, pendidik, peserta didik, dan seluruh lembaga masyarakat saling bersinergi dan berkolaborasi (LAGHUNG 2023). Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan dengan mengkaji aspek-aspek yang berkaitan dengan judul penelitian melalui berbagai observasi dan wawancara. Dengan cara ini, peneliti dapat mengkaji tentang: bagaimana tahapan *teams games tournament* dengan UTADIKA (Ular Tangga Pendidikan Karakter) dalam membangun karakter gotong royong, kendala yang ditemukan dalam pembentukan karakter gotong royong dalam *teams games tournament* dengan UTADIKA (Ular Tangga Pendidikan Karakter).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media ular tangga merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun pada games tournaments. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diarahkan untuk menyelesaikan atau memecahkan sendiri tugas yang diberikan oleh guru dengan bekerja bersama dalam satu kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media ular tangga dalam membangun karakter gotong royong pada peserta didik sangat berdampak pada kebebasan untuk berinteraksi, menggunakan pendapatnya, dan rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi serta keaktifannya meningkat.

Tahapan *teams games tournament* dengan ular tangga pendidikan karakter (UTADIKA) untuk membangun karakter gotong royong siswa kelas V SDN Sumur Welut III, sebagaimana pemaparan tahapan dalam pelaksanaannya. (1) Guru akan menjelaskan cara menggunakan media ular tangga, mulai dari cara memainkan gamenya, cara menyelesaikan misi, hingga tindakan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami ketika melaksanakannya.

(2) Peserta didik dibimbing dalam menumbuhkan karakter gotong royong. Sehingga dalam pengelompokan dilakukan untuk mengetahui tingkat kerjasama dan kekompakan antar peserta didik. Dengan sedemikian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang anggota siswa akan dikelompokkan secara acak. (3) Misi ini dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik dan kelompok. Sehingga akan muncul bila mana kelompok tersebut tidak melakukan dengan sungguh-sungguh, tidak saling gotong royong, dan bekerja sama. (4) Pertandingan dimulai dari aris start dan berakhir di garis finish. Selama pertandingan berlangsung guru, tetap memantau jalannya permainan. Saat pelaksanaan pertandingan terdapat beberapa macam bentuk permainan, diantara beberapa permainan peneliti menggunakan estafet bola, estafet karet, pindahkan bola air, pindahkan tissue, dan ambil bola. (5) Setelah permainan berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang. Setiap siswa menerima hadiah.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Safa Sabila, Khoirun Nabila N. M., Sabrina Sekar Ayunda, & Nailal Khasanah (2021) bahwa ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga lebih aktif karena memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok juga terlihat saat menyelesaikan misi Ular Tangga. Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Himawan Samudro (2023) menunjukkan bahwa media ular tangga yang telah dirancang dapat membangun karakter gotong royong pada peserta didik. Terbukti dengan sebelum menggunakan media ular tangga tingkat kerja sama peserta didik belum dikatakan baik, dikarenakan faktor perbedaan tingkat kecerdasan, tipe kepribadian, serta cara belajar peserta didik.

Kendala-kendala apakah yang ditemukan dalam pembentukan karakter gotong royong dalam *teams games tournament* dengan (UTADIKA) ular tangga pendidikan karakter. Bagi pendidik, kurangnya dorongan, pengakuan, dan motivasi untuk mengambil tindakan dan menghadapi konsekuensinya. Serta dalam gotong royong merupakan bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan positif melalui konsultasi dan kesepakatan. Dalam pernyataan wawancara dengan pendidik, dimana dalam penyampaian peserta didik harus diberikan contoh yang kongkrit, sehingga membentuk pembiasaan-pembiasaan yang baik. Serta kurangnya dorongan terhadap peserta didik yang pasif, tentunya peserta didik yang pasif ini harus terus menerus diberikan motivasi atau memiliki inisiatif untuk bergotong royong.

Kemudian dalam pelaksanaan media ular tangga, bahan dadu yang terbuat dari bantal busa, yang dimana permukaannya tidak datar, sehingga kurang tepat saat dilemparkan kebawah. Saat kelompok akan melemparkan dadu angka yang muncul kurang tepat oleh sebab itu perlu dilakukan pengulangan dalam melempar hingga mendapatkan angka yang muncul tepat. Untuk ukuran *banner* 1,5 meter x 1,5 meter saat dipraktikkan di lapangan terbukti kurang besar, dengan ukuran tersebut hanya dapat dimasuki perwakilan kelompok saja. Sehingga anggota yang lain menunggu diluar banner. Dengan keadaan tersebut menyebabkan peserta didik yang lain kurang memperhatikan dan ramai sendiri. Bagi peserta didik dalam pengelompokan mengingat usia kelas V pada tahap kanak-kanak akhir, akan merasa nyaman saat berada dalam kelompok yang tidak satu gender atau tidak satu jenis. Peserta didik akan merasa malu dan kurang leluasa.

Dalam implementasi permainan ular tangga ini menggunakan gerakan tubuh, dimana peserta didik menjadi lebih aktif dan lincah. Berbeda dengan peserta didik yang hasil belajarnya selain aspek psikomotorik, mereka cepat lelah. Selain itu, jika kelompok salah menggunakan dadu saat melempar, angka yang ditampilkan tidak akan akurat, dan dadu harus dilempar berulang kali hingga keluar angka yang benar. Karena bahan bantalan busa berbentuk kubik, permukaannya tidak rata sehingga tidak akurat saat

berbaring. Dan pada saat melakukan misi dalam permainan ular tangga terdapat beberapa kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan tersebut.

KESIMPULAN

Penerapan model *teams game tournament* memberikan dampak positif bagi pendidik dan peserta didik, seperti meningkatnya pengembangan sikap gotong royong siswa melalui kegiatan kelompok saat mengikuti permainan dan turnamen pembelajaran yang dipandu pendidik. Bersaing dengan kelompok lain dalam permainan dan kegiatan turnamen yang diselenggarakan oleh pendidik, peserta didik harus membagi tugas dan bekerja sama untuk menjadi kelompok terbaik, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengorganisasi kelompok. Meningkatkan rasa kebersamaan di antara anggota kelompok untuk bekerja sama, peduli, dan berbagi. Dan pembelajaran menjadi lebih bermakna, lebih dalam bagi pendidik dan peserta didik. Berdasarkan temuan kreativitas dalam menggunakan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran untuk menghadapi abad ke-21. Disisi lain, implikasinya bagi peneliti selanjutnya adalah selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan variable yang berbeda seperti yang diakitkan dengan menumbuhkan karakter atau pengimplementasian *Teams Games Tounament* (TGT). Demikian pula dalam metode penelitian dapat digunakan alternatif metode lain, sehingga dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik dan bermanfaat dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurofiq, Fajar, Saifuloh Annaafi, Nur Indah Wahyuni, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Negeri Semarang. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Model Team Games Tournament Pada Muatan Pembelajaran PPKn." 1(11):276–82.
- Bukhari. 2022. "Model Teams Games Tournament." *JURNAL EKSPERIMENTAL : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11(1):18–26. doi: 10.58645/eksperimental.v11i1.122.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- Kahfi, Ashabul. 2022. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa Di Sekolah." *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 5 (2):138-151.
- Kiska, Nurul Delima, Cindy Rizani Putri, Miranti Joydiana, Dhea Annisa Oktarizka, Sisyah Maharani, and Destrinelli Destrinelli. 2023. "Peran Profil Pelajar Pancasila Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5(2):4179–88. doi: 10.31004/joe.v5i2.1116.
- LAGHUNG, RITASARIFIANU. 2023. "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 3(1):1–9. doi: 10.51878/cendekia.v3i1.1950.
- Makbul, M. 2021. "METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELITIAN.}" 6.
- Marhayati, Nelly. 2021. "Internalisasi Budaya Gotong Royong Sebagai Identitas Nasional." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 8(1):21. doi: 10.22146/jps.v8i1.68407.
- Netriwati, Mai Sri Lena, Fadly Nendra, Zakiyah Rahim, and Ami Tricia. 2023. *Praktik Observasi Sekolah*.
- Qomariyah, Ni'matul. 2023. "Implementasi Pendidikan Yang Memerdekakan Melalui Sekolahhe Arek Suroboyo." *National Conference For Ummah* 01(01):388–93.
- Sabila, Safa, Khoirun Nabila N. M, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah. 2021. "Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga)

- Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan.” *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI* 499–518.
- Safitri, Nia Eka, and Anggraeny Puspaningtyas. 2023. “Implementasi Kebijakan Pemerintah Kota Surabaya Terhadap Sekolah Arek Suroboyo (SAS) Di SDN Simokerto 1-134 Surabaya.” ... *Ilmu Hukum Dan ...* 1(4).
- Samudro, Kukuh Himawan. 2023. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif (ULTADU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Kelas V SD Negeri Puren.” (1):1–12.
- Syaefulloh, Aep Muhyidin, Dea Windiani, Puput Putriani, Sinta Rohaeni, and Rana Gustian Nugraha. 2022. “Implementasi Habitiasi Profil Pelajar Pancasila Dan Eksistensinya Bagi Mahasiswa.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1):2141–49.
- Winaryati. 2019. “Triangulasi.” *Action Research Dalam Pendidikan (Antara Teori Dan Praktek)* 124–35.