

Received : 29 May 2024
Revised : 12 July 2024
Accepted : 12 July 2024
Online : 12 July 2024
Published : 12 July 2024

Pengintegrasian Nilai Gotong Royong Melalui Model *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama

Girimbang Wahyu Prasetyo^{1*}, Nur Rini Tri Desvania², Muhammad Japar³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri
Jakarta, Jl Rawamangun Muka, Jakarta Timur, Indonesia 13220

Email : ¹bangwahyu217@gmail.com, ²ririndesvania18@gmail.com, ³mjapar@unj.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

The purpose of this study was to determine the implementation process and the cultivation of the value of gotong royong through collaborative learning type Teams Games Tournament (TGT) in the subject of Pancasila Education in junior high school. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Primary data sources were obtained through six student informants in class VIII, one key informant of Pancasila Education teacher. While secondary data were obtained through literature study and documentation. The data collection procedures carried out in this study were observation, interviews, and documentation. The findings in this study show that Pancasila Education teachers use Teams Games Tournament (TGT) type collaborative learning to instil the value of gotong royong to students. Then, when collaborative learning of Teams Games Tournament (TGT) type takes place, learners in their groups show: Firstly, caring for group members who have difficulties. Second, learners are aware of their abilities. Third, learners are able to interact and discuss well. Fourth, group members are able to co-operate well. Fifth, responsibility for the division of tasks obtained from the learning group.

Keywords: Value Embedding; Mutual Cooperation; Collaborative Learning; Teams Games Tournament; Pancasila Education

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan dan penanaman nilai gotong royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data primer didapatkan melalui enam informan peserta didik kelas VIII, satu *key informan* guru Pendidikan Pancasila. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Pancasila menggunakan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna menanamkan nilai gotong royong kepada peserta didik. Kemudian, ketika pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung, peserta didik di dalam kelompoknya menunjukkan: Pertama, peduli terhadap anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kedua, peserta didik sadar akan kemampuan yang dimilikinya. Ketiga, peserta didik

mampu berinteraksi dan berdiskusi dengan baik. Keempat, anggota kelompok mampu melakukan kerjasama dengan baik. Kelima, tanggung jawab terhadap pembagian tugas yang didapatkannya dari kelompok belajar.

Kata Kunci: Penanaman Nilai; Gotong Royong; Pembelajaran Kolaboratif; *Teams Games Tournament*; Pendidikan Pancasila

1. PENDAHULUAN

Pada implementasi pembelajaran tentu terdapat sebuah proses pada kegiatan belajar yang mempunyai peran sebagai penentu dari keberhasilan pada belajar peserta didik. Setiap proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil melalui pengukuran terhadap prosesnya. Bentuk aktivitas dari belajar yang diimplementasikan oleh guru dan peserta didik di sekolah yang tentu saja membutuhkan sebuah komponen belajar yang memadai sebagai penunjang proses pembelajaran. Komponen belajar yang dibutuhkan meliputi guru, peserta didik, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, tujuan pembelajaran, lingkungan, serta evaluasi. Dengan begitu, melalui proses pembelajaran tersebut, maka *feedback* dapat terjadi antara guru dengan peserta didik guna pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Pada era modern saat ini proses kegiatan pembelajaran memiliki banyak cara dalam pelaksanaannya. Proses tersebut hadir sebagai bentuk penyesuaian terhadap suatu hal yang

dibutuhkan oleh peserta didik melalui pembelajaran tersebut. Pada suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang menjadi perhatian lebih adalah prosesnya, karena proses tersebutlah yang mampu menentukan apakah tujuan pembelajaran tersebut tercapai atau tidak (Setyaningsih, 2023). Kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran di Indonesia telah diatur secara teliti guna pendidikan di Indonesia dapat menjadi lebih baik serta mampu untuk mengikuti perkembangan zaman (Hadi dan Rulviana, 2018).

Proses pembelajaran dapat dikatakan bermakna jika guru tersebut bisa menghadirkan suasana belajar yang dapat memberikan rangsangan terhadap aktivitas belajar. Sebuah pencapaian pembelajaran pada pendidikan salah satunya dapat dipengaruhi oleh kualitas yang berada dalam kegiatan pembelajaran (Nuryani, 2018). Selain itu, pencapaian pada proses pembelajaran bisa dipantau dengan cara mengetahui hasil belajar yang diperoleh

peserta didik. Hasil belajar adalah tolok ukur atau indikator yang dapat dipakai untuk mencari tahu apakah dalam proses pembelajaran yang dilakukan itu berhasil atau tidak (Cahyani, 2021).

Aspek lain yang memiliki perhatian lebih dalam proses pembelajaran adalah penanaman nilai yang disertakan melalui kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai ini bertujuan untuk menumbuhkan moral sikap yang baik kepada peserta didik di sekolah maupun di rumah. Nilai merupakan suatu kecenderungan atas refleksi seseorang terhadap perilakunya, sehingga apa yang diperbuat itu bergantung pada nilai-nilai yang terdapat dalam dirinya sendiri (Hermawan et al, 2021). Ketika menyertakan penanaman nilai pada kegiatan pembelajaran, maka hal tersebut merupakan usaha untuk bisa memperbaiki kerusakan pada moral peserta didik (Hasanah, 2022).

Salah satu nilai yang identik dengan bangsa Indonesia yaitu gotong royong. Gotong-royong bisa dikatakan sebagai bagian dari proses sosial yang mempunyai ciri khas dalam sebuah kebersamaan yang dibangun oleh setiap individu. Gotong-royong secara singkat dijelaskan sebagai proses kerjasama

yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada prinsip gotong-royong memiliki beberapa nilai yang terdapat di dalamnya, nilai tersebut meliputi ketuhanan, kekeluargaan, keadilan, toleransi, serta musyawarah mufakat. Nilai-nilai tersebut tentu dapat dijadikan sebagai pedoman bangsa jika mampu dipertahankan oleh masyarakat (Budiono et al., 2022).

Penanaman nilai gotong royong sebagai salah satu aspek pendidikan karakter menjadi penting untuk diintegrasikan dalam lingkungan pembelajaran. Nilai gotong royong yang terdapat pada pendidikan karakter menjadi penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya sukses dalam hal akademis tetapi juga memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Nilai gotong royong dalam lingkungan pembelajaran menciptakan suasana yang positif di sekolah. Gotong royong tidak hanya memberikan pemahaman terhadap solidaritas dan rasa tanggung jawab dengan sesama, tetapi juga memupuk sikap untuk bisa membantu dan peduli terhadap keadaan orang lain (Rozi dan Hasanah, 2021).

Pembelajaran bukan sekadar tentang transfer pengetahuan, melainkan

juga memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan yang dijalannya (Sinta et al., 2022). Dengan menyatukan nilai gotong royong dalam kurikulum dan kegiatan sekolah, diharapkan peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut sehingga menjadi bagian integral dari karakter peserta didik. Model pembelajaran yang membutuhkan hadirnya kerjasama tentu saja salah satunya ada pada pembelajaran kolaboratif.

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu posisi ketika terdapat dua orang atau lebih sedang melakukan kegiatan atau usaha untuk belajar bersama (Buana dan Sukirman, 2023). Proses belajar bersama inilah yang nantinya akan membentuk karakter gotong-royong pada peserta didik di sekolah. Pada pembelajaran kolaboratif aspek kolaborasi menjadi yang utama karena sesuai dengan yang disampaikan di atas bahwa pada pembelajaran kolaboratif ini dilakukan lebih oleh dua orang atau peserta didik.

Pembelajaran kolaboratif juga memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kemampuan sosial dan kreativitas peserta didik. Dengan

hadirnya interaksi antar peserta didik, maka peserta didik bisa belajar untuk mendengarkan, berkomunikasi, dan kerjasama. Pada pembelajaran kolaboratif tentu tidak hanya mengasah kemampuan interpersonal saja, tetapi juga merangsang kreativitas peserta didik melalui perbincangan dan pertukaran ide yang beragam. Selain itu, pembelajaran kolaboratif juga bisa memberikan wadah bagi peserta didik untuk bisa bersinergi dalam tim. Pendekatan pembelajaran kolaboratif dapat menjadi media untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam masyarakat serta mampu mengasah potensi kreativitas yang terdapat pada dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut ditemukan sebuah permasalahan ketika peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas, pada kelompok belajar yang berjumlah lima peserta didik pada setiap kelompoknya, terdapat 2-3 peserta didik yang dilaporkan tidak aktif dan berpartisipasi dalam kelompok belajar yang sudah dibentuk. Selain pada kegiatan belajar, hal tersebut juga terjadi pada saat kegiatan piket kebersihan di kelas. Pada kelompok piket yang sudah

terbentuk terdapat laporan mengenai masih adanya peserta didik yang tidak ikut serta dalam kegiatan piket kebersihan di kelas.

Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Suwarlijanto (2020) membahas mengenai implementasi pembelajaran kolaboratif pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Ciawi, Kabupaten Bogor. Hasil penelitian yang didapatkan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif terbukti mampu dalam menumbuhkan keaktifan serta kepedulian peserta didik ketika proses pembelajaran PPKN di kelas. Selanjutnya terdapat penelitian terdahulu dari Anastasia (2022) yang membahas mengenai Nilai Gotong Royong dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah. Hasil penelitian menemukan bahwa Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila membangun modal sosial peserta didik.

Oleh karena itu, melalui penjelasan yang sudah disampaikan di atas, maka dibutuhkan penelitian ini karena ingin melihat strategi yang diterapkan oleh Bapak/Ibu guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai

gotong royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas guna menumbuhkan karakter gotong royong dari peserta didik di sekolah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif sebagai desain penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk melengkapi kebutuhan data adalah dengan melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan tujuan dapat menyajikan gambaran yang lebih tepat, transparan, dan komprehensif tentang kondisi yang akan diamati di lapangan. Sumber data yang terdapat pada penelitian ini diperoleh melalui sumber data primer dan sekunder, sumber data primer didapatkan melalui enam *informan* peserta didik, satu *key informan* guru Pendidikan Pancasila. Selanjutnya temuan penelitian yang diperoleh dikonfirmasi kepada *expert opinion* sebagai proses keabsahan data yang telah didapatkan. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan dokumentasi penelitian di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penanaman nilai gotong royong yang dilakukan oleh guru Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung dengan baik dan mengarah pada hasil yang positif. Penanaman nilai gotong royong kepada peserta didik bertujuan untuk membentuk kesadaran, kepedulian, kerjasama, dan tanggung jawab peserta didik yang tentunya sesuai dengan salah satu karakter pada Profil Pelajar Pancasila yaitu karakter gotong royong.

Karakter gotong royong sangat dibutuhkan oleh peserta didik karena dengan peserta didik memiliki karakter gotong royong, maka peserta didik dapat melihat keadaan lingkungan sekitarnya dengan bijak. Peserta didik mampu untuk kerjasama dengan peserta didik lain atau masyarakat, peserta didik memiliki rasa kepedulian terhadap sesama, dan peserta didik bisa bertanggung jawab atas apa yang menjadi bagian dari tugas yang dikerjakannya. Hal-hal tersebut akan berhasil tumbuh pada pribadi peserta didik apabila dari sejak awal penanaman nilai gotong royong sudah diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan oleh peneliti mengenai proses penanaman nilai gotong royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII SMPN 36 Jakarta, maka dapat diidentifikasi bahwa setiap tahapan proses pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah menanamkan nilai gotong royong seperti kerjasama, interaksi, diskusi, kepedulian, kesadaran, dan tanggung jawab. Hal tersebut didukung oleh salah satu teori dari seorang ahli bernama Lev Vygotsky yaitu konstruktivisme sosial, keterkaitan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky adalah teori ini menekankan bahwa interaksi sosial adalah inti dari proses pembelajaran. Peserta didik membangun interaksi, mendiskusikan tugas, dan menyusun strategi bersama, mencerminkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky, guna peserta didik mencapai hasil lebih baik melalui bantuan teman sekelompoknya. Proses ini juga melibatkan *scaffolding*, guna peserta didik saling membantu sesuai kemampuan masing-masing, menunjukkan pentingnya dukungan dalam pembelajaran. Kesadaran dan

kepedulian sosial terbangun, memperlihatkan bagaimana interaksi dalam kelompok meningkatkan pemahaman individu dan menumbuhkan nilai gotong royong. Hasil akhir yang dicapai kelompok dinilai bersama, memperkuat solidaritas dan tanggung jawab kolektif.

Oleh karena itu, ketika proses pembelajaran berlangsung, penanaman terhadap nilai menjadi penting selain fokus pada pembahasan materi pelajaran. Sehingga selain paham mengenai materi pelajaran, peserta didik juga dapat membentuk dan mengamalkan karakter baik yang bisa dimilikinya karena hasil dari proses pembelajaran. Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sinta et al., 2022) yang mengatakan bahwa pembelajaran bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kolaboratif sendiri mempunyai banyak jenis tergantung proses pembelajaran seperti apa yang diinginkan dan diharapkan oleh guru. Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMPN 36 Jakarta

mempunyai pandangan bahwa pembelajaran kolaboratif harus dikemas secara menarik dan juga harus memperhatikan kerjasama dan tanggung jawab dari peserta didik. Pada akhirnya, guru mencoba pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan hasilnya ternyata pembelajaran kolaboratif tersebut berhasil untuk membentuk karakter gotong royong peserta didik melalui proses kesadaran, kepedulian, interaksi, diskusi, dan pembelajaran kerjasama yang ditanamkan melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada proses pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMPN 36 Jakarta, dimaksudkan tidak hanya sebagai bentuk variasi pembelajaran saja melainkan ada suatu nilai yang ingin ditanamkan guna membentuk karakter peserta didik yaitu karakter gotong royong. Fase tersebut antara lain ada penjelasan materi pelajaran di awal pembelajaran, pembagian kelompok belajar, pemberian

tugas dari guru kepada kelompok, guru menjelaskan mengenai peraturan dalam *game tournament*, dan kelompok belajar melakukan *game tournament*, serta di akhir akan ada penilaian yang diperoleh dari masing-masing kelompok.

Dalam implementasi pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMPN 36 Jakarta, guru terbiasa untuk menjadikan model pembelajaran tersebut sebagai integrasi dalam penjelasan materi pelajaran yang telah disampaikan kepada peserta didik di kelas. Sehingga terdapat beberapa fase yang harus dilakukan oleh guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini.

A. Penjelasan Materi Pelajaran oleh Guru

Dalam proses pembelajaran di kelas, sebelum memulai pembelajaran kolaboratif guru terlebih dahulu memberikan dan menjelaskan materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam *game tournament*. Pada tahap ini guru sebagai fasilitator sudah menjalankan perannya sesuai dengan tahapan-tahapan pada proses

pembelajaran di kelas. Selain itu guru juga menerapkan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru saja, melainkan guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat dan juga bertanya apabila terdapat hal yang masih belum dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan yang terjadi di atas, (Lia, 2016) menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif memiliki karakteristik tersendiri dalam menjalankan prosesnya, karakter tersebut berupa pembentukan relasi antara guru dan peserta didik sebagai orang yang melakukan pembelajaran. Dengan demikian, pada proses pembelajaran kolaboratif di kelas menjadi penting kolaborasi antara guru dengan peserta didik guna menciptakan proses pembelajaran yang baik.

B. Pembagian Kelompok Belajar

Pada proses selanjutnya setelah guru memberikan materi pelajaran, guru akan langsung membentuk kelompok belajar bagi peserta didik. Kelompok belajar dibentuk secara heterogen menyesuaikan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Guru dalam membentuk kelompok selalu menyatukan peserta didik yang cepat

dalam memahami pelajaran dengan peserta didik yang lambat dalam memahami pelajaran.

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat (Basari, 2023) yang menjelaskan bahwa dalam setiap kelompok, peserta didik terlibat dalam proses belajar dan peserta didik juga dapat saling belajar dari teman sekelompoknya yang kemudian kelompok belajar tersebut mampu untuk menyajikan pengetahuan kelompok yang diperoleh ke seluruh kelas. Oleh sebab itu, kelompok belajar yang dibentuk pada saat pembelajaran kolaboratif di setiap kelompoknya harus terdiri atas peserta didik yang cepat dalam memahami pelajaran dan peserta didik yang lambat dalam memahami pelajaran. Hal tersebut dilakukan guna membuat peserta didik bisa belajar dengan peserta didik lain.

C. Guru Memberikan Tugas yang Harus Dikerjakan oleh Kelompok

Setelah kelompok terbentuk, guru melanjutkan pada pemberian tugas yang akan dikerjakan oleh kelompok belajar. Pada tahap ini tugas yang diberikan oleh guru mengacu pada materi yang sudah disampaikan di awal pembelajaran. Tugas ini diberikan oleh guru dalam

rangka menguji pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam kelompok belajar setelah mendapat penjelasan atas materi pelajaran yang telah diberikan. Tentu saja pengetahuan dan pemahaman tersebut dibangun secara bersama-sama dalam kelompok.

Hal di atas sejalan dengan penelitian terdahulu dari (Kusumastuti et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif mengacu pada pendekatan pedagogis yang membuat peserta didik terlibat dalam kegiatan berbasis kelompok dengan tujuan utama untuk mempromosikan eksplorasi dan pertukaran perspektif dan ide yang beragam di antara individu yang berpartisipasi. Oleh karena itu, tujuan tugas yang diberikan oleh guru kepada kelompok belajar selain untuk pemenuhan atas penggunaan metode pembelajaran, digunakan juga sebagai sarana pertukaran ide antar sesama peserta didik dalam melakukan belajar kelompok. Sehingga, kerjasama dapat terjadi di dalam kelompok belajar ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kepada kelompok belajar.

D. Menjelaskan Peraturan yang terdapat dalam *Game Tournament*

Pada pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peraturan sangat dibutuhkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Aturan ini akan menjadi pedoman atau batasan yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh peserta didik atau kelompok belajar. Peraturan yang dibuat oleh guru ini lebih mengarah pada teknis pelaksanaan dari pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru menjadikan peraturan sebagai bentuk pengawasan terhadap proses pembelajaran kolaboratif, sehingga peran guru dalam mengawasi jalannya pembelajaran terbantu dengan adanya peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama.

Penjelasan di atas sejalan dengan pernyataan dari (Pradja dan Baist 2019) yang menjelaskan bahwa pendekatan kolaboratif yang digunakan dalam proses pembelajaran kolaboratif menugaskan peserta didik untuk terlibat secara mandiri dengan materi pembelajaran dan kemudian mengklarifikasi kontennya dalam pengaturan kelompok, dengan demikian kelompok belajar dapat menghindari kebutuhan intervensi guru. Dengan kata lain, peraturan yang telah dibuat dan

disepakati secara bersama ini ditujukan agar guru tidak terlalu mengintervensi peserta didik dalam proses pembelajaran, akan tetapi guru juga bisa mengawasi jalannya pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok belajar melalui peraturan yang disepakati.

E. Kelompok Belajar Melakukan *Game Tournament*

Selanjutnya masuk pada proses inti dari pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap ini bisa dikatakan sebagai kunci dalam keberhasilan dari pembelajaran kolaboratif yang dilakukan oleh peserta didik. Pada proses ini kemampuan kerjasama, interaksi, diskusi, kepedulian, kesadaran, dan tanggung jawab peserta didik benar-benar diperlihatkan. Hal tersebut yang membuat pada proses ini dijadikan dasar mengenai keberhasilan tujuan dari pembelajaran yang direncanakan.

Kelompok belajar pada tahap ini fokus untuk bersaing dan juga membangun kekompakan dalam upaya menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Pada tahap ini juga guru berperan untuk mengawasi jalannya *game tournament* yang dilakukan oleh kelompok belajar, guru

melihat dan mengamati bagaimana kelompok belajar dalam melakukan persaingan guna menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Penjelasan di atas sejalan dengan pernyataan dari Oktavia et al., (2024) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini mempunyai sifat belajar sambil bermain dengan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya bagi peserta didik lainnya. Sehingga, dalam pelaksanaan model pembelajaran ini tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan disertai dengan menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, dan kejujuran.

Dengan demikian, melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan kompetitif dalam menyelesaikan tugas saja, melainkan juga memperkuat kerjasama, tanggung jawab, dan kejujuran dalam suasana belajar yang dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok belajar.

F. Penilaian Hasil Akhir dari Tiap Kelompok Belajar

Setelah *game tournament* selesai, penilaian hasil akhir yang diperoleh oleh kelompok akan dilakukan. Penilaian ini

akan melihat sejauh mana kelompok dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan pada tahap ini juga akan menentukan nasib dari kelompok belajar. Kelompok belajar yang memiliki perolehan nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*, sedangkan kelompok belajar yang memiliki perolehan nilai terendah akan mendapat hukuman.

Tentu saja hal ini sudah disepakati sebelumnya dalam penjelasan mengenai peraturan dalam proses pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perlu diperhatikan juga bahwa hasil akhir ini sebenarnya hanya dijadikan sebagai tolok ukur mengenai pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Fokus utama dalam proses pembelajaran ini adalah membentuk kolaborasi peserta didik di dalam kelompok belajar.

Penjelasan di atas sejalan dengan yang disampaikan oleh Sururi et al., (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya memberi ruang pada peserta didik yang pintar dalam pembelajaran saja, melainkan juga melibatkan peserta didik yang mempunyai kemampuan yang

tinggi untuk bisa lebih aktif dan memberikan kontribusi penting dalam kelompok belajar. Dengan demikian, hasil yang diperoleh oleh kelompok belajar merupakan bentuk dari kerjasama yang telah dilakukan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga, hasil yang diterima oleh kelompok harus bisa diterima oleh seluruh anggota kelompok, baik itu berupa *reward* ataupun hukuman.

4. PENUTUP

Proses pelaksanaan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipilih dan digunakan guru Pendidikan Pancasila sebagai model pembelajaran bagi peserta didik kelas VIII SMPN 36 Jakarta sudah diimplementasikan dengan baik di kelas. Hal ini dikarenakan guru telah menerapkan langkah-langkah yang sesuai dalam menerapkan pembelajaran kolaboratif.

Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, guru memberikan penjelasan dan kesempatan bertanya terlebih dahulu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari dan dijadikan bahan tugas pada saat pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

Kedua, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen atau dalam setiap kelompok terdapat komposisi antara laki-laki dan perempuan yang seimbang, serta peserta didik yang mampu cepat dalam memahami materi pelajaran dan peserta didik yang lambat dalam memahami materi pelajaran. Ketiga, guru memberikan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk. Keempat, guru membuat kesepakatan terlebih dahulu mengenai peraturan yang berlaku sebelum memulai *game tournament* yang dilakukan oleh masing-masing kelompok belajar. Kelima, kelompok belajar melakukan *game tournament* dan bersaing dengan kelompok-kelompok lain. Keenam, guru melakukan penilaian akhir terhadap hasil yang telah dikerjakan oleh kelompok belajar, dari hasil penilaian tersebut guru akan menentukan kelompok dengan perolehan tertinggi dan terendah.

Proses penanaman nilai gotong royong yang dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMPN 36 Jakarta melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berjalan sesuai dengan keinginan dari guru Pendidikan Pancasila. Dari proses pelaksanaan yang sebelumnya sudah dijelaskan, peserta didik di dalam tiap kelompok benar-benar menunjukkan perilaku gotong royong yang baik.

Perilaku tersebut ditunjukkan sebagai berikut: Pertama, peserta didik membangun interaksi antar sesama anggota kelompok. Kedua, setelah interaksi sudah terbangun dengan baik, peserta didik melakukan diskusi kelompok mengenai tugas yang diberikan oleh guru, diskusi ini meliputi pembagian tugas maupun strategi yang akan dibangun oleh kelompok belajar. Ketiga, peserta didik sadar akan kemampuan yang dimilikinya sehingga membangun kesadaran dan kepedulian untuk bisa membantu antar sesama anggota kelompok. Keempat, peserta didik bertanggung jawab terhadap tugas yang didapatkannya dalam kelompok belajar. Kelima, penilaian hasil akhir yang diperoleh oleh kelompok akan menjadi hasil bersama. Ketika kelompok mendapatkan hasil tertinggi maka akan mendapatkan *reward* secara bersama, begitu juga sebaliknya bagi kelompok yang memiliki hasil terendah maka akan mendapat hukuman secara bersama.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak berfokus pada aspek sumatif dan formatif saja, melainkan juga dapat berfokus pada proses yang dibangun dan dibentuk dalam suatu pembelajaran khususnya aspek dalam penanaman nilai kepada peserta didik melalui pembelajaran. Hal tersebut menjadi penting karena dari nilai yang ditanamkan akan membentuk sebuah karakter pada diri peserta didik, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. sebagai bahan masukkan dalam proses penanaman nilai gotong royong kepada peserta didik melalui pembelajaran, sekolah juga bisa untuk memberikan opsi lebih dalam menanamkan nilai gotong royong selain melalui pembelajaran di kelas. Kegiatan-kegiatan eksternal yang dapat diikuti oleh peserta didik seperti OSIS, ekstrakurikuler, dan lain sebagainya dapat dijadikan opsi tambahan dalam upaya melakukan penanaman nilai gotong royong kepada peserta didik di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Basari, J. (2023). Penggunaan Strategi Teknik Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Kemahiran Kolaboratif Pelajar di Sekolah Menengah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 8(50), 412–429. <https://doi.org/10.35631/ijepc.850030>
- Buana, S. D. T., & Sukirman. (2023). *Pengembangan Multiplayer Game Online untuk Mendukung Pembelajaran Kolaboratif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Budiono, Marhamah, S. H. B., & Lutfiana, R. F. (2022). Analisis Karakter Gotong Royong dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 94–100. <https://doi.org/10.21067/jmk.v7i1.7073>
- Cahyani, I. N. (2023). *Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Universitas Pasundan.
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 63–68. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Hasanah, R., & Ernawati, E. (2020). Studi Pendahuluan: Konstruksi Instrumen Penilaian Analisis Konten Buku Teks Geografi Berbasis Nilai Ppk. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 47–54. <https://doi.org/10.34312/Jgej.V1i2.6949>
- Hermawan, I., Nasibah, N., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Learning pada MKWU-PAI di Perguruan Tinggi Umum. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 541–550.
- Kusumastuti, E. C., Prihandono, T., & Supriadi, B. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Media Sederhana pada Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(2), 200–205.
- Lia, E. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Menulis Pantun di Kelas X*

SMA Negeri 2 Pulau Kumbang
Kabupaten Kayong Utara.

Nuryani, Y. (2018). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Singingi Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Riau.

Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Bukittinggi. *Adiba: Journal of Education*, 4(1), 44–56.

Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). *Analisis Kualitatif Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring* (Issue 4)

Rozi, F., & Hasanah, U. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter; Penguatan Berbasis Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di Pesantren. *Manazhim : Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 110–126.

<https://doi.org/10.24252/lp.2013v16n2a8>

Setyaningsih, Y. (2023). Multimodalitas Linguistik-Visual dalam Morfologi Bahasa Indonesia: Persepsi Pemaduan dalam Pengembangan Desain Pembelajaran. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 971–990. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.725>

Sinta, L., Malaikosa, Y. M. L., & Supriyanto, D. H. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3193–3202. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2326>

Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139/>