

BUKTI KORESPONDENSI

Judul Artikel : The Value of Solidarity in Learning Activities Integrated with Traditional Games
Nama Jurnal : **Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar**
Link Artikel : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/54461>
Author Corespondensi : Edhy Rustan

[JISD] Submission Acknowledgement Eksternal Kotak Masuk x



I Wayan Widiana <ejournal@undiksha.ac.id>
kepada saya ▾

Min, 27 Nov 2022, 09:23 ☆ ↶ ⋮

Inggris ▾ > Indonesia ▾ [Terjemahkan pesan](#)

[Nonaktifkan untuk: Inggris](#) x

edhy rustan:

Thank you for submitting the manuscript, "The Value of Solidarity in Cooperative Learning Activities Type of Teams Games Tournament Integrated Traditional Games: Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional" to Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/authorDashboard/submission/54461>

Username: edhy

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

I Wayan Widiana

Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD>

edhy rustan:

Thank you for submitting the manuscript, "The Value of Solidarity in Cooperative Learning Activities Type of Teams Games Tournament Integrated Traditional Games: Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional" to Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL:

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/authorDashboard/submission/54461>

Username: edhy

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

I Wayan Widiana

Ejournal Undiksha <ejournal@undiksha.ac.id>
kepada Puri, saya, Hisbullah ▾

📧 Kam, 1 Des 2022, 13.41 ☆ ↶ ⋮

Puri Minang, Edhy Rustan, Hisbullah Hisbullah:

We have reached a decision regarding your submission to Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, "The Value of Solidarity in Cooperative Learning Activities Type of Teams Games Tournament Integrated Traditional Games: Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional".

Our decision is to: Revisions required

Dear Author,

Please revise the manuscript based on the reviewers' comments.

Then, submit the revised manuscript as soon as possible to be proceeded further.

Thank you

EDITOR Team

Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD>

2 Lampiran • Dipindai dengan Gmail ⓘ

📄 🔄



Puri Minang, Edhy Rustan, Hisbullah Hisbullah:

We have reached a decision regarding your submission to Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, "The Value of Solidarity in Cooperative Learning Activities Type of Teams Games Tournament Integrated Traditional Games: Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional".

Our decision is to: Revisions required

Dear Author,

Please revise the manuscript based on the reviewers' comments.

Then, submit the revised manuscript as soon as possible to be proceeded further.

Thank you

EDITOR Team

Reviewer's Attachments

[Q Search](#)

 145508 [Artikel+Nilai+Solidaritas \(1\).docx](#)

December
1, 2022

 145509 [Artikel+Nilai+Solidaritas.docx](#)

December
1, 2022

Revisions

[Q Search](#)

[Upload File](#)

▶  146844 [revisi putri minang\(1\).docx](#)

December
10, 2022

Article Text

Review Discussions

[Add discussion](#)

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
------	------	------------	---------	--------

No Items



Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional

Putri Minang¹, Edhy Rustan^{2*}, Hisbullah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2021
Revised March 11, 2021
Accepted July 30, 2021
Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

Nilai Solidaritas, Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament, Permainan Tradisional

Keywords:

Value of Solidarity, Cooperative Learning Teams Games Tournament, Traditional Games



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

pembagian kelompok dengan suit melalui hom pim pah, diskusi, pertanyaan rebutan bernilai 10 poin, evaluasi materi, pemberian penghargaan, review, serta pemberian refleksi dan motivasi.

ABSTRACT

The role of technology has affected the value of student solidarity, so it is necessary to integrate learning activities with traditional games. The purpose of this study was to find out activities, analyze the value of student solidarity, and formulate cooperative learning activities of the TGT type integrated with traditional fortification games that should be carried out in increasing the value of student solidarity. This type of research is descriptive qualitative. The subjects of this study were 20 students of class V at SDN 141 Minanga Tallu, North Luwu Regency. The research instrument uses an interview guide. Guidelines for observing the implementation of student solidarity values, as well as documentation of learning tools. The collected research data were analyzed thematically. The results show that the learning activities carried out by the teacher consist of 6 activities, but not optimal. Indicators of solidarity values, namely togetherness, mutual respect, and helping each other, have not been fulfilled properly. Cooperative learning of the TGT type is integrated with traditional games of fortifications which should be carried out consisting of 11 activities, namely opening learning with religiously charged activities, giving apperception and motivation, conveying titles and subject matter, dividing groups by suit through hompi pah, discussions, questions worth grabbing 10 points, material evaluation, award, review, and reflection and motivation.

1. PENDAHULUAN

Perpaduan kegiatan belajar dan bermain dapat memberikan dorongan siswa agar mereka aktif berinteraksi dan senang dalam menerima pelajaran yang diberikan. Hal itu sesuai pendapat yang mengatakan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar senang bermain, senang bergerak, senang belajar secara berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Istiqomah & Suyadi, 2019). Mengacu hal itu perlu suatu desai pembelajaran yang adaptif berdasarkan kebutuhan. Sebagaimana dikatakan oleh

Commented [RV1]: Judul dibuat lebih menarik, mencerminkan hasil dan kebaruan

Commented [RV2]: Sampaikan satu tujuan utama penelitian, gunakan KKO (kata kerja operasional) dengan tingkat kognitif yang lebih tinggi

Commented [RV3]: Tempat penelitian tidak perlu dicantumkan dalam abstrak

Commented [RV4]: Tambahkan kesimpulan

Commented [RV5]: Harap pertajam kembali GAP analisis, kebaruan dan tujuan penelitian

Corresponding author

*E-mail addresses: edhy_rustan@iainpalopo.ac.id

Rahayu (2019) bahwa kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan didalamnya, memungkinkan siswa belajar secara berkelompok dan adanya pemberian kesempatan bagi siswa untuk melibatkan dirinya dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran secara berkelompok tipe TGT (Teams Games Tournament). TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok tersebut terdiri dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model tersebut terdiri atas 5 langkah yaitu *class presentation, teams, games, tournament*, dan *team recognition*. (Handayani, 2022). Permainan yang dimaksud dimainkan oleh kelompok belajar yang telah dibentuk oleh guru dan mendapatkan poin bagi kelompok masing-masing. Dampak dari kegiatan tersebut siswa menjadi senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, karena mereka belajar sambil bermain. Selain menambah kegembiraan bagi siswa, model TGT sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sulit (Rahmadani, 2019). Selain itu model tersebut juga dapat menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan hasil observasi awal pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara yang menerapkan model TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Pembelajaran dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk membaca teks yang terdapat pada buku paket, pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin lalu mengarahkan siswa ke lapangan dan baris sesuai kelompok, mengarahkan perwakilan kelompok bersuit untuk menentukan kelompok yang ditunjuk maju duluan menyerang benteng lawan, memberikan pertanyaan kepada siswa yang ingin menyelamatkan temannya dari tawanan lawan, mengarahkan siswa menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan, dan mengarahkan siswa masuk ke dalam kelas dan menutup pembelajaran. Penerapan yang dilakukan mengakibatkan siswa bosan dikarenakan guru tidak melakukan pengacakan dalam membagi kelompok. Nilai solidaritas berkurang yang ditunjukkan dengan sikap siswa tidak menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok. Selain itu, siswa tidak melakukan kerja sama yang baik dengan teman kelompok untuk menyelamatkan temannya dari tawanan lawan.

Berdasarkan kondisi yang ada, perlu perbaikan dengan melakukan rekonstruksi pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan berorientasi pada penumbuhan solidaritas siswa. Adapun aktivitas belajar yang dilakukan dengan internalisasi penguatan nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif TGT yang terintegrasi permainan tradisional. Nilai solidaritas yang dimaksud yakni jujur, saling bekerja sama, empati, dan saling berbagi dengan sesama. Pembentukan karakter sosial anak yang dapat terbentuk dari proses nilai-nilai solidaritas dalam permainan tradisional (Pujihartati & Wijaya, 2019). Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu serta diajarkan secara turun temurun ke generasi berikutnya (Siti Anisah & Holis, 2020). Permainan tradisional dapat mengembangkan kecapakan berpikir anak, melatih keberanian, serta melatih sikap jujur dan sportif pada anak. Permainan tradisional dapat melatih anak dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial, serta melatih dalam mengekspresikan emosi (Suryani, 2019). Permainan tradisional juga dapat memberikan pancingan kepada anak agar mereka dapat bekerja sama dan peduli terhadap orang disekitarnya. Selain itu, anak-anak dapat menjadi kreatif dan inovatif melalui permainan tradisional yang dimainkan (Rustan & Munawir, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji pembelajaran TGT dan permainan tradisional seperti bentengan, gobak sodor, dan telepon kaleng. Hasil yang diperoleh dapat mengembangkan rasa kerja sama antar kelompok dan dapat membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Abda' u et al., 2020). Penelitian model pembelajaran kooperatif TGT yang terintegrasi dengan permainan tradisional pernah dilakukan oleh (Ashfina et al., 2022; I Made Alit et al., 2021; Kurniyatun & Royana, 2018; Mustika Sari et al., 2020; Saputro, 2016; Sari & Karang Widiastuti, 2020; Widiani et al., 2020) meski demikian belum terdapat penelitian yang mengkaji pengembangan nilai solidaritas dari game sebagai karakteristik dari kooperatif. Ditinjau dari variabel kajian yang dilakukan oleh (Widiani et al., 2020) melihat sikap sosial dan hasil belajar sebagai pengaruh dari TGT berbantuan permainan tradisional, namun desain penelitian dilakukan berbeda yaitu penelitian tersebut menggunakan quasi experiment with a post-test only control group design yang tidak melihat lebih spesifik pada satu jenis permainan serta dimensi solidaritas dari nilai sosial.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas dan nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Nilai solidaritas siswa yang dimaksud meliputi kerja sama, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu. Selain itu, penelitian ini menawarkan formulasi aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dalam menguatkan nilai solidaritas pada siswa kelas V. Dengan formulasi yang ditawarkan

sebagai prototipe dalam desain pengembangan, sehingga dapat bermanfaat praktis bagi guru dalam melakukan pembelajaran TGT dan peneliti yang berminat dengan kajian ini untuk melakukan pengujian lebih lanjut.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 141 Minanga Talu Kabupaten Luwu Utara dengan subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas V yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dan guru kelas V. Karakteristik siswa yang heterogen dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, ras, dan agama yang berbeda-berada pada satu kelompok. Kelompok yang heterogen dapat membuat siswa melatih sikap saling menghargai atau toleransi antar sesama.

Wawancara, dokumentasi, dan observasi merupakan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu. Demikian dengan observasi dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran berdasarkan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-benteng dengan tetap mengacu pada indikator nilai solidaritas. Pedoman observasi berisi 8 aspek yang dikembangkan dari indikator nilai solidaritas yang meliputi (1) siswa rukun saat melakukan permainan, (2) siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok, (3) semua siswa mendapatkan perlakuan yang sama meski berbeda agama, suku, dan bahasa, (4) siswa saling menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok, (5) siswa menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, (6) semua siswa dalam satu kelompok mendapat kesempatan menjawab pertanyaan, (7) siswa saling memberi ide untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam kelompok, dan (8) siswa saling membantu antar teman dalam kelompok (adaptasi dari Emile Durkheim). Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data penelitian dengan mengacu pada model Miles and Huberman yang dilakukan dengan mengumpulkan data, kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi serta penarikan kesimpulan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Aktivitas Pembelajaran yang dilakukan

Berdasarkan telusur dokumen perangkat pembelajaran yang disiapkan didapatkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 6 aktivitas pembelajaran tersebut yaitu (1) mengarahkan siswa untuk siap belajar, (2) pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin, (3) awal permainan benteng-benteng, (4) evaluasi materi pelajaran atau inti permainan benteng-benteng, (5) penentuan kelompok pemenang permainan benteng-benteng, dan (6) penutup pembelajaran. Dalam melakukan aktivitas belajar tersebut, guru menerapkan prinsip reaksi sebagai fasilitator pada proses pembelajaran dan peserta didik dituntut belajar lebih mandiri dengan sistem belajar kooperatif.

Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang diterapkan, diperoleh beberapa kegiatan belajar yang kurang optimal yakni pada aktivitas pertama. Aktivitas tersebut guru tidak melakukan kegiatan yang dapat menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar, namun guru langsung mengarahkan siswa untuk membaca buku paket. Aktivitas kedua juga kurang optimal yakni pembagian kelompok siswa selalu sama pada tiap pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang semangat dan merasa bosan. Hasil wawancara yang diperoleh mengatakan bahwa:

"Pintar-pintar kelompoknya lawanku, jadi menang terus kalo mainki"

"saya terus itu na suruh anana maju kak karena harus ki jawab pertanyaannya bu guru itu" (RS, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Cuplikan wawancara tersebut menggambarkan bahwa pembagian kelompok yang dilakukan guru monoton, sehingga siswa yang menjawab pertanyaan guru dalam kuis permainan juga tertentu. Sebagai akibat permainan yang tidak seimbang mengakibatkan kebosanan dalam permainan. Aktivitas ketiga yaitu mengarahkan perwakilan kelompok untuk bersuit perlu dilakukan perbaikan menjadi memberikan pertanyaan kepada siswa yang menjadi perwakilan kelompok dan memberikan 10 poin jika siswa menjawab dengan benar. Aktivitas kelima juga perlu dilakukan perbaikan dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang ingin menginjak benteng lawan dan mendapatkan 10 poin jika menjawab dengan benar. Aktivitas keenam juga perlu dilakukan perbaikan menjadi 2 kegiatan belajar yaitu pemberian refleksi dan motivasi kepada siswa.

Commented [RV6]: METODE perlu dipaparkan dengan jelas dan lugas, bisa dipaparkan ke dalam empat paragraph yang memuat tentang:

1. Jenis dan desain penelitian (1 paragraf) dapat dilengkapi dengan bagan desain (dilengkapi dengan sumber yang jelas)
2. Subjek penelitian, yang terlibat dalam penelitian
3. Metode pengumpulan data dan instrument (metode yang digunakan lengkap dengan kisi-kisi instrument dan uji validitas instrument)
4. Metode analisis, analisis yang dilakukan.

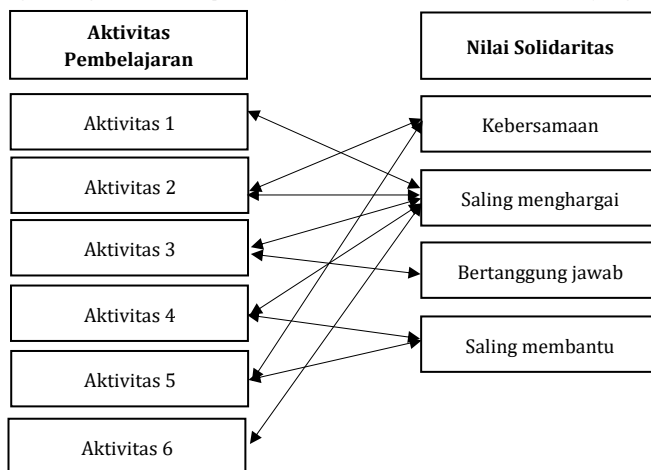
Commented [RV7]: Hasil: menjawab tujuan penelitian berdasarkan metode yang gunakan dalam penelitian, tidak menyajikan data mentah, tidak ada pengulangan penyampaian hasil data.

Commented [RV8]: Tidak menggunakan numbering

b. Nilai Solidaritas Siswa dalam Pembelajaran

Nilai solidaritas yang menjadi aspek penilaian terhadap siswa memiliki integrasi dengan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yakni: (1) Aktivitas pertama yaitu indikator saling menghargai, karena berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing sebagai bentuk saling menghargai atau toleransi antar sesama dengan menghargai perbedaan agama yang ada pada siswa; (2) Aktivitas kedua mencakup indikator kebersamaan dan saling menghargai. Kebersamaan siswa ditunjukkan dengan siswa berkumpul bersama teman kelompok. Indikator saling menghargai ditunjukkan dengan sikap tidak mencela atau bermusuhan dengan sesama teman kelompok dalam pembelajaran; (3) Aktivitas ketiga terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang dapat menerima dan menghargai kemenangan lawan. Pada langkah ketiga juga mencakup indikator bertanggung jawab yang ditunjukkan dengan siswa berani menjadi perwakilan kelompok dalam menjawab pertanyaan; (4) Aktivitas keempat terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan siswa yang menyelamatkan temannya dari tawanan lawan tanpa memandang perbedaan yang ada. Selain itu, pada aktivitas belajar ke empat juga mencakup indikator saling membantu yang ditunjukkan dengan menyelamatkan teman dari kejaran lawan; (5) Aktivitas kelima terdapat indikator kebersamaan dan saling membantu yang ditunjukkan dengan siswa yang berjuang bersama dan saling membantu dengan teman kelompoknya agar dapat menginjak benteng lawan, dan (6) Aktivitas keenam terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan menerima kekalahan atas kemenangan lawan dalam permainan benteng-bentengan.

Berikut bagan integrasi aktivitas pembelajaran dan indikator nilai solidaritas yang ditetapkan.



Gambar 1. Bagan integrasi aktivitas pembelajaran dan indikator nilai solidaritas

Bagan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengintegrasian antara aktivitas pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang terdiri atas 6 aktivitas dengan nilai solidaritas yang terdiri atas 4 indikator. Meski demikian aktivitas belajar yang dilakukan lebih berfokus pada satu indikator nilai solidaritas yaitu saling menghargai. Aktivitas belajar yang dilakukan belum menyebar untuk memperkuat nilai solidaritas, sehingga hasil observasi masih terdapat aspek yang belum terpenuhi serta hasil wawancara terkait aktivitas belajar juga belum sepenuhnya menguatkan nilai solidaritas.

Hasil wawancara terhadap guru kelas dengan pertanyaan terkait sikap rukun siswa terhadap teman kelompoknya diperoleh bahwa:

“Nda semuanya itu anana rukun sama teman kelompoknya, sebagian ji. Biasa itu ada baku dorong-dorong sama temannya, kayak itu Yusran to na dorong-dorong itu Restu supaya maju i selamatkan temannya yang na kurung lawannya. Yang laki-laki mi itu suka baku dorong-dorong” (Ld, 43 Tahun, Wawancara Guru, pada tanggal 16 April 2022).

Guru berpendapat bahwa hanya sebagian siswa yang rukun dengan teman kelompoknya. Kadang terjadi saling dorong antar siswa dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru dan menyelamatkan

teman dari kurungan lawan. Hasil wawancara terkait kerukunan, direspons kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Cuman sebagian yang rukun begitu dek. Yang laki-lakinya itu suka sekali rusuh kalau sudah kejar-kejaran sama yang perempuan. Sering itu yang laki-lakinya dorong-dorongan kalau ada temannya yang ditangkap” (RBA, 54 Tahun, Wawancara Kepala Sekolah, 30 Agustus 2022).

Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa rukun dengan siswa lainnya. Sering terjadi saling dorong antar siswa laki-laki, dikarenakan harus membebaskan teman kelompoknya yang ditawan oleh kelompok lawan. Hasil konfirmasi dengan siswa terkait hal itu, direspons siswa dengan mengatakan:

“Biasa rukun, biasa tidak kak. Apalagi kalau saya mi yang ditangkap toh kak, lama sekali itu anana baru maju untuk bebaskan ki karena takut i na tanya bu guru padahal tidak susah ji juga yang ditanyakan ki” (NH, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Sikap rukun antar siswa kadang tercipta dan kadang juga tidak. Siswa saling tunjuk dan butuh waktu yang lama untuk maju menyelamatkan teman yang ditawan oleh lawan, karena takut dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hasil wawancara tersebut menunjukkan siswa masih takut menjawab pertanyaan guru, meskipun diakui pertanyaan yang diajukan tidak susah. Meski telah melakukan permainan, aktivitas belajar yang dilakukan belum menumbuhkan kebersamaan, saling membantu, dan tanggungjawab dalam kelompok. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh siswa yang mengatakan bahwa:

“Tidak kak, biasa itu anana na dorong bang ki kalau ada teman ta yang na kurung lawan baru mau diselamatkan” (RS, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Siswa sering didorong oleh teman kelompoknya untuk maju menyelamatkan teman yang ditawan oleh lawan. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa indikator tanggungjawab, kebersamaan, saling membantu siswa masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi dari penerapan keenam aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan bahwa terdapat 3 aspek penilaian yang terpenuhi oleh siswa dari 8 aspek penilaian keseluruhan yaitu (1) Siswa saling membantu antar teman dalam kelompok, ditunjukkan dengan saling membantu saat dikejar oleh lawan dalam permainan benteng-bentengan; (2) Siswa menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, terlihat kembali menginjak benteng jika sudah masuk dalam kategori *lamo*; dan (3) Siswa mendapatkan perlakuan yang sama meski berbeda agama, suku, dan bahasa yang tercermin dalam tindakan siswa yang beragama Islam menyelamatkan teman kelompok yang beragama Non Islam dari tawanan lawan. Terdapat 5 aspek yang tidak terpenuhi oleh siswa yaitu; (1) Siswa tidak rukun saat melakukan permainan yang ditunjukkan dengan saling dorong antar siswa untuk menyelamatkan teman kelompok dari tawanan lawan; (2) Siswa tidak bekerja sama dengan teman kelompok yang ditunjukkan melalui siswa yang berkemampuan lebih selalu didorong maju menjawab pertanyaan; (3) Siswa tidak saling menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok yang dibuktikan dengan ada siswa selalu menolak keras pendapat yang berbeda dari teman kelompok dan selalu menunjukan agar pendapatnya sebagai keputusan kelompok; (4) Tidak semua siswa dalam satu kelompok mendapat kesempatan menjawab pertanyaan. Hal tersebut tercermin dari tindakan siswa yang selalu mendorong siswa tertentu dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan guru; dan (5) Siswa tidak saling memberi ide untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam kelompok yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang hanya didominasi oleh seseorang dalam kelompok.

c. Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya dilakukan

Kurang optimalnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yang dilakukan guru, sehingga perlu perbaikan aktivitas pembelajaran. Berikut tabel yang terdiri dari 6 aktivitas yang oleh guru dan 11 aktivitas yang di formulasi sebagai prototipe desain pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan.

Tabel 1. Prototipe Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya

No	6 Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terintegrasi Permainan Tradisional (Benteng-Bentengan)	11 Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terintegrasi Permainan Tradisional (Benteng-Bentengan)
1.	Aktivitas 1 : Mengarahkan peserta didik untuk siap belajar	Aktivitas 1 : Melaksanakan kegiatan bermuatan keagamaan sebagai pembuka pembelajaran

		Aktivitas 2 : Pemberian apersepsi dan motivasi
		Aktivitas 3 : Penyampaian judul dan pokok materi pelajaran
2.	Aktivitas 2 : Pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin	Aktivitas 4 : Pembagian kelompok dengan suit melalui <i>hom pim pah</i>
		Aktivitas 5 : Diskusi
3.	Aktivitas 3 : Awal permainan benteng-bentengan	Aktivitas 6 : Pertanyaan pertanyaan spesifik untuk penentuan kelompok yang memulai permainan
4.	Aktivitas 4 : Evaluasi materi pelajaran atau inti permainan benteng-bentengan	Aktivitas 7 : Evaluasi materi pelajaran dan pengumpulan poin
5.	Aktivitas 5 : Penentuan kelompok pemenang permainan benteng-bentengan	Aktivitas 8 : Pertanyaan reflektif secara rebutan untuk penentuan kelompok pemenang
		Aktivitas 9 : Pemberian penghargaan
6.	Aktivitas 6 : Penutup pembelajaran	Aktivitas 10 : Review
		Aktivitas 11 : Pemberian refleksi dan motivasi

Commented [RV9]: Penyajian table, garis diutamakan garis horizontal saja sedangkan garis vertikal dihilangkan

Formulasi aktivitas pembelajaran menjadi 11 yang lebih spesifik dan terperinci pada aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dengan tetap mengadopsi keunggulan 6 aktivitas belajar sebelumnya.

Strategi atau cara yang dilakukan untuk menumbuhkan nilai kebersamaan pada peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan terdapat pada aktivitas 1, 2, 5, 10, dan 11. Sikap saling menghargai oleh siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan terdapat pada aktivitas 1, 4, 6, 8, 9, dan 10. Tanggung jawab memuat aspek kesadaran dan keberanian yang terdapat pada aktivitas 6 dan 8 dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Sikap saling membantu terdapat pada aktivitas 7 dan 8 dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan.

Pembahasan

a. Aktivitas Pembelajaran yang dilakukan

Temuan terkait aktivitas pembelajaran kurang optimal yaitu pada kegiatan guru dapat menambah minat dan motivasi siswa diawal pembelajaran. Guru langsung mengarahkan siswa untuk membaca buku paket. Hal tersebut bertentangan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kegiatan awal pembelajaran perlu dilakukan pemberian motivasi kepada siswa sebelum masuk ke inti (Hisbullah & Firman, 2019). Jika siswa memiliki motivasi dalam belajar, maka proses pembelajaran berhasil. Maka dari itu, guru perlu mengoptimalkan motivasi belajar bagi siswa agar dapat terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif (Hapsari et al., 2021). Aktivitas pembelajaran yang juga kurang optimal yaitu pada pembagian kelompok yang tidak beragam. Pembagian kelompok secara beragam, berfungsi untuk mendalami materi bersama teman kelompok. Hal itu dilakukan agar anggota kelompok dapat bekerja sama secara optimal pada saat belajar ataupun bermain (Rahmawati & Muqdamien, 2016). Kelompok dibentuk dalam kelas agar siswa saling melengkapi satu sama lain dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas dari guru (Agni et al., 2020). Artinya bahwa pembagian kelompok harus dilakukan secara heterogen.

Aktivitas pembelajaran yang mengarahkan perwakilan kelompok untuk bersuit tanpa aktivitas belajar yang lain untuk menentukan pemenang dinilai kurang konstruktif. Perlu mengorientasikan kegiatan belajar tersebut menjadi pemberian pertanyaan dalam menentukan pemenang. Hal itu dapat mengasah pengetahuan siswa dari kegiatan membaca materi dan diskusi sebelumnya. Pemberian poin dalam belajar sambil permainan sebagai penghargaan atau *reward* bagi kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar dan agar siswa menjadi lebih aktif dan semangat. Penghargaan atau *reward* menjadi alat pendidikan yang dapat menstimulus anak merasa senang atas kegiatan yang dilakukannya (Feblyna & Wirman, 2020). Aktivitas guru mengumumkan kelompok yang menang beserta pemberian julukan *Super Team Great Team*, dan *Good Team* berdasarkan perolehan skornya serupakan penghargaan.

Commented [RV10]: Harap pertajam kembali pembahasan berkaitan dengan pemaknaan terhadap hasil penelitian, perbandingan dengan dengan teori/penelitian terdahulu (setiap pernyataan rujukan minimal menggunakan 2 sumber untuk memperkuat statement yg dipaparkan), kelebihan penelitian, kontribusi hasil penelitian, implikasi, serta eterbatasan penelitian dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya (saran)

Pemberian julukan juga sebagai penghargaan bagi kelompok yang telah berusaha memenangkan permainan benteng-bentengan (Lestari et al., 2018).

Aktivitas belajar pada kegiatan penutupan dilakukan dengan pemberian refleksi dan motivasi kepada siswa. Refleksi dilakukan atas aktivitas dan materi yang telah dipelajari sebagai bentuk umpan balik guru terhadap siswa (Abrianto & Prihatnani, 2019). Refleksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang sengaja dilakukan untuk menilai proses pembelajaran (Kim, 2020; Nagle & Foli, 2020). Sedangkan pemberian motivasi diakhir pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi akademik siswa. Motivasi merupakan dorongan atau keinginan untuk melakukan usaha guna mencapai keinginan tingkat keberhasilan tertentu (Elshehy, 2017). Motivasi akademik yang positif sangat penting bagi pelajar untuk memiliki keterlibatan dan prestasi akademik yang lebih tinggi (Wu, 2019).

b. Nilai Solidaritas Siswa dalam Pembelajaran

Solidaritas adalah keadaan seseorang yang merasa telah menjadi bagian dari sebuah kelompok atau masyarakat (Fusnika dan Falentina Lestiana Dua, 2019). Solidaritas merujuk pada hubungan antar individu atau kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama serta diperkuat oleh pengalaman emosional yang dirasakan bersama. Solidaritas muncul ketika individu merasa cocok dengan individu yang lain dan akhirnya melahirkan sebuah kesepakatan bersama untuk saling berkomitmen dalam sebuah tujuan (Rusdi et al., 2020). Demikian halnya dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai solidaritas pada siswa. Selain itu, penanaman nilai-nilai karakter kebaikan seperti nilai solidaritas, kelak dapat membentuk kepribadian yang baik pada anak (Pitaloka et al., 2021). Guru sangat perlu untuk memiliki strategi agar siswa dapat menerapkan nilai solidaritas pada dirinya yaitu kebersamaan (Syahril et al., 2019). Kebersamaan antar siswa sangat penting untuk ditanamkan karena kebersamaan mampu menumbuhkan nilai moral dan etika yang baik, memiliki teman yang banyak, pekerjaan menjadi lebih ringan dan cepat selesai, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Kebersamaan tidak dapat dibangun dengan cepat, tapi dengan pembiasaan melalui proses pembelajaran di kelas maka dapat terbiasa pula untuk menerapkan nilai kebersamaan tersebut. Pembiasaan di sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi (Ummah & Syarafuddin, 2019).

Guru juga memerlukan strategi agar siswa dapat menghargai perbedaan dengan orang lain yang berbeda fisik maupun psikis yang merupakan wujud dari sikap saling menghargai atau toleransi. Hal tersebut sependapat dengan Djohan Effendi yang menyatakan bahwa jika seseorang menghargai perbedaan dengan orang lain yang berbeda fisik maupun psikis, maka dapat disebut dengan wujud dari sikap saling menghargai atau toleransi (Marintan & Priyanti, 2022). Sikap saling menghargai oleh siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dapat dilakukan melalui kegiatan pemberian pertanyaan secara rebutan. Hal ini sejalan dengan pendapat Primandari et al. (2019) bahwa pemberian pertanyaan secara rebutan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT mampu meningkatkan sikap social siswa khususnya toleransi.

Strategi tersendiri oleh guru juga sangat diperlukan agar terdapat tanggung jawab pada siswa yang merupakan kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk menetapkan sikap atas perbuatan dan resiko yang diembannya (Nurafni, 2020). Bertanggung jawab merupakan sikap dalam melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh dan siap menanggung segala resiko dan perbuatan yang dilakukan. Segala perbuatan memiliki konsekuensi tertentu dan inilah yang harus dipertanggungjawabkan oleh setiap orang. Dalam penelitian ini, tanggung jawab memuat aspek kesadaran dan keberanian yang dimunculkan saat pemberian pertanyaan rebutan. Hal ini sesuai dengan penelitian Primandari et al. (2019) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa.

Selain itu, saling membantu bagi siswa juga sangat perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang merupakan sikap yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan bantuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Staub dan Wispe yang menyatakan bahwa saling membantu merupakan sikap yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan bantuan lebih daripada diri sendiri (Wulandari et al., 2022). Sikap saling membantu ditumbuhkan dalam penelitian ini melalui kegiatan pengumpulan poin dan menjawab pertanyaan rebutan untuk menentukan pemenang. Melalui kegiatan tersebut, siswa dalam satu kelompok saling membantu satu sama lain untuk menjadi pemenang. Hasil penelitian ini sejalan dengan Khasanah (2017) yang menyatakan bahwa proses bekerja sama siswa dalam satu tim mampu mengembangkan sikap social siswa termasuk saling membantu.

c. Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya Dilakukan

Formulasi 11 aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yaitu *pertama* melaksanakan kegiatan bermuatan keagamaan sebagai pembuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama menurut agama dan

kepercayaan masing-masing. Berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing merupakan suatu bentuk sikap saling menghargai antar sesama atas agama dan kepercayaan yang berbeda (Marintan & Priyanti, 2022). Mengucapkan salam merupakan kewajiban seorang muslim terhadap umat muslim lainnya (Rosyidah, 2019). Berdoa merupakan bentuk penerapan nilai religius karena doa adalah salah satu ibadah yang harus dilakukan sebelum melakukan aktivitas seperti belajar (Kurniawan et al., 2021). Pembiasaan kegiatan tersebut memberikan dorongan dan ruang bagi siswa untuk membiasakan dirinya berpikir, bersikap, dan dan bertindak sesuai tuntutan ajaran agama (Rosyidah, 2019).

Kedua yaitu pemberian apersepsi. Apersepsi bertujuan untuk menggali pengalaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan kegiatan tanya jawab (Sakti, 2020). Pelaksanaan kegiatan apersepsi sebagai bentuk mewujudkan rasa kebersamaan antara guru dan peserta didik melalui kegiatan tanya jawab antara keduanya (Syahrial et al., 2019). Apersepsi merupakan proses yang penting dalam proses pembelajaran dikarenakan bertujuan untuk membangun pemahaman dan memfokuskan perhatian siswa sebagai langkah awal dalam memulai materi pelajaran (Octaviani et al., 2020).

Selain itu, pemberian motivasi dengan mengajak siswa bernyanyi bersama dan melakukan tepukan. Aktivitas tersebut dilakukan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa sebagai kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan (Hero & Nalu, 2022). Keberhasilan belajar dapat tercapai apabila pada diri siswa terdapat kemauan dan dorongan untuk belajar yang disebut dengan motivasi (Nafisah Nor Saumi et al., 2021). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran membuat diri mereka tergugah atau tergerak untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu (Emda, 2018). Beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu membantu siswa untuk memahami pembelajaran, bersikap terbuka terhadap siswa, membangun gairah berinteraksi dalam pembelajaran, dan menekankan sikap aktif dan subjektif pada siswa untuk menumbuhkan minat belajar (Majid, 2020).

Aktivitas *ketiga* yaitu guru perlu menyampaikan judul dan pokok materi pelajaran. Aktivitas tersebut sebagai acuan bagi siswa untuk melaksanakan pembukaan pembelajaran (Fauzi, 2021). Kegiatan membuka pembelajaran perlu dilakukan mengingat pentingnya kesan pertama dalam merangsang minat siswa untuk belajar.

Aktivitas *keempat* guru melakukan pembagian kelompok dengan cara suit melalui hom pim pah. Pelaksanaan kegiatan hom pim pah sebagai wujud pencapaian indikator saling menghargai dengan kelompok belajar yang terdiri dari siswa berbeda-beda dalam segi akademik, agama, suku, dan lainnya (Marintan & Priyanti, 2022). Penerapan metode pemilihan kelompok secara hom pim pah dilakukan agar siswa dapat mendalami materi bersama teman kelompok yang beragam dan bekerja sama secara optimal pada saat belajar maupun bermain (Rahmawati & Muqdamien, 2016). Siswa melakukan hom pim pah sampai mencukupi jumlah anggota kelompok yang sama banyak dengan kelompok lain.

Aktivitas *kelima* yaitu guru mengarahkan siswa membaca dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kegiatan membaca di sekolah membuat siswa mudah memahami suatu pelajaran (Rahmi & Marnola, 2020). Berdiskusi merupakan percakapan yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau materi pelajaran (Dari et al., 2017). Pelaksanaan kegiatan diskusi bersama teman kelompok menjadi wadah bagi siswa untuk menumbuhkan kebersamaan dengan melakukan secara bersama-sama kegiatan membaca dan saling tanya jawab tentang materi yang diberikan (Syahrial et al., 2019). Kegiatan diskusi dalam pembelajaran diperlukan untuk memecahkan suatu permasalahan atau membahas secara bersama-sama mengenai materi pelajaran.

Aktivitas *keenam* memberikan pertanyaan rebutan kepada perwakilan kelompok untuk penentuan kelompok penyerang sebagai awal permainan benteng-bentengan dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Hal tersebut dilakukan untuk mengasah pengetahuan siswa dari kegiatan membaca materi pada buku paket dan diskusi. Pelaksanaan kegiatan tersebut melatih sikap saling menghargai siswa dengan siap menerima jika kelompok lawan yang melakukan penyerang terlebih dahulu. Aktivitas *ketujuh* yaitu guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang ingin menyelamatkan temannya dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Pemberian poin dimaksudkan sebagai penghargaan atau reward bagi siswa agar lebih semangat dan aktif serta merasa senang atas kegiatan yang dilakukannya (Feblyna & Wirman, 2020).

Aktivitas *kedelapan* yaitu guru memberikan pertanyaan rebutan kepada kelompok yang ingin menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan dan memberikan 10 poin bagi kelompok yang menjawab dengan benar. Kegiatan tersebut mawadahi siswa dalam menumbuhkan sikap saling menghargai dengan menerima kekalahan atas kemenangan kelompok lawan, sikap saling membantu dengan teman kelompok jika tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru, dan sikap tanggung jawab atas kelompoknya dengan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar untuk memperoleh 10 poin.

Aktivitas *kesembilan* pemberian penghargaan guru mengumumkan kelompok yang menang beserta julukan yang didapatkan dari total perolehan skor. Julukan tersebut didasarkan pada perolehan skor yaitu jika skornya 70 atau lebih maka julukannya adalah Super Team, jika skornya 50 sampai 60 maka mendapatkan julukan Great Team, dan mendapatkan julukan Good Team jika skornya 40 ke bawah (Lestari et al., 2019).

Aktivitas *kesepuluh* guru mengarahkan siswa masuk ke dalam kelas untuk melakukan review atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Aktivitas ini bertujuan untuk mepererat kebersamaan dan melatih sikap saling menghargai antar siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan guru mengarahkan siswa satu per satu untuk mengemukakan pendapat masing-masing mengenai perasaan yang dialaminya setelah bermain benteng-bentengan. Aktivitas *kesebelas* yaitu guru pemberian refleksi mengenai materi yang telah dipelajari dan pemberian motivasi dengan bernyanyi bersama. Refleksi dilakukan atas aktivitas dan materi yang telah dipelajari sebagai bentuk umpan balik guru terhadap siswa (Abrianto & Prihatnani, 2019). Kegiatan tersebut mampu menumbuhkan kebersamaan antar siswa di akhir pembelajaran dengan secara bersama-sama menyanyikan sebuah lagu (Syahrial et al., 2019). Pemberian motivasi dengan bernyanyi bersama dan melakukan tepukan di awal dan akhir pembelajaran penting untuk siswa agar mereka semangat dalam menyambut dan menutup pembelajaran (Hero & Nalu, 2022).

4. KESIMPULAN

Aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional yang dilakukan guru terdiri 6 aktivitas. Indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu, belum terpenuhi dengan baik oleh siswa. Pengembangan aktivitas pembelajaran menjadi 11 aktivitas. Pengembangan yang dimaksud terdapat pada aktivitas pembagian kelompok dengan cara suit melalui *hom pim pah* untuk menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa; pemberian pertanyaan rebutan sebagai awal dimulainya permainan benteng-bentengan dengan penentuan kelompok penyerang yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan 10 poin; pemberian pertanyaan rebutan untuk menentukan kelompok pemenang atas permainan benteng-bentengan; dan Pengumuman kelompok yang menang beserta julukan yang didapatkan berdasarkan poin yang dikumpulkan selama permainan berlangsung.

Melalui formulasi pembelajaran dirumuskan, direkomendasikan kepada guru dan peneliti agar dapat mengembangkan dan melakukan uji coba efektivitas lebih lanjut guna menanamkan nilai solidaritas pada diri siswa.

5. REFERENSI

- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- Abrianto, O. R., & Prihatnani, E. (2019). Penerapan Metode Tutor Sebaya untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Ambarawa. *Satya Widya*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35i1.p62-74>
- Agni, R., Rede, A., & Jamhari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dipadukan Media Animasi Pembelajaran terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 124.
- Ashfina, T. F., Berlianti, N. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan RPP Model TGT Berbasis Permainan Jamuran Materi Kalor dan Perpindahan Kelas VII. *Discovery*, 7(1), 19–23.
- Dari, A. W., Chandra, D. E., & Sugiyati, M. S. (2017). Analisis Kesantunan Berbahasa pada Kegiatan Pembelajaran Kelas VIII E SMPN 2 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Korpus*, 1(1), 14.
- Elsahemy, N. (2017). Impact of Gamification Strategy on Academic Achievement and Achievement Motivation Toward Learning. *Teaching & Education Conference*, April, 28–52. <https://doi.org/10.20472/tec.2017.004.003>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

Commented [RV11]: Kesimpulan terdiri dari 1 paragraf yang bersifat konseptual yang menjawab masalah penelitian, tidak mengulang hasil dan pembahasan

Commented [RV12]: Tambahkn rujukan internasional yang terindeks
Hindari menggunakan rujukan dari skripsi, tesis ataupun sejenisnya
Pastikan semua dilengkapi denagn url dan doi, serta pastikan url dan doi aktif (bisa diakses)

- Fauzi, W. N. A. (2021). Pelaksanaan Membuka dan Menutup Pelajaran oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar Semasa Pandemi Covid-19: Indonesia. *Jurnal Al-Mafahim: Pendidikan Guru ...*, 5(1), 17.
- Feblyna, T., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Reward untuk Meningkatkan Pembiasaan Disiplin Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1134.
- Fusnika dan Falentina Lestiana Dua. (2019). Kontribusi Budaya Lokal Gawai dalam Menumbuhkan Nilai Solidaritas Generasi Z pada Suku Dayak Mualang. *Jurnal PEKAN*, 4(2), 152.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 102.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 196. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>
- Hero, H., & Nalu, N. D. (2022). Peran Guru sebagai Motivator dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di SDI ST. Yosef Maumere. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 129.
- Hisbullah, & Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 106.
- I Made Alit, D., Sariyasa, & I Made Gunamantha. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.255
- Istiqomah, H., & Suyadi. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El-Midad: Jurnal PGMI*, 11(2), 155. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Khasanah, F. U. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Team Games Tournament di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 357–364.
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145–158. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Kurniawan, M. A., Ysh, A. Y. S., & Artharina, F. P. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Religius dalam Pembentukan Karakter Siswa di SDN Jambean 01 Pati. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 202.
- Kurniyatun, E., & Royana, I. F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Permainan Tradisional "Bakiak" Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mlilir 02. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 57–64.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>
- Lestari, W., Selvia, F., & Layliyyah, R. (2019). Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa: Alternatif Pembelajaran di Kurikulum 2013. *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 95. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i2.263>
- Majid, M. F. A. F. (2020). Peran Guru Akidah Akhlak dalam Mengaktualisasikan Sikap Toleransi pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 68.

- Marintan, D., & Priyanti, N. Y. (2022). Pengaruh Pola Asuh Demokratis terhadap Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Setia Perumnas 3 Bekasi Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2), 204.
- Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio*, 7(1), 149. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Nagle, A., & Foli, K. J. (2020). Student-Centered Reflection in Debriefing: A Concept Analysis. *Clinical Simulation in Nursing*, 39, 33–40. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.007>
- Nurafni, A. (2020). Pengaruh Kerja Keras, Sikap Pantang Menyerah, dan Tanggung Jawab terhadap Keberhasilan Usaha Pedagang di Pasar Tradisional Mode' Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Skripsi*, 49.
- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., Dewi, D. K., & Agustina, L. (2020). Apersepsi berbasis Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1698. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83–91.
- Pujihartati, S. H., & Wijaya, M. (2019). Dinamika Kelompok Sosial Anak dalam Pelestarian Permainan Tradisional. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 8(1), 122–123.
- Rahmadani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 59.
- Rahmawati, & Muqdamien, B. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan dengan Menggunakan Model Team Games Tournament. *Primary: Jurnal Keilmuan*, 8(1), 112.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compoition (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Rosyidah, E. (2019). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Peserta Didik di TPQ Al-Azam Pekanbaru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 187.
- Rusdi, M., Wabula, A. L., Goa, I., & Ismail, I. (2020). Solidaritas Sosial Masyarakat Petani di Desa Wanareja Kabupaten Buru. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 22. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1331>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Sakti, B. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Tema Karakteristik Geografis Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2),

221. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.659>

- Saputro, B. A. (2016). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa yang Belajar Operasi pada Pecahan Menggunakan Permainan Tradisional. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 63–72. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v9i1.981>
- Sari, O. D. W., & Karang Widiastuti, N. L. G. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Bina Tunas. *Widya Accarya*, 11(2), 188–197. <https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>
- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 145. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Syahrial, Kurniawan, A. R., Alirmansyah, & Alazi, A. (2019). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232.
- Ummah, R., & Syarafuddin, H. M. (2019). Pengaruh Teknik Diskusi Terhadap Sikap Solidaritas Pada Siswa Smkn 4 Mataram. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v4i1.2156>
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22.
- Wu, Z. (2019). Academic motivation, engagement, and achievement among college students. *College Student Journal*, 53(1), 99–112.
- Wulandari, Siti, & Masrukhi. (2022). Karakter Peduli Sosial Mahasiswa Penerima Beasiswa Produktif Baznas dalam Upaya Tanggap Bencana di Kota Semarang. *Unnes Civic Education Journal*, 8(1), 63.



Nilai Solidaritas dalam Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terintegrasi Permainan Tradisional

Putri Minang¹, Edhy Rustan^{2*}, Hisbullah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2021
Revised March 11, 2021
Accepted July 30, 2021
Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

Nilai Solidaritas, Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Permainan Tradisional

Keywords:

Value of Solidarity, Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Traditional Games



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

pembagian kelompok dengan suit melalui hom pim pah, diskusi, pertanyaan rebutan bernilai 10 poin, evaluasi materi, pemberian penghargaan, review, serta pemberian refleksi dan motivasi.

ABSTRAK

Peran teknologi telah mempengaruhi nilai solidaritas siswa, sehingga perlu aktivitas pembelajaran terintegrasi permainan tradisional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas, menganalisis nilai solidaritas siswa, dan merumuskan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yang seharusnya dilakukan dalam meningkatkan nilai solidaritas siswa. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian menggunakan pedoman wawancara. Pedoman observasi pelaksanaan nilai solidaritas siswa, serta dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran. Data penelitian yang telah dikumpulkan dianalisis dengan tematik. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru terdiri atas 6 aktivitas, namun belum optimal. Indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, dan saling membantu siswa belum terpenuhi dengan baik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yang seharusnya dilakukan terdiri atas 11 aktivitas yaitu membuka pembelajaran dengan kegiatan bermuatan keagamaan, pemberian apersepsi dan motivasi, penyampaian judul dan pokok materi,

ABSTRACT

The role of technology has affected the value of student solidarity, so it is necessary to integrate learning activities with traditional games. The purpose of this study was to find out activities, analyze the value of student solidarity, and formulate cooperative learning activities of the TGT type integrated with traditional fortification games that should be carried out in increasing the value of student solidarity. This type of research is descriptive qualitative. The subjects of this study were 20 students of class V at SDN 141 Minanga Tallu, North Luwu Regency. The research instrument uses an interview guide. Guidelines for observing the implementation of student solidarity values, as well as documentation of learning tools. The collected research data were analyzed thematically. The results show that the learning activities carried out by the teacher consist of 6 activities, but not optimal. Indicators of solidarity values, namely togetherness, mutual respect, and helping each other, have not been fulfilled properly. Cooperative learning of the TGT type is integrated with traditional games of fortifications which should be carried out consisting of 11 activities, namely opening learning with religiously charged activities, giving aperseption and motivation, conveying titles and subject matter, dividing groups by suit through hompi pah, discussions, questions worth grabbing 10 points, material evaluation, award, review, and reflection and motivation.

1. PENDAHULUAN

Perpaduan kegiatan belajar dan bermain dapat memberikan dorongan siswa agar mereka aktif berinteraksi dan senang dalam menerima pelajaran yang diberikan. Hal itu sesuai pendapat yang mengatakan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar senang bermain, senang bergerak, senang belajar secara berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Istiqomah & Suyadi, 2019). Mengacu hal itu perlu suatu desain pembelajaran yang adaptif berdasarkan kebutuhan. Sebagaimana dikatakan oleh

Commented [RV1]: Gunkaan KKO dengan tingkat kognitif lebih tinggi (HOTS) untuk tujuan penelitian, tempat penelitian tidak perlu ada di abstrak, setelah hasil tambahkan kesimpulan

Commented [RV2]: Harap pertajam konteks penelitian dan paparan perkembangan ilmu terkait topik yang diteliti, hasil kajian pustaka yang menunjukkan adanya kesenjangan temuan penelitian, wawasan rencana pemecahan masalah, tujuan penelitian yang perlu dipaparkan secara lugas dan jelas.

Cantumkan sumber. Berlaku untuk semua paragraf yg belum ada sumber. Untuk mendukung pernyataan gunakan dua sitasi, (Agus,2020; Andi, 2020).

Corresponding author

*E-mail addresses: edhy_rustan@iainpalopo.ac.id

Rahayu (2019) bahwa kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan didalamnya, memungkinkan siswa belajar secara berkelompok dan adanya pemberian kesempatan bagi siswa untuk melibatkan dirinya dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran secara berkelompok tipe TGT (Teams Games Tournament). TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok tersebut terdiri dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model tersebut terdiri atas 5 langkah yaitu *class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition*. (Handayani, 2022). Permainan yang dimaksud dimainkan oleh kelompok belajar yang telah dibentuk oleh guru dan mendapatkan poin bagi kelompok masing-masing. Dampak dari kegiatan tersebut siswa menjadi senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, karena mereka belajar sambil bermain. Selain menambah kegembiraan bagi siswa, model TGT sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sulit (Rahmadani, 2019). Selain itu model tersebut juga dapat menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan hasil observasi awal pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 141 Minanga Tallu Kabupaten Luwu Utara yang menerapkan model TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Pembelajaran dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk membaca teks yang terdapat pada buku paket, pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin lalu mengarahkan siswa ke lapangan dan baris sesuai kelompok, mengarahkan perwakilan kelompok bersuit untuk menentukan kelompok yang ditunjuk maju duluan menyerang benteng lawan, memberikan pertanyaan kepada siswa yang ingin menyelamatkan temannya dari tawanan lawan, mengarahkan siswa menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan, dan mengarahkan siswa masuk ke dalam kelas dan menutup pembelajaran. Penerapan yang dilakukan mengakibatkan siswa bosan dikarenakan guru tidak melakukan pengacakan dalam membagi kelompok. Nilai solidaritas berkurang yang ditunjukkan dengan sikap siswa tidak menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok. Selain itu, siswa tidak melakukan kerja sama yang baik dengan teman kelompok untuk menyelamatkan temannya dari tawanan lawan.

Berdasarkan kondisi yang ada, perlu perbaikan dengan melakukan rekonstruksi pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan berorientasi pada penumbuhan solidaritas siswa. Adapun aktivitas belajar yang dilakukan dengan internalisasi penguatan nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif TGT yang terintegrasi permainan tradisional. Nilai solidaritas yang dimaksud yakni jujur, saling bekerja sama, empati, dan saling berbagi dengan sesama. Pembentukan karakter sosial anak yang dapat terbentuk dari proses nilai-nilai solidaritas dalam permainan tradisional (Pujihartati & Wijaya, 2019). Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu serta diajarkan secara turun temurun ke generasi berikutnya (Siti Anisah & Holis, 2020). Permainan tradisional dapat mengembangkan kecapakan berpikir anak, melatih keberanian, serta melatih sikap jujur dan sportif pada anak. Permainan tradisional dapat melatih anak dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial, serta melatih dalam mengekspresikan emosi (Suryani, 2019). Permainan tradisional juga dapat memberikan pancing kepada anak agar mereka dapat bekerja sama dan peduli terhadap orang disekitarnya. Selain itu, anak-anak dapat menjadi kreatif dan inovatif melalui permainan tradisional yang dimainkan (Rustan & Munawir, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji pembelajaran TGT dan permainan tradisional seperti bentengan, gobak sodor, dan telepon kaleng. Hasil yang diperoleh dapat mengembangkan rasa kerja sama antar kelompok dan dapat membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Abda' u et al., 2020). Penelitian model pembelajaran kooperatif TGT yang terintegrasi dengan permainan tradisional pernah dilakukan oleh (Ashfina et al., 2022; I Made Alit et al., 2021; Kurniyatun & Royana, 2018; Mustika Sari et al., 2020; Saputro, 2016; Sari & Karang Widiastuti, 2020; Widiani et al., 2020) meski demikian belum terdapat penelitian yang mengkaji pengembangan nilai solidaritas dari game sebagai karakteristik dari kooperatif. Ditinjau dari variabel kajian yang dilakukan oleh (Widiani et al., 2020) melihat sikap sosial dan hasil belajar sebagai pengaruh dari TGT berbantuan permainan tradisional, namun desain penelitian dilakukan berbeda yaitu penelitian tersebut menggunakan quasi experiment with a post-test only control group design yang tidak melihat lebih spesifik pada satu jenis permainan serta dimensi solidaritas dari nilai sosial.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas dan nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Nilai solidaritas siswa yang dimaksud meliputi kerja sama, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu. Selain itu, penelitian ini menawarkan formulasi aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dalam menguatkan nilai solidaritas pada siswa kelas V. Dengan formulasi yang ditawarkan

sebagai prototipe dalam desain pengembangan, sehingga dapat bermanfaat praktis bagi guru dalam melakukan pembelajaran TGT dan peneliti yang berminat dengan kajian ini untuk melakukan pengujian lebih lanjut.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 141 Minanga Talu Kabupaten Luwu Utara dengan subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas V yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dan guru kelas V. Karakteristik siswa yang heterogen dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, ras, dan agama yang berbeda-berada pada satu kelompok. Kelompok yang heterogen dapat membuat siswa melatih sikap saling menghargai atau toleransi antar sesama.

Wawancara, dokumentasi, dan observasi merupakan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu. Demikian dengan observasi dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran berdasarkan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dengan tetap mengacu pada indikator nilai solidaritas. Pedoman observasi berisi 8 aspek yang dikembangkan dari indikator nilai solidaritas yang meliputi (1) siswa rukun saat melakukan permainan, (2) siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok, (3) semua siswa mendapatkan perlakuan yang sama meski berbeda agama, suku, dan bahasa, (4) siswa saling menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok, (5) siswa menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, (6) semua siswa dalam satu kelompok mendapat kesempatan menjawab pertanyaan, (7) siswa saling memberi ide untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam kelompok, dan (8) siswa saling membantu antar teman dalam kelompok (adaptasi dari Emile Durkheim). Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data penelitian dengan mengacu pada model Miles and Huberman yang dilakukan dengan mengumpulkan data, kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi serta penarikan kesimpulan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Aktivitas Pembelajaran yang dilakukan

Berdasarkan telusur dokumen perangkat pembelajaran yang disiapkan didapatkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 6 aktivitas pembelajaran tersebut yaitu (1) mengarahkan siswa untuk siap belajar, (2) pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin, (3) awal permainan benteng-bentengan, (4) evaluasi materi pelajaran atau inti permainan benteng-bentengan, (5) penentuan kelompok pemenang permainan benteng-bentengan, dan (6) penutup pembelajaran. Dalam melakukan aktivitas belajar tersebut, guru menerapkan prinsip reaksi sebagai fasilitator pada proses pembelajaran dan peserta didik dituntut belajar lebih mandiri dengan sistem belajar kooperatif.

Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang diterapkan, diperoleh beberapa kegiatan belajar yang kurang optimal yakni pada aktivitas pertama. Aktivitas tersebut guru tidak melakukan kegiatan yang dapat menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar, namun guru langsung mengarahkan siswa untuk membaca buku paket. Aktivitas kedua juga kurang optimal yakni pembagian kelompok siswa selalu sama pada tiap pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang semangat dan merasa bosan. Hasil wawancara yang diperoleh mengatakan bahwa:

"Pintar-pintar kelompoknya lawanku, jadi menang terus kalo mainki"

"saya terus itu na suruh anana maju kak karena harus ki jawab pertanyaannya bu guru itu" (RS, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Cuplikan wawancara tersebut menggambarkan bahwa pembagian kelompok yang dilakukan guru monoton, sehingga siswa yang menjawab pertanyaan guru dalam kuis permainan juga tertentu. Sebagai akibat permainan yang tidak seimbang mengakibatkan kebosanan dalam permainan. Aktivitas ketiga yaitu mengarahkan perwakilan kelompok untuk bersuit perlu dilakukan perbaikan menjadi memberikan pertanyaan kepada siswa yang menjadi perwakilan kelompok dan memberikan 10 poin jika siswa menjawab dengan benar. Aktivitas kelima juga perlu dilakukan perbaikan dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang ingin menginjak benteng lawan dan mendapatkan 10 poin jika menjawab dengan benar. Aktivitas keenam juga perlu dilakukan perbaikan menjadi 2 kegiatan belajar yaitu pemberian refleksi dan motivasi kepada siswa.

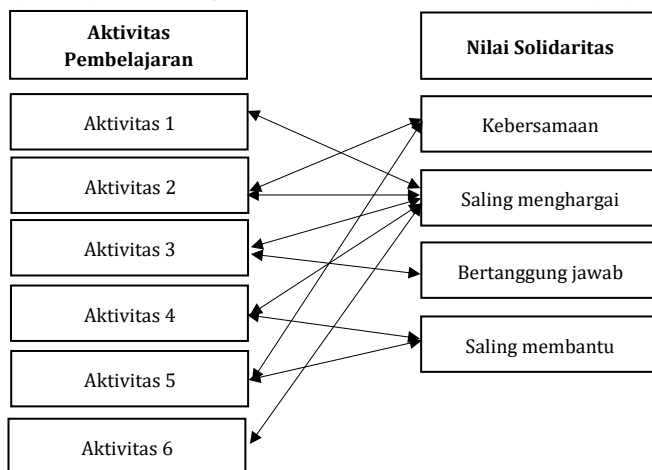
Commented [RV3]: Metode hendaknya dipaparkan dengan lebih rinci mengenai: desain/prosedur penelitian, populasi dan sampel, bagaimana data dikumpulkan dilengkapi alat/instrumen yang digunakan (kisi-kisi intrumen dan uji validitas instrument), bagaimana data dianalisis yang dijabarkan

Commented [RV4]: Paparan hasil analisis menjawab pertanyaan penelitian, berisi hasil bersih analisis data, dan mengacu pada metode yang digunakan

b. Nilai Solidaritas Siswa dalam Pembelajaran

Nilai solidaritas yang menjadi aspek penilaian terhadap siswa memiliki integrasi dengan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yakni: (1) Aktivitas pertama yaitu indikator saling menghargai, karena berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing sebagai bentuk saling menghargai atau toleransi antar sesama dengan menghargai perbedaan agama yang ada pada siswa; (2) Aktivitas kedua mencakup indikator kebersamaan dan saling menghargai. Kebersamaan siswa ditunjukkan dengan siswa berkumpul bersama teman kelompok. Indikator saling menghargai ditunjukkan dengan sikap tidak mencela atau bermusuhan dengan sesama teman kelompok dalam pembelajaran; (3) Aktivitas ketiga terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang dapat menerima dan menghargai kemenangan lawan. Pada langkah ketiga juga mencakup indikator bertanggung jawab yang ditunjukkan dengan siswa berani menjadi perwakilan kelompok dalam menjawab pertanyaan; (4) Aktivitas keempat terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan siswa yang menyelamatkan temannya dari tawanan lawan tanpa memandang perbedaan yang ada. Selain itu, pada aktivitas belajar ke empat juga mencakup indikator saling membantu yang ditunjukkan dengan menyelamatkan teman dari kejaran lawan; (5) Aktivitas kelima terdapat indikator kebersamaan dan saling membantu yang ditunjukkan dengan siswa yang berjuang bersama dan saling membantu dengan teman kelompoknya agar dapat menginjak benteng lawan, dan (6) Aktivitas keenam terdapat indikator saling menghargai yang ditunjukkan dengan menerima kekalahan atas kemenangan lawan dalam permainan benteng-bentengan.

Berikut bagan integrasi aktivitas pembelajaran dan indikator nilai solidaritas yang ditetapkan.



Gambar 1. Bagan integrasi aktivitas pembelajaran dan indikator nilai solidaritas

Bagan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengintegrasian antara aktivitas pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang terdiri atas 6 aktivitas dengan nilai solidaritas yang terdiri atas 4 indikator. Meski demikian aktivitas belajar yang dilakukan lebih berfokus pada satu indikator nilai solidaritas yaitu saling menghargai. Aktivitas belajar yang dilakukan belum menyebar untuk memperkuat nilai solidaritas, sehingga hasil observasi masih terdapat aspek yang belum terpenuhi serta hasil wawancara terkait aktivitas belajar juga belum sepenuhnya menguatkan nilai solidaritas.

Hasil wawancara terhadap guru kelas dengan pertanyaan terkait sikap rukun siswa terhadap teman kelompoknya diperoleh bahwa:

“Nda semuanya itu anana rukun sama teman kelompoknya, sebagian ji. Biasa itu ada baku dorong-dorong sama temannya, kayak itu Yusran to na dorong-dorong itu Restu supaya maju i selamatkan temannya yang na kurung lawannya. Yang laki-laki mi itu suka baku dorong-dorong” (Ld, 43 Tahun, Wawancara Guru, pada tanggal 16 April 2022).

Guru berpendapat bahwa hanya sebagian siswa yang rukun dengan teman kelompoknya. Kadang terjadi saling dorong antar siswa dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru dan menyelamatkan

teman dari kurungan lawan. Hasil wawancara terkait kerukunan, direspons kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Cuman sebagian yang rukun begitu dek. Yang laki-lakinya itu suka sekali rusuh kalau sudah kejar-kejaran sama yang perempuan. Sering itu yang laki-lakinya dorong-dorongan kalau ada temannya yang ditangkap” (RBA, 54 Tahun, Wawancara Kepala Sekolah, 30 Agustus 2022).

Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa rukun dengan siswa lainnya. Sering terjadi saling dorong antar siswa laki-laki, dikarenakan harus membebaskan teman kelompoknya yang ditawan oleh kelompok lawan. Hasil konfirmasi dengan siswa terkait hal itu, direspons siswa dengan mengatakan:

“Biasa rukun, biasa tidak kak. Apalagi kalau saya mi yang ditangkap toh kak, lama sekali itu anana baru maju untuk bebaskan ki karena takut i na tanya bu guru padahal tidak susah ji juga yang ditanyakan ki” (NH, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Sikap rukun antar siswa kadang tercipta dan kadang juga tidak. Siswa saling tunjuk dan butuh waktu yang lama untuk maju menyelamatkan teman yang ditawan oleh lawan, karena takut dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hasil wawancara tersebut menunjukkan siswa masih takut menjawab pertanyaan guru, meskipun diakui pertanyaan yang diajukan tidak susah. Meski telah melakukan permainan, aktivitas belajar yang dilakukan belum menumbuhkan kebersamaan, saling membantu, dan tanggungjawab dalam kelompok. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh siswa yang mengatakan bahwa:

“Tidak kak, biasa itu anana na dorong bang ki kalau ada teman ta yang na kurung lawan baru mau diselamatkan” (RS, 11 Tahun, Wawancara Siswa, 02 September 2022).

Siswa sering didorong oleh teman kelompoknya untuk maju menyelamatkan teman yang ditawan oleh lawan. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa indikator tanggungjawab, kebersamaan, saling membantu siswa masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi dari penerapan keenam aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan bahwa terdapat 3 aspek penilaian yang terpenuhi oleh siswa dari 8 aspek penilaian keseluruhan yaitu (1) Siswa saling membantu antar teman dalam kelompok, ditunjukkan dengan saling membantu saat dikejar oleh lawan dalam permainan benteng-bentengan; (2) Siswa menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, terlihat kembali menginjak benteng jika sudah masuk dalam kategori *lamo*; dan (3) Siswa mendapatkan perlakuan yang sama meski berbeda agama, suku, dan bahasa yang tercermin dalam tindakan siswa yang beragama Islam menyelamatkan teman kelompok yang beragama Non Islam dari tawanan lawan. Terdapat 5 aspek yang tidak terpenuhi oleh siswa yaitu; (1) Siswa tidak rukun saat melakukan permainan yang ditunjukkan dengan saling dorong antar siswa untuk menyelamatkan teman kelompok dari tawanan lawan; (2) Siswa tidak bekerja sama dengan teman kelompok yang ditunjukkan melalui siswa yang berkemampuan lebih selalu didorong maju menjawab pertanyaan; (3) Siswa tidak saling menghargai perbedaan pendapat dengan teman kelompok yang dibuktikan dengan ada siswa selalu menolak keras pendapat yang berbeda dari teman kelompok dan selalu menunjukan agar pendapatnya sebagai keputusan kelompok; (4) Tidak semua siswa dalam satu kelompok mendapat kesempatan menjawab pertanyaan. Hal tersebut tercermin dari tindakan siswa yang selalu mendorong siswa tertentu dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan guru; dan (5) Siswa tidak saling memberi ide untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam kelompok yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang hanya didominasi oleh seseorang dalam kelompok.

c. Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya dilakukan

Kurang optimalnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yang dilakukan guru, sehingga perlu perbaikan aktivitas pembelajaran. Berikut tabel yang terdiri dari 6 aktivitas yang oleh guru dan 11 aktivitas yang di formulasi sebagai prototipe desain pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan.

Tabel 1. Prototipe Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya

No	6 Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terintegrasi Permainan Tradisional (Benteng-Bentengan)	11 Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terintegrasi Permainan Tradisional (Benteng-Bentengan)
1.	Aktivitas 1 : Mengarahkan peserta didik untuk siap belajar	Aktivitas 1 : Melaksanakan kegiatan bermuatan keagamaan sebagai pembuka pembelajaran

		Aktivitas 2 : Pemberian apersepsi dan motivasi
		Aktivitas 3 : Penyampaian judul dan pokok materi pelajaran
2.	Aktivitas 2 : Pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin	Aktivitas 4 : Pembagian kelompok dengan suit melalui <i>hom pim pah</i>
		Aktivitas 5 : Diskusi
3.	Aktivitas 3 : Awal permainan benteng-bentengan	Aktivitas 6 : Pemberian pertanyaan spesifik untuk penentuan kelompok yang memulai permainan
4.	Aktivitas 4 : Evaluasi materi pelajaran atau inti permainan benteng-bentengan	Aktivitas 7 : Evaluasi materi pelajaran dan pengumpulan poin
5.	Aktivitas 5 : Penentuan kelompok pemenang permainan benteng-bentengan	Aktivitas 8 : Pertanyaan reflektif secara rebutan untuk penentuan kelompok pemenang
		Aktivitas 9 : Pemberian penghargaan
6.	Aktivitas 6 : Penutup pembelajaran	Aktivitas 10 : Review
		Aktivitas 11 : Pemberian refleksi dan motivasi

Formulasi aktivitas pembelajaran menjadi 11 yang lebih spesifik dan terperinci pada aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dengan tetap mengadopsi keunggulan 6 aktivitas belajar sebelumnya.

Strategi atau cara yang dilakukan untuk menumbuhkan nilai kebersamaan pada peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan terdapat pada aktivitas 1, 2, 5, 10, dan 11. Sikap saling menghargai oleh siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan terdapat pada aktivitas 1, 4, 6, 8, 9, dan 10. Tanggung jawab memuat aspek kesadaran dan keberanian yang terdapat pada aktivitas 6 dan 8 dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan. Sikap saling membantu terdapat pada aktivitas 7 dan 8 dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan.

Pembahasan

a. Aktivitas Pembelajaran yang dilakukan

Temuan terkait aktivitas pembelajaran kurang optimal yaitu pada kegiatan guru dapat menambah minat dan motivasi siswa diawal pembelajaran. Guru langsung mengarahkan siswa untuk membaca buku paket. Hal tersebut bertentangan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kegiatan awal pembelajaran perlu dilakukan pemberian motivasi kepada siswa sebelum masuk ke inti (Hisbullah & Firman, 2019). Jika siswa memiliki motivasi dalam belajar, maka proses pembelajaran berhasil. Maka dari itu, guru perlu mengoptimalkan motivasi belajar bagi siswa agar dapat terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif (Hapsari et al., 2021). Aktivitas pembelajaran yang juga kurang optimal yaitu pada pembagian kelompok yang tidak beragam. Pembagian kelompok secara beragam, berfungsi untuk mendalami materi bersama teman kelompok. Hal itu dilakukan agar anggota kelompok dapat bekerja sama secara optimal pada saat belajar ataupun bermain (Rahmawati & Muqdamien, 2016). Kelompok dibentuk dalam kelas agar siswa saling melengkapi satu sama lain dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas dari guru (Agni et al., 2020). Artinya bahwa pembagian kelompok harus dilakukan secara heterogen.

Aktivitas pembelajaran yang mengarahkan perwakilan kelompok untuk bersuit tanpa aktivitas belajar yang lain untuk menentukan pemenang dinilai kurang konstruktif. Perlu mengorientasikan kegiatan belajar tersebut menjadi pemberian pertanyaan dalam menentukan pemenang. Hal itu dapat mengasah pengetahuan siswa dari kegiatan membaca materi dan diskusi sebelumnya. Pemberian poin dalam belajar sambil permainan sebagai penghargaan atau *reward* bagi kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar dan agar siswa menjadi lebih aktif dan semangat. Penghargaan atau *reward* menjadi alat pendidikan yang dapat menstimulus anak merasa senang atas kegiatan yang dilakukannya (Feblyna & Wirman, 2020). Aktivitas guru mengumumkan kelompok yang menang beserta pemberian julukan *Super Team Great Team*, dan *Good Team* berdasarkan perolehan skornya serupakan penghargaan.

Commented [RV5]: Pada bagian pembahasan pertakjam pemaknaan atau penafsiran hasil data, membandingkan dengan hasil temuan penelitian, implikasi hasil penelitian, keterbatasan penelitian serta rekomendasi

Pemberian julukan juga sebagai penghargaan bagi kelompok yang telah berusaha memenangkan permainan benteng-bentengan (Lestari et al., 2018).

Aktivitas belajar pada kegiatan penutupan dilakukan dengan pemberian refleksi dan motivasi kepada siswa. Refleksi dilakukan atas aktivitas dan materi yang telah dipelajari sebagai bentuk umpan balik guru terhadap siswa (Abrianto & Prihatnani, 2019). Refleksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang sengaja dilakukan untuk menilai proses pembelajaran (Kim, 2020; Nagle & Foli, 2020). Sedangkan pemberian motivasi diakhir pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi akademik siswa. Motivasi merupakan dorongan atau keinginan untuk melakukan usaha guna mencapai keinginan tingkat keberhasilan tertentu (Elshehy, 2017). Motivasi akademik yang positif sangat penting bagi pelajar untuk memiliki keterlibatan dan prestasi akademik yang lebih tinggi (Wu, 2019).

b. Nilai Solidaritas Siswa dalam Pembelajaran

Solidaritas adalah keadaan seseorang yang merasa telah menjadi bagian dari sebuah kelompok atau masyarakat (Fusnika dan Falentina Lestiana Dua, 2019). Solidaritas merujuk pada hubungan antar individu atau kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama serta diperkuat oleh pengalaman emosional yang dirasakan bersama. Solidaritas muncul ketika individu merasa cocok dengan individu yang lain dan akhirnya melahirkan sebuah kesepakatan bersama untuk saling berkomitmen dalam sebuah tujuan (Rusdi et al., 2020). Demikian halnya dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai solidaritas pada siswa. Selain itu, penanaman nilai-nilai karakter kebaikan seperti nilai solidaritas, kelak dapat membentuk kepribadian yang baik pada anak (Pitaloka et al., 2021). Guru sangat perlu untuk memiliki strategi agar siswa dapat menerapkan nilai solidaritas pada dirinya yaitu kebersamaan (Syahril et al., 2019). Kebersamaan antar siswa sangat penting untuk ditanamkan karena kebersamaan mampu menumbuhkan nilai moral dan etika yang baik, memiliki teman yang banyak, pekerjaan menjadi lebih ringan dan cepat selesai, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Kebersamaan tidak dapat dibangun dengan cepat, tapi dengan pembiasaan melalui proses pembelajaran di kelas maka dapat terbiasa pula untuk menerapkan nilai kebersamaan tersebut. Pembiasaan di sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi (Ummah & Syarafuddin, 2019).

Guru juga memerlukan strategi agar siswa dapat menghargai perbedaan dengan orang lain yang berbeda fisik maupun psikis yang merupakan wujud dari sikap saling menghargai atau toleransi. Hal tersebut sependapat dengan Djohan Effendi yang menyatakan bahwa jika seseorang menghargai perbedaan dengan orang lain yang berbeda fisik maupun psikis, maka dapat disebut dengan wujud dari sikap saling menghargai atau toleransi (Marintan & Priyanti, 2022). Sikap saling menghargai oleh siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan dapat dilakukan melalui kegiatan pemberian pertanyaan secara rebutan. Hal ini sejalan dengan pendapat Primandari et al. (2019) bahwa pemberian pertanyaan secara rebutan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT mampu meningkatkan sikap social siswa khususnya toleransi.

Strategi tersendiri oleh guru juga sangat diperlukan agar terdapat tanggung jawab pada siswa yang merupakan kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk menetapkan sikap atas perbuatan dan resiko yang diembannya (Nurafni, 2020). Bertanggung jawab merupakan sikap dalam melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh dan siap menanggung segala resiko dan perbuatan yang dilakukan. Segala perbuatan memiliki konsekuensi tertentu dan inilah yang harus dipertanggungjawabkan oleh setiap orang. Dalam penelitian ini, tanggung jawab memuat aspek kesadaran dan keberanian yang dimunculkan saat pemberian pertanyaan rebutan. Hal ini sesuai dengan penelitian Primandari et al. (2019) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa.

Selain itu, saling membantu bagi siswa juga sangat perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang merupakan sikap yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan bantuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Staub dan Wispe yang menyatakan bahwa saling membantu merupakan sikap yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan bantuan lebih daripada diri sendiri (Wulandari et al., 2022). Sikap saling membantu ditumbuhkan dalam penelitian ini melalui kegiatan pengumpulan poin dan menjawab pertanyaan rebutan untuk menentukan pemenang. Melalui kegiatan tersebut, siswa dalam satu kelompok saling membantu satu sama lain untuk menjadi pemenang. Hasil penelitian ini sejalan dengan Khasanah (2017) yang menyatakan bahwa proses bekerja sama siswa dalam satu tim mampu mengembangkan sikap social siswa termasuk saling membantu .

c. Aktivitas Pembelajaran yang Seharusnya Dilakukan

Formulasi 11 aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional benteng-bentengan yaitu *pertama* melaksanakan kegiatan bermuatan keagamaan sebagai pembuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama menurut agama dan

kepercayaan masing-masing. Berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing merupakan suatu bentuk sikap saling menghargai antar sesama atas agama dan kepercayaan yang berbeda (Marintan & Priyanti, 2022). Mengucapkan salam merupakan kewajiban seorang muslim terhadap umat muslim lainnya (Rosyidah, 2019). Berdoa merupakan bentuk penerapan nilai religius karena doa adalah salah satu ibadah yang harus dilakukan sebelum melakukan aktivitas seperti belajar (Kurniawan et al., 2021). Pembiasaan kegiatan tersebut memberikan dorongan dan ruang bagi siswa untuk membiasakan dirinya berpikir, bersikap, dan dan bertindak sesuai tuntutan ajaran agama (Rosyidah, 2019).

Kedua yaitu pemberian apersepsi. Apersepsi bertujuan untuk menggali pengalaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan kegiatan tanya jawab (Sakti, 2020). Pelaksanaan kegiatan apersepsi sebagai bentuk mewujudkan rasa kebersamaan antara guru dan peserta didik melalui kegiatan tanya jawab antara keduanya (Syahrial et al., 2019). Apersepsi merupakan proses yang penting dalam proses pembelajaran dikarenakan bertujuan untuk membangun pemahaman dan memfokuskan perhatian siswa sebagai langkah awal dalam memulai materi pelajaran (Octaviani et al., 2020).

Selain itu, pemberian motivasi dengan mengajak siswa bernyanyi bersama dan melakukan tepukan. Aktivitas tersebut dilakukan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa sebagai kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan (Hero & Nalu, 2022). Keberhasilan belajar dapat tercapai apabila pada diri siswa terdapat kemauan dan dorongan untuk belajar yang disebut dengan motivasi (Nafisah Nor Saumi et al., 2021). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran membuat diri mereka tergugah atau tergerak untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu (Emda, 2018). Beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu membantu siswa untuk memahami pembelajaran, bersikap terbuka terhadap siswa, membangun gairah berinteraksi dalam pembelajaran, dan menekankan sikap aktif dan subjektif pada siswa untuk menumbuhkan minat belajar (Majid, 2020).

Aktivitas *ketiga* yaitu guru perlu menyampaikan judul dan pokok materi pelajaran. Aktivitas tersebut sebagai acuan bagi siswa untuk melaksanakan pembukaan pembelajaran (Fauzi, 2021). Kegiatan membuka pembelajaran perlu dilakukan mengingat pentingnya kesan pertama dalam merangsang minat siswa untuk belajar.

Aktivitas *keempat* guru melakukan pembagian kelompok dengan cara suit melalui hom pim pah. Pelaksanaan kegiatan hom pim pah sebagai wujud pencapaian indikator saling menghargai dengan kelompok belajar yang terdiri dari siswa berbeda-beda dalam segi akademik, agama, suku, dan lainnya (Marintan & Priyanti, 2022). Penerapan metode pemilihan kelompok secara hom pim pah dilakukan agar siswa dapat mendalami materi bersama teman kelompok yang beragam dan bekerja sama secara optimal pada saat belajar maupun bermain (Rahmawati & Muqdamien, 2016). Siswa melakukan hom pim pah sampai mencukupi jumlah anggota kelompok yang sama banyak dengan kelompok lain.

Aktivitas *kelima* yaitu guru mengarahkan siswa membaca dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kegiatan membaca di sekolah membuat siswa mudah memahami suatu pelajaran (Rahmi & Marnola, 2020). Berdiskusi merupakan percakapan yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau materi pelajaran (Dari et al., 2017). Pelaksanaan kegiatan diskusi bersama teman kelompok menjadi wadah bagi siswa untuk menumbuhkan kebersamaan dengan melakukan secara bersama-sama kegiatan membaca dan saling tanya jawab tentang materi yang diberikan (Syahrial et al., 2019). Kegiatan diskusi dalam pembelajaran diperlukan untuk memecahkan suatu permasalahan atau membahas secara bersama-sama mengenai materi pelajaran.

Aktivitas *keenam* memberikan pertanyaan rebutan kepada perwakilan kelompok untuk penentuan kelompok penyerang sebagai awal permainan benteng-bentengan dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Hal tersebut dilakukan untuk mengasah pengetahuan siswa dari kegiatan membaca materi pada buku paket dan diskusi. Pelaksanaan kegiatan tersebut melatih sikap saling menghargai siswa dengan siap menerima jika kelompok lawan yang melakukan penyerang terlebih dahulu. Aktivitas *ketujuh* yaitu guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang ingin menyelamatkan temannya dan memberikan 10 poin jika menjawab dengan benar. Pemberian poin dimaksudkan sebagai penghargaan atau reward bagi siswa agar lebih semangat dan aktif serta merasa senang atas kegiatan yang dilakukannya (Feblyna & Wirman, 2020).

Aktivitas *kedelapan* yaitu guru memberikan pertanyaan rebutan kepada kelompok yang ingin menginjak benteng lawan untuk memenangkan permainan dan memberikan 10 poin bagi kelompok yang menjawab dengan benar. Kegiatan tersebut mawadahi siswa dalam menumbuhkan sikap saling menghargai dengan menerima kekalahan atas kemenangan kelompok lawan, sikap saling membantu dengan teman kelompok jika tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru, dan sikap tanggung jawab atas kelompoknya dengan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar untuk memperoleh 10 poin.

Aktivitas *kesembilan* pemberian penghargaan guru mengumumkan kelompok yang menang beserta julukan yang didapatkan dari total perolehan skor. Julukan tersebut didasarkan pada perolehan skor yaitu jika skornya 70 atau lebih maka julukannya adalah Super Team, jika skornya 50 sampai 60 maka mendapatkan julukan Great Team, dan mendapatkan julukan Good Team jika skornya 40 ke bawah (Lestari et al., 2019).

Aktivitas *kesepuluh* guru mengarahkan siswa masuk ke dalam kelas untuk melakukan review atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Aktivitas ini bertujuan untuk mepererat kebersamaan dan melatih sikap saling menghargai antar siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan guru mengarahkan siswa satu per satu untuk mengemukakan pendapat masing-masing mengenai perasaan yang dialaminya setelah bermain benteng-bentengan. Aktivitas *kesebelas* yaitu guru pemberian refleksi mengenai materi yang telah dipelajari dan pemberian motivasi dengan bernyanyi bersama. Refleksi dilakukan atas aktivitas dan materi yang telah dipelajari sebagai bentuk umpan balik guru terhadap siswa (Abrianto & Prihatnani, 2019). Kegiatan tersebut mampu menumbuhkan kebersamaan antar siswa di akhir pembelajaran dengan secara bersama-sama menyanyikan sebuah lagu (Syahrial et al., 2019). Pemberian motivasi dengan bernyanyi bersama dan melakukan tepukan di awal dan akhir pembelajaran penting untuk siswa agar mereka semangat dalam menyambut dan menutup pembelajaran (Hero & Nalu, 2022).

4. KESIMPULAN

Aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi permainan tradisional yang dilakukan guru terdiri 6 aktivitas. Indikator nilai solidaritas yaitu kebersamaan, saling menghargai, tanggung jawab, dan saling membantu, belum terpenuhi dengan baik oleh siswa. Pengembangan aktivitas pembelajaran menjadi 11 aktivitas. Pengembangan yang dimaksud terdapat pada aktivitas pembagian kelompok dengan cara suit melalui *hom pim pah* untuk menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa; pemberian pertanyaan rebutan sebagai awal dimulainya permainan benteng-bentengan dengan penentuan kelompok penyerang yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan 10 poin; pemberian pertanyaan rebutan untuk menentukan kelompok pemenang atas permainan benteng-bentengan; dan Pengumuman kelompok yang menang beserta julukan yang didapatkan berdasarkan poin yang dikumpulkan selama permainan berlangsung.

Melalui formulasi pembelajaran dirumuskan, direkomendasikan kepada guru dan peneliti agar dapat mengembangkan dan melakukan uji coba efektivitas lebih lanjut guna menanamkan nilai solidaritas pada diri siswa.

5. REFERENSI

- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- Abrianto, O. R., & Prihatnani, E. (2019). Penerapan Metode Tutor Sebaya untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Ambarawa. *Satya Widya*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35i1.p62-74>
- Agni, R., Rede, A., & Jamhari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dipadukan Media Animasi Pembelajaran terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 124.
- Ashfina, T. F., Berlianti, N. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan RPP Model TGT Berbasis Permainan Jamuran Materi Kalor dan Perpindahan Kelas VII. *Discovery*, 7(1), 19–23.
- Dari, A. W., Chandra, D. E., & Sugiyati, M. S. (2017). Analisis Kesantunan Berbahasa pada Kegiatan Pembelajaran Kelas VIII E SMPN 2 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Korpus*, 1(1), 14.
- Elsahemy, N. (2017). Impact of Gamification Strategy on Academic Achievement and Achievement Motivation Toward Learning. *Teaching & Education Conference*, April, 28–52. <https://doi.org/10.20472/tec.2017.004.003>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

Commented [RV6]: Kesimpulan cukup menjawab permasalahan atau tujuan, atau dapat juga menghasilkan sebuah teori/konsep baru berdasarkan fakta/analisis yang ada

Commented [RV7]: 1.Minimal 30, 90 % artikel jurnal bereputasi indeks SINTA dan SCOPUS (minimal 10 artikel scopus), 3 tahun terakhir maksimal 5 tahun (untuk jurnal) dan untuk rujukan dari buku tahun terbit 5 tahun terakhir maksimal 10 tahun
2.penulisan referensi menggunakan format "APA" American psikologi assosiation.
3.rujukan berupa artikel dilengkapi dengan URL dan DOI (pastikan aktif/bisa diakses)

- Fauzi, W. N. A. (2021). Pelaksanaan Membuka dan Menutup Pelajaran oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar Semasa Pandemi Covid-19: Indonesia. *Jurnal Al-Mafahim: Pendidikan Guru ...*, 5(1), 17.
- Feblyna, T., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Reward untuk Meningkatkan Pembiasaan Disiplin Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1134.
- Fusnika dan Falentina Lestiana Dua. (2019). Kontribusi Budaya Lokal Gawai dalam Menumbuhkan Nilai Solidaritas Generasi Z pada Suku Dayak Mualang. *Jurnal PEKAN*, 4(2), 152.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 102.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 196. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>
- Hero, H., & Nalu, N. D. (2022). Peran Guru sebagai Motivator dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di SDI ST. Yosef Maumere. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 129.
- Hisbullah, & Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 2(2), 106.
- I Made Alit, D., Sariyasa, & I Made Gunamantha. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.255
- Istiqomah, H., & Suyadi. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El-Midad: Jurnal PGMI*, 11(2), 155. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Khasanah, F. U. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Team Games Tournament di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 357–364.
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145–158. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Kurniawan, M. A., Ysh, A. Y. S., & Artharina, F. P. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Religius dalam Pembentukan Karakter Siswa di SDN Jambean 01 Pati. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 202.
- Kurniyatun, E., & Royana, I. F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Permainan Tradisional "Bakiak" Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mlilir 02. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 57–64.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>
- Lestari, W., Selvia, F., & Layliyyah, R. (2019). Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa: Alternatif Pembelajaran di Kurikulum 2013. *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 95. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i2.263>
- Majid, M. F. A. F. (2020). Peran Guru Akidah Akhlak dalam Mengaktualisasikan Sikap Toleransi pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 68.

- Marintan, D., & Priyanti, N. Y. (2022). Pengaruh Pola Asuh Demokratis terhadap Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Setia Perumnas 3 Bekasi Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2), 204.
- Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio*, 7(1), 149. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Nagle, A., & Foli, K. J. (2020). Student-Centered Reflection in Debriefing: A Concept Analysis. *Clinical Simulation in Nursing*, 39, 33–40. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.007>
- Nurafni, A. (2020). Pengaruh Kerja Keras, Sikap Pantang Menyerah, dan Tanggung Jawab terhadap Keberhasilan Usaha Pedagang di Pasar Tradisional Mode' Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Skripsi*, 49.
- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., Dewi, D. K., & Agustina, L. (2020). Apersepsi berbasis Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1698. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83–91.
- Pujihartati, S. H., & Wijaya, M. (2019). Dinamika Kelompok Sosial Anak dalam Pelestarian Permainan Tradisional. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 8(1), 122–123.
- Rahmadani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 59.
- Rahmawati, & Muqdamien, B. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan dengan Menggunakan Model Team Games Tournament. *Primary: Jurnal Keilmuan*, 8(1), 112.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Rosyidah, E. (2019). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Peserta Didik di TPQ Al-Azam Pekanbaru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 187.
- Rusdi, M., Wabula, A. L., Goa, I., & Ismail, I. (2020). Solidaritas Sosial Masyarakat Petani di Desa Wanareja Kabupaten Buru. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 22. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1331>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Sakti, B. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Tema Karakteristik Geografis Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2),

221. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.659>

- Saputro, B. A. (2016). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa yang Belajar Operasi pada Pecahan Menggunakan Permainan Tradisional. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 63-72. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v9i1.981>
- Sari, O. D. W., & Karang Widiastuti, N. L. G. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Bina Tunas. *Widya Accarya*, 11(2), 188-197. <https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>
- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 145. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Syahrial, Kurniawan, A. R., Alirmansyah, & Alazi, A. (2019). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232.
- Ummah, R., & Syarafuddin, H. M. (2019). Pengaruh Teknik Diskusi Terhadap Sikap Solidaritas Pada Siswa Smkn 4 Mataram. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v4i1.2156>
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13-22.
- Wu, Z. (2019). Academic motivation, engagement, and achievement among college students. *College Student Journal*, 53(1), 99-112.
- Wulandari, Siti, & Masrukhi. (2022). Karakter Peduli Sosial Mahasiswa Penerima Beasiswa Produktif Baznas dalam Upaya Tanggap Bencana di Kota Semarang. *Unnes Civic Education Journal*, 8(1), 63.