



Peningkatan Dimensi Karakter Gotong Royong Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Mareta Ratriastari¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

¹Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Kristen Satya Wacana²Dosen Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 3 November 2024
Revised: 14 November 2024
Accepted: 29 November 2024

The purpose of this research is to improve the mutual cooperation attitude of class IV students at SD Negeri Dukuh 01 Salatiga through the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model. Through the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, students can explore material information from the material presented, learning activities are carried out in groups based on competitions or matches so that they require good teamwork and mutual cooperation to achieve common goals. This research is classroom action research whose research subjects are fourth grade students at SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. The research lasted for 2 cycles accompanied by pre-cycle activities. In the pre-cycle activities, the percentage score for the students' mutual cooperation character dimension was 49.66%. In cycle I or after being given action using the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, the percentage score on the mutual cooperation character dimension increased by 11.14% to 60.80%. In cycle II it increased again by 23.86% to reach a score of 84.66%. From the research results, it can be concluded that the TGT type cooperative learning model can improve students' mutual cooperation character because it can build fun learning activities and increase cooperation between students.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), Dimensi Karakter Gotong Royong, Profil Pelajar Pancasila

(*) Corresponding Author: retaaratria55@gmail.com, agustina.hardini@uksw.edu

How to Cite: Ratriastari, M., & Hardini, A. T. (2025). Peningkatan Dimensi Karakter Gotong Royong Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(3.B), 126-133. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11749>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kekuatan yang akan mengubah seseorang lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan diharapkan dapat membantu proses tersebut dengan menciptakan generasi muda bangsa yang unggul dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, pendidikan dapat membantu pembangunan bangsa Indonesia menjadi lebih baik dengan penerus bangsa yang inovatif, kreatif, mandiri, dan mampu memecahkan masalah. Menurut Nugroho (2023:28), filosofi pendidikan dalam Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan di Indonesia dimaksudkan untuk menanamkan karakter kuat pada generasi muda bangsa, yang nantinya akan menentukan identitas bangsa Indonesia. Efektivitas pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Tujuan pendidikan tersebut tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan dan kecerdasan, tetapi juga peningkatan keterampilan, sikap, dan kepribadian peserta didik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu



untuk membentuk dan mengembangkan watak dan jatidiri peradaban bangsa yang bermartabat melalui pengembangan kemampuan dan potensi peserta didik serta membentuk mereka menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, berilmu cakap, dan bertanggung jawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari sistem pendidikan nasional yaitu untuk membentuk pribadi dan karakter diri yang bermartabat.

Sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka saat ini, pendidikan karakter dapat diperbaiki dan diubah dengan meningkatkan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila mencakup semua karakter dan kemampuan yang diharapkan dapat tertanam dalam diri setiap peserta didik, terlepas dari nilai-nilai luhur Pancasila. Menurut Kustantina (2023:66), tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk membantu guru dan peserta didik menguatkan nilai-nilai tertentu, yang kemudian akan ditunjukkan dalam perilaku dan tindakan mereka. Pendidikan karakter bermanfaat dalam pendidikan nasional untuk membangun individu yang bermoral dan positif. Jadi, untuk mencapai tujuan penanaman karakter, perubahan dalam sistem pendidikan nasional harus direncanakan.

Setelah Kurikulum Merdeka diimplementasikan, penanaman karakter Profil Pelajar Pancasila menjadi lebih penting. Profil Pelajar Pancasila digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk mengembangkan karakter dan kemampuan peserta didik mereka. Sejak pendidikan dasar, profil Pelajar Pancasila sebagai representasi manusia Indonesia terdiri dari enam dimensi yang harus dibangun dan dikembangkan. Di antara enam dimensi tersebut adalah: 1) Beriman, bertakwa dan berakhlak mulia kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2) Berkebhinnekaan global; 3) Bergotong royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar kritis; dan 6) Kreatif (Kemendikbudristek, 2022).

Hasil observasi pra siklus dan wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik di kelas empat SD Negeri Dukuh 01 Salatiga belum tertanam sepenuhnya ke enam dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila. Terdapat 7 dari peserta didik kelas IV belum mencapai dimensi bergotong royong dalam diskusi kelompok. Hal ini dibuktikan masih terdapat peserta didik yang membeda-bedakan teman ketika akan dibentuk kelompok yang berarti mereka kurang dalam berbaur atau bersosialisasi. Selain itu banyak peserta didik yang tidak terlibat dalam kegiatan diskusi yang berarti masih kurangnya rasa persatuan mereka dalam kelompok, serta cenderung mengandalkan teman yang dianggap mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tersebut. Oleh karena itu, apabila peserta didik tidak segera dibentuk dan dibimbing untuk meningkatkan dimensi karakter gotong royong dalam diri mereka, maka dapat memunculkan dampak negatif pada hubungan sosialnya seperti rasa sosial yang rendah, tidak memiliki rasa kebersamaan, memunculkan konflik antar peserta didik, sehingga hubungan antar mereka akan menjadi buruk dan memudarnya sikap kepedulian pada lingkungan sekitar.

Menurut Ibeng (dalam Setyaningsih, 2023:71) gotong royong mempunyai beberapa nilai yang melekat diantaranya: (1) persatuan; (2) kesetiaan; (3) kebersamaan; (4) kekeluargaan; (5) sukarela; (6) sosialisasi; (7) tolong menolong. Nilai-nilai tersebut merupakan indikator dari gotong royong. Dimensi karakter gotong royong sangat diperlukan oleh peserta didik di dalam kelas saat proses pembelajaran karena seringnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan memerlukan kerja sama peserta didik yang berkesinambungan. Selain itu dimensi karakter gotong royong antar peserta didik diharapkan mampu memperkuat masing-masing indikator dari dimensi karakter gotong royong.

Sehubungan dengan hal tersebut sebetulnya guru telah berupaya mengembangkan pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar secara berkelompok misalnya dengan model pembelajaran seperti *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*. Namun peserta didik yang telah terbiasa belajar dengan metode diskusi kelompok menganggap kegiatan kelompok merupakan hal yang biasa. Bahkan terasa membosankan

dan tidak ada ketertarikan untuk melaksanakannya sehingga mengakibatkan permasalahan muncul yaitu banyak peserta didik yang mengandalkan teman dan tidak ikut ambil bagian dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan.

Oleh karena permasalahan tersebut maka diperlukan langkah yang tepat guna dengan menciptakan langkah terbaik untuk menciptakan dimensi karakter gotong royong dari peserta didik. Salah satu langkah yang dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang diterapkan sebab model pembelajaran ini menonjolkan keterlibatan semua peserta didik dengan tidak membedakan status dan latar belakang antar peserta didik, peserta didik menjadi tutor sebaya, mempunyai unsur permainan dan pertandingan, serta penguatannya guru sebagai fasilitator. Hidayat (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah runtutan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh peranan peserta didik tanpa terkecuali pada aktivitas kelompok dengan tidak membedakan dalam hal jenis kelamin, akademik, maupun pembeda lainnya. Adapun sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Slavin (2010) yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti berkeinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) dengan tujuan meningkatkan karakter gotong royong peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena berbagai kelebihan yang dimiliki model tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart. Sumadayo (2013:41) pada penelitian sebelumnya menyebutkan prosedur penelitian pada model Kemmis dan Mc Taggart adalah: 1) *plan*, 2) *action*, *observation*, *reflection*. Langkah *plan* dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang telah terjadi di lokasi penelitian. Langkah *action* yang saya lakukan adalah peran saya sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, penelitian sebanyak 2 siklus pembelajaran. Langkah *observation* dilakukan untuk melihat secara dekat proses kegiatan pembelajaran ketika dilakukan tindakan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) untuk mendapatkan data yang diperlukan. Langkah *reflection*, melakukan analisis data yang telah diambil serta melakukan perbaikan tindakan atau siklus kedepannya.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga dengan jumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas serta menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner dimensi karakter gotong royong yang sudah teruji validitas dan reliabilitas. Lembar kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi melalui beberapa pernyataan tentang bagaimana peserta didik melakukan sikap gotong royong saat di lingkungan sekitarnya. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif deskriptif untuk melihat perbandingan keterlibatan peserta didik sepanjang siklus. Adapun target persentase skor dari PTKK ini yaitu terjadi peningkatan sebesar 20%. Sehingga peserta didik harus mencapai indikasi tersebut untuk dapat dikatakan adanya peningkatan pada dimensi karakter gotong royong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan bersamaan dengan proses kegiatan pembelajaran atau pemberian tindakan tentang penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan dimensi karakter gotong royong peserta didik di kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. Kegiatan pra siklus dilakukan untuk penyebaran lembar kuesioner yang dilaksanakan pada tanggal 18 April 2024 dan menghasilkan data awal mengenai penerapan sikap gotong royong peserta didik dalam diskusi kelompok dan kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan ini peneliti belum melakukan perlakuan dan tindakan apapun selain penyebaran lembar kuesioner. Pada kegiatan pra siklus diperoleh persentase skor perolehan klasikal sebesar 49,66% dengan menghasilkan skor maksimum 62,50% dan skor minimum 35,00%. Adapun rekapitulasi untuk kategori skor yang diperoleh oleh peserta didik disajikan dalam tabel 2 berikut.

Kategori	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	0
Baik	1
Cukup	24
Kurang	2

Tabel 2. Rekapitulasi Kategori Dimensi Karakter Gotong Royong Peserta Didik pada Pelaksanaan Pra Siklus

Pada tahap perencanaan (*plan*) siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 dan 24 April 2024, peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan yang akan digunakan untuk proses penelitian termasuk modul ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan lembar kuesioner. Tahap pelaksanaan tindakan (*action*), peneliti berperan sebagai guru yang menyajikan materi pembelajaran mengenai penerapan dan manfaat gotong royong untuk menciptakan persatuan dan kesatuan yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Tahap observasi (*observation*) dilaksanakan pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati, memantau, dan mengobservasi sikap serta keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas diskusi. Dengan melakukan pemantauan ini, masih terdapat 4 sampai 5 peserta didik yang belum fokus dan memperhatikan secara penuh setiap aktivitas yang dilakukan. Mereka masih sibuk dengan aktivitasnya sendiri bahkan terkadang membuat kondisi kelas kurang kondusif. Pada pelaksanaan siklus I diperoleh persentase skor perolehan klasikal sebesar 60,80% dengan menghasilkan nilai maksimum mencapai 73,33% dan nilai minimumnya adalah 50,83%. Terdapat peningkatan dari persentase skor klasikal pada kegiatan pra siklus yaitu 11,14%. Namun, peningkatan skor tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan. Sehingga pada tahap refleksi (*reflection*), peneliti mempertimbangkan kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran dimana masih kurang terlibatnya peserta didik dalam aktivitas diskusi dan hasil persentase skor yang diperoleh peserta didik melalui kuesioner pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II dengan memberikan tindakan atau perlakuan yang sama menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun rekapitulasi untuk kategori skor yang diperoleh oleh peserta didik disajikan dalam tabel 3 berikut.

Kategori	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	0
Baik	15
Cukup	12
Kurang	0

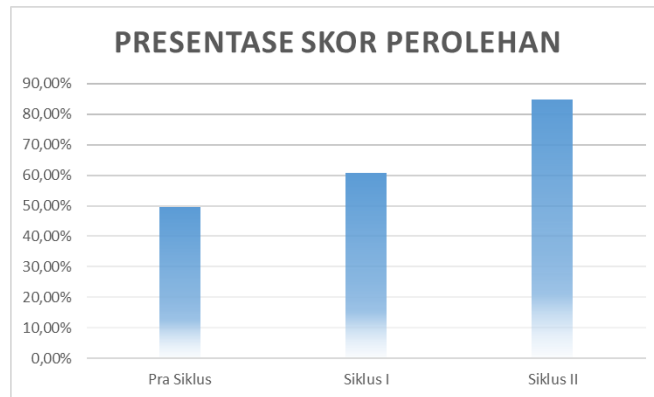
Tabel 3. Rekapitulasi Kategori Dimensi Karakter Gotong Royong Peserta Didik pada Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus II yang dilakukan pada tanggal 29 dan 30 April 2024, peneliti sebagai guru memberikan tindakan dan perlakuan yang sama untuk setiap tahapnya seperti pada siklus I. Pada tahap perencanaan (*plan*) siklus II, peneliti kembali menyiapkan berbagai kebutuhan yang akan digunakan yaitu modul ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan lembar kuesioner. Tahap pelaksanaan tindakan (*action*), peneliti menyajikan materi pembelajaran mengenai materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Tahap observasi (*observation*) dilaksanakan pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati, memantau, dan mengobservasi kembali sikap serta keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas diskusi. Pada siklus ini, peserta didik mulai terbiasa dengan kegiatan yang melibatkan kerja sama atau berkelompok yang harus menanamkan sikap gotong royong dan tanggung jawab. Mereka telah fokus dan terus memperhatikan serta mengikuti kegiatan yang dilakukan bersama, sehingga kegiatan saling mengganggu sudah tidak lagi terjadi. Pada pelaksanaan siklus II diperoleh persentase skor perolehan klasikal sebesar 84,66% dengan menghasilkan nilai maksimum mencapai 88,33% dan nilai minimumnya adalah 74,17%. Terdapat peningkatan dari persentase skor klasikal pada kegiatan pra siklus yaitu 23,86%. Peningkatan persentase skor klasikal dari siklus I ke siklus II telah mencapai target yang telah ditentukan. Sehingga pada tahap refleksi (*reflection*), peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai pada siklus II karena peserta didik yang telah mengikuti setiap aktivitas pembelajaran dengan maksimal dengan menanamkan sikap gotong royong dalam diskusi kelompok dan persentase skor klasikal telah mencapai target yang ditentukan. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dimensi karakter gotong royong pada peserta didik kelas IV. Adapun rekapitulasi untuk kategori skor yang diperoleh oleh peserta didik disajikan dalam tabel 4 berikut.

Kategori	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	20
Baik	7
Cukup	0
Kurang	0

Tabel 4. Rekapitulasi Kategori Dimensi Karakter Gotong Royong Peserta Didik pada Pelaksanaan Siklus II

Peningkatan dimensi karakter gotong royong peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga dari kegiatan pra siklus, siklus I, hingga siklus II disajikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Dimensi Karakter Gotong Royong

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IV terbukti meningkatkan kesadaran peserta didik untuk melakukan kegiatan berdiskusi dengan sikap gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT, sikap gotong royong peserta didik dalam kegiatan diskusi sebesar 49,66%. Melalui kegiatan pembelajaran siklus I meningkat 11,14% menjadi 60,80% dan siklus II meningkat kembali sebesar 23,86% menjadi 84,66%. Sehingga disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dimensi karakter gotong royong pada kegiatan diskusi peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga.

Pembahasan

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Asrian. (2023) dimana peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif untuk meningkatkan sikap gotong royong peserta didik pada kegiatan belajar dalam kelompok. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputra, dkk (2024), dimana peneliti menggunakan tindakan atau perlakuan yang sama yaitu menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang juga efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian juga dilakukan oleh Purbasari, dkk (2020) dan Monigir, dkk (2023) dimana penelitian ini berhasil untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan sikap dimensi karakter gotong royong peserta didik dalam kegiatan diskusi, sedangkan penelitian terdahulu digunakan untuk mengukur keaktifan dan hasil belajar. Selain itu kebaruan ada pada kegiatan berdiskusi kelompok peserta didik yang dipimpin oleh *leader* dimana dipilih berdasarkan tingkat capaian mahir di kelas yang memiliki tanggung jawab untuk mengelola kelompoknya agar selalu menanamkan sikap gotong royong demi mencapai tujuan bersama. Dengan pembelajaran melalui model TGT (*Teams Games Tournament*), diharapkan peserta didik mampu bekerja dalam kelompok dengan ciri dimensi gotong royong, mencakup indikator yang lebih kompleks mulai dari persatuan, kesetiaan, kebersamaan, kekeluargaan, sukarela, sosialisasi, dan tolong menolong sesuai dengan isi pada lembar kuesioner. Dengan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini dapat menjadi pembelajaran yang bermakna bagi seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga.

Keunggulan penelitian dalam menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu keterlibatan seluruh peranan peserta didik tanpa terkecuali pada aktivitas kelompok dengan tidak membedakan dalam hal jenis kelamin, akademik, maupun pembeda lainnya.. Hal tersebut tampak pada aktivitas diskusi kelompok saat pembelajaran siklus II dimana seluruh peserta didik saling bekerja sama dan bergotong royong dengan kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi dan menjawab soal yang telah disediakan. Setiap kelompok dipimpin oleh *leadernya* memiliki strategi tersendiri untuk dapat menyelesaikan soal-soal dengan benar melalui kekompakan mereka saat berdiskusi.

Berdasarkan pengalaman langsung pada penelitian ini, ditemukan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan lebih lanjut oleh peneliti-peneliti selanjutnya supaya memaksimalkan penelitiannya. Dalam proses pengumpulan data, informasi yang disajikan dalam kuesioner peserta didik terkadang tidak mencerminkan pendapat yang benar, karena terkadang pemikiran, asumsi, dan pemahaman peserta didik berbeda-beda, serta faktor lain seperti kejujuran dalam mengisi kuesioner.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga mengalami peningkatan dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal tersebut terbukti dalam penelitian yang dilakukan selama 2 siklus. Penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dimensi karakter gotong royong peserta didik. Hasil penelitian pada kegiatan awal pra siklus memperoleh persentase skor klasikal 49,66%. Pada siklus I terjadi kenaikan persentase skor perolehan klasikal sebesar 11,14% hingga mencapai 60,80%. Pada siklus II persentase skor perolehan mengalami peningkatan kembali yaitu sebesar 23,86% menjadi 84,66% dimana peningkatan ini telah mencapai target peningkatan yang ditentukan. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dimensi karakter gotong royong pada peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai salah satu hal penting dalam Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Agustina Tyas Asri Hardini, M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam pembuatan artikel jurnal. Yuli Rindarningsih, S.Pd. dan Buyung Sukananda, S.Pd. selaku kepala sekolah dan guru pamong sekaligus wali kelas IV SD Negeri Dukuh 01 Salatiga yang telah mendukung jalannya penelitian. Serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah terlibat dan berkontribusi dalam siklus penelitian. Tidak lupa ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa PPL yang selalu mendukung setiap aktivitas yang dilakukan terkait penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrian. (2023). *Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS SD*. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, Volume 6 Nomor 2 2023.
- Depdiknas. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: DIVA PRESS
- Indriyani, I., Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (Dlps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Bencana Alam*. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1). <https://doi.org/10.31851/Luminous.V1i1.3442>

- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 *Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*. In Kemendikbudristek BSKAP RI (Issue 021).
- Kustantina. (2023). *Keefektifan Model Jigsaw dan STAD Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD*. *JANACITTA: Journal of Primary and Children,s Education*, 6(1), 65–74.
- Listyaningsih. (2022). *Implementasi Karakter Gotong Royong Berbasis Online Collaborative Learning*. *Journal Conference of Elementary Studies*. CES 2022.
- Monigir, Norma N, Merentek, Yolanda A. Perori. (2023) *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (15), 801-805.
- Nugroho, G. B. (2023). *Basis Dalam Merdeka Belajar Untuk Mencetak Manusia Indonesia Berkarakter*. *JURNAL PSIKO EDUKASI: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, 21(1), 28–40. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i1.4374>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). *Stilistika*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Purbasari, Imaniar. Mir'atin Nisai , Irfai Fathurohman. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol.6, No.3. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>
- Qomariah, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament di SMP Negeri 10 Palembang*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10(6), 721-731.
- Karababa, Z. C. & Caliskan, G. (2013). *Teacher competencies in teaching Turkish as a foreign language*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 70, 1545-1551.
- Setyaningsih. (2023). *Pelaksanaan Nilai Karakter Gotong Royong Berbasis Online Collaborative Learning*. *Jurnal Jawa Dwipa* Volume 4 Nomor 1.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadayo, Samsu. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu..