

PROPOSAL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TGT)
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMBENTUKAN
KARAKTER PEDULI SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN
KELAS V DI SD NEGERI 2 POHGADING TAHUN AKADEMIK
2022/2023**



**AULIA DWI HASANI
NPM. 190102108**

Skripsi ini di tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamiin, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT., atas limpahan rahmat dan taufiq serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Tgt) Teams Games Tournament Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd Negeri 2 Pohgading Tahun Akademik 2023*”. Kemudian sholawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan dan teladan kita Nabi agung Nabi besar Nabi Muhammad SAW yang telah mengajarkan kepada kita semua tentang mana yang baik dan mana yang buruk.

Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, atas bimbingan, arahan, dan saran dari berbagai pihak yang telah terlibat. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan trima kasih kepada kepada:

1. Dr. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd, selaku rektor Universitas Hamzanwadi yang telah berkenan memberikan segala fasilitas dan sarana dalam menempuh pendidikan sarjana.
2. Muhammad Sururuddin, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi yang telah membantu memberikan segala sarana dan fasilitas dalam menempuh pendidikan sarjana.
3. Muhammad Husni, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Hamzanwadi yang banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, dan pemikiran dalam penyusunan SKRIPSI ini.
4. Muhammad Sururuddin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan segenap perhatiannya dalam membimbing dan memberikan solusi setiap permasalahan yang penulis jumpai dalam penyusunan SKRIPSI ini hingga akhirnya dapat terselesaikan dengan baik sesuai yang diharapkan.

5. Muhammad Husni, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak motivasi, semangat, dorongan, dan bimbingan selama menyusun SKRIPSI ini.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hamzanwadi yang telah memberikan banyak pengalaman dan pendalaman wawasan ilmu kepada penulis.
7. Terimakasih kepada Bapak dan Almarhumah Ibu yang banyak memberikan dukungan baik secara moril, materiil, spiritual kepada penulis selama kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan segenap bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Skripsi ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pringgabaya,2023
Penulis,

Aulia Dwi Hasani
19102108

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Desain Penelitian.....	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39

D. Populasi dan Sampel	39
E. Variabel Penelitian	40
F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	42
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
H. Analisis Data	49
BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Profil SDN 2 POHGADING	51
B. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi hasil wawancara Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dan karakter peduli sosial siswa kelas VA.....	54
2. Deskriptif Data Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan	63
D. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	66
B. Implikasi	67
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif.....	12
Tabel 3.1 populasi keseluruhan siswa SDN 2 Pohgading.....	39
Tabel 3.2 Sampel Kelas VA SDN 2 Pohgading.....	40
Tabel 3.3 Tabel Skala Lima	44
Tabel 3.4 kisi-kisi angket pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa dalam Pembelajaran Pkn kelas VA SDN 2 Pohgading	45
Tabel 3.5 Uji Realibilitas Model Pembelajaran TGT (X)	48
Tabel 3.6 Uji Reabilitas Karakter Peduli Sosial	49
Tabel 4.1 Data Guru SDN 2 Pohgading T/A 2022/2023	52
Tabel 4.2 Data Siswa SDN 2 PohgadingT/A 2022/2023.....	53
Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif.....	60
Tabel 4.4 Hasil Angket Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)	61
Tabel 4.5 Hasil Angket Karakter Peduli Sosial Siswa.....	62
Tabel 4.6 Uji Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Kerangka Pikir.....	36
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai tempat untuk mengembangkan segala potensi siswa secara utuh. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan pribadi yang utuh dan serasi, baik dalam dirinya maupun dalam lingkungan secara menyeluruh. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang RI tentang sistem pendidikan nasional tersebut, maka pendidikan bukan sesuatu yang terjadi secara kebetulan, tetapi dengan adanya perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendidikan belum ada artinya apabila guru hanya mengajarkan ilmu pengetahuan yang luas kepada siswa, tanpa didukung dengan guru mengajarkan tata karma, tanggung jawab, kemurahan hati, rasa empati dan simpati terhadap orang lain. Pendidikan tidak hanya memahami materi pelajaran namun juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan tersebut dikembangkan untuk dapat membantu siswa dalam melanjutkan kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi dalam diri individu. Usaha yang dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan bukanlah dilakukan oleh seorang guru, siswa maupun orang tua secara terpisah, melainkan dibutuhkan kerja sama ketiga komponen tersebut. Pendidikan merupakan usaha bersama ketiga komponen tersebut. Ketiga komponen tersebut berinteraksi memberi dan menerima respon baik berupa pengetahuan, sikap maupun perilaku yang bermanfaat untuk kehidupan di masa depan. Hal ini sejalan dengan Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 34) yang menyatakan bahwa interaksi siswa dengan guru tidak hanya dalam penguasaan bahan pengajaran, tetapi juga dalam penerimaan nilai-nilai, pengembangan sikap serta dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

Sekolah dasar merupakan jenjang pertama dalam pendidikan formal. Pada masa ini siswa mulai belajar berinteraksi dengan teman dan guru. Siswa sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir. Menurut Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 105-106) masa kanak-kanak akhir yaitu usia 7-12 tahun berada dalam tahap operasional kongkret dalam berpikir, anak mulai berpikir logis terhadap objek kongkret, rasa egonya berkurang dan mulai bersikap sosial. Berdasarkan pendapat tersebut, maka siswa sekolah dasar berada dalam masa peralihan sikap maupun cara berpikir. Hal tersebut berarti ego siswa akan berpengaruh terhadap cara siswa berinteraksi dengan orang lain.

Pada saat pembelajaran di sekolah siswa berinteraksi dengan temannya dan guru. Interaksi diperlukan oleh siswa sebagai proses belajar, baik saat di

dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran yang baik akan tercapai dengan interaksi yang baik pula. Pembelajaran di sekolah diupayakan agar sesuai dengan perkembangan sikap dan cara berpikir siswa. Interaksi yang positif akan mendukung siswa untuk mengoptimalkan potensi dalam diri siswa. Keterampilan sosial siswa diperlukan untuk membantu siswa berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan fenomena dalam persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku. Oleh karena itu, siswa diharapkan melakukan pembelajaran yang kontekstual, melihat dari fenomena-fenomena yang dilakukan oleh masyarakat kemudian siswa diajak untuk melakukan atau membuat suatu pemecahan masalah yang terjadi di dalam masyarakat sekitar. Pembelajaran PPKN diharapkan mampu mengembangkan nilai, sikap, serta keterampilan siswa untuk menelaah, dan menganalisis gejala serta masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan manusia lain. Hal ini berarti dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain untuk menjalani kehidupannya. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lain. Manusia membutuhkan orang lain untuk mengembangkan kehidupan agar lebih maju. Begitu pula dengan siswa yang pada usia 7-12 tahun mulai belajar untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada

masa sekolah dasar siswa mulai berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan yang lebih kompleks. Keterampilan sosial dibutuhkan untuk mewujudkan interaksi yang baik dengan orang lain dan lingkungan siswa. Keterampilan sosial merupakan kemampuan dasar dalam kehidupan manusia. Tanpa memiliki keterampilan sosial, manusia tidak dapat berinteraksi dengan orang lain.

Peduli sosial merupakan kemampuan individu untuk dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan kondisi pada saat itu. Peduli sosial diperlukan agar dapat memiliki kecakapan sosial yang baik. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang dipelajari dan dibiasakan kepada siswa melalui proses sosialisasi dengan orang lain.

Sejak masa kanak-kanak awal, siswa diajarkan oleh orang tuanya untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi yang diajarkan dapat berupa komunikasi verbal maupun nonverbal. Komunikasi dengan orang lain merupakan salah satu keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk kehidupan siswa. Begitupula saat siswa mulai memasuki lingkungan sekolah. Siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan seluruh warga sekolah. Interaksi yang dilakukan dapat digunakan untuk mendukung hubungan yang harmonis antara siswa serta guru. Siswa tidak dapat menghindari hubungan tersebut karena proses pembelajaran di sekolah merupakan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan sikap peduli sosial siswa diharapkan dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan mudah dipahami anak. Salah satu cara untuk memberi kesan yang menyenangkan kepada siswa yaitu melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung pada objek yang dipelajari.

Siswa diusahakan agar terlibat langsung secara nyata yang bersifat aktif dan sosial melalui metode pembelajaran yang menyenangkan (Sugihartono, dkk. 2007: 109). Pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar. Pembelajaran di sekolah diupayakan melibatkan siswa secara aktif berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan agar mempermudah menyampaikan materi pelajaran. Hal ini penting dilakukan untuk menerapkan teori belajar konstruktivisme. Siswa akan lebih mudah membangun pengetahuan belajarnya ketika siswa terlibat langsung.

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Konsep pembelajaran kooperatif pada intinya mengumpulkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Pengetahuan tersebut merupakan hasil aktivitas yang dilakukan siswa, bukan pengetahuan yang diterima secara pasif oleh siswa. Guru dalam model pembelajaran ini berperan sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan saling bertukar pendapat dan bekerja sama. Pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk

bekerja sama, mengeluarkan pendapat dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat menumbuhkan persaingan akademik untuk dapat bersaing secara sportif adalah kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mendukung interaksi siswa. Siswa dituntut untuk bekerja sama, bersaing dan bertanggung jawab untuk mencapai keberhasilan kelompok.

Rendahnya keterampilan sosial siswa terlihat pada siswa kelas V SDN 2 Pohgading Rendahnya keterampilan sosial siswa tersebut terlihat dari kurang kepedulian sosial siswa dengan teman, kurang bertanggung jawab, kurang interaksi dengan teman secara menyeluruh. Hal ini ditunjukkan pada saat jam istirahat siswa membentuk kelompok bermainnya sendiri (*gang*) yang merupakan teman satu bangku atau yang didominasi oleh siswa yang dominan di kelasnya, sehingga siswa yang lemah cenderung tertindas.

Hasil observasi di kelas V SDN 2 Pogading menunjukkan hasil bahwa pada saat pembelajaran PPKN guru kurang menggali potensi yang dimiliki siswa ketika menyampaikan materi pelajaran. Guru lebih menekankan nilai kognitif saat menyampaikan materi pembelajaran di kelas, sedangkan nilai afektif dan psikomotor kurang diperhatikan. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat siswa yang pandai namun jarang mengeluarkan pendapat. Terdapat pula siswa yang dominan berbicara di kelas dalam menanggapi pertanyaan dari guru namun pendapatnya tersebut kurang sesuai atau diluar topik

pembicaraan guru terkait materi pembelajaran. Metode tanya jawab yang digunakan guru kurang efektif karena guru bertanya kepada semua siswa sedangkan siswa yang menjawab adalah siswa-siswa yang dominan di kelas.

Proses pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa. Siswa datang ke kelas hanya duduk mendengarkan penjelasan guru dan berbicara jika guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Guru dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas secara individu, sehingga interaksi antara siswa kurang dapat dikembangkan. Selain itu, guru belum melibatkan penggunaan media pembelajaran, padahal dengan media pembelajaran siswa akan membantu untuk lebih aktif dalam bertanya dan menanggapi materi yang disampaikan.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti melakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa Dalam Pembelajaran PPKN Kelas V Di SD Negeri 2 Pohgading. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kelompok dan memunculkan permainan akademik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan membuat pembelajaran PPKN menjadi menarik dan tidak monoton karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan siswa bersaing secara akademik dalam suatu kelompok. Siswa terlibat langsung dan terjadi interaksi antar siswa sehingga siswa peka terhadap keadaan sosial baik di lingkungan sekolah maupun masalah sosial yang

dihadapi siswa. Hal tersebut pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Keterampilan sosial siswa kelas V SDN 2 Pohgading, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur masih rendah.
2. Guru kurang menggali potensi yang dimiliki siswa ketika menyampaikan materi pelajaran.
3. Pembelajaran PPKN yang berlangsung masih terpusat pada guru belum melibatkan siswa secara aktif.
4. Persaingan akademik siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru hanya terlihat pada siswa yang dominan dikelasnya dan siswa yang duduk di deretan depan.
5. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran PPKN dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini kurang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi masalah pada:

1. Keterampilan sosial siswa kelas V SDN 2 Pohgading, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur masih rendah.

2. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini kurang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran PPKN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa dalam pembelajaran PPKN kelas V di SDN 2 Pohgading, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (teams games tournament) Terhadap Pembentukan karakter peduli sosial siswa dalam pembelajaran PPKN kelas V di SDN 2 Pohgading, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Untuk mendukung teori belajar konstruktivisme dan pembelajaran aktif dalam mengimplementasikan Karakter Peduli sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keterampilan sosialnya.
- b. Bagi guru, dapat menjadi acuan untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran kooperatif perlu digunakan dalam proses belajar mengajar karena model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2012:54), “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Hal senada dikemukakan Hamdani (2011:30), “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih mengarahkan guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar kelompok untuk mencapai hasil yang memuaskan.

b. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Menurut Hamdani (2011:31) ciri-ciri pembelajaran kooperatif

- 1) Setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing
- 2) Terjadi hubungan intraksi antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain atau siswa yang satu dengan siswa yang lain

- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya untuk memudahkan memahami semua materi yang didapatkan
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012:65) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Prsent goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>present information</i> Menyajikan Informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>organize student info learning teams</i> Pengorganisaasian peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the matrials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran ataukelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau Penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian TGT (*Team Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reanforment* Hamdani (2010:92). Menurut slavin (Ismail 2014:109) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini secara umum sama dengan tipe STAD kecuali satu hal yakni *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara. Dalam *Team Games Tournament* peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing

Pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen dan mengandung unsur permainan

b. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT
(*Teams Games Tournament*)

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Hamdani (2010:92-93) terdiri dari lima langkah yaitu,

1) Penyajian Kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru, bedanya presentasi kelas dengan Pembelajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT (*Teams Games Tournament*). Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) Belajar Kelompok (*team study*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah peserta didik menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

3) Permainan (*games*)

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang diberikan pada saat penyajian di kelas dan pelaksanaan kerja tim (kelompok). Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4) Pertandingan (*tournament*)

Pertandingan dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok, *turnament* adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Dalam turnamen ini setiap peserta didik dari masing-masing kelompok ditempatkan pada meja-meja turnamen tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya. ditempati 5-6 dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apa bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih “*great team*” apa bila rata-rata mencapai 40-45 dan “*good team*” apa bila rata-rata 30-40.

c. Kelebihan dan kelemahan mempelajari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

- 1) Kelebihan mempelajari model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)
 - a) Siswa tidak terlalu bergantung pada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berpikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya
 - b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
 - c) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan
 - d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- 2) Kelemahan mempelajari model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)

- a) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
- b) Bukan merupakan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya
- c) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.
- d) Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.

3. Pendidikan Karakter

a. Hakikat Pendidikan Karakter

Pada umumnya orang sering mengaitkan istilah karakter dengan apa yang disebut temperamen, yang diartikan dengan menekankan faktor psikososial yang berkaitan dengan latar belakang pendidikan dan lingkungan. Pada perkembangan selanjutnya, pengetahuan tentang kepribadian banyak dipelajari dalam ilmu-ilmu sosial. Misalnya, dalam filsafat, istilah karakter sering digunakan untuk merujuk pada dimensi moral seseorang. Contohnya adalah ilmuwan Aristoteles, yang sering

menggunakan istilah "ethe" untuk menunjukkan karakter yang secara etimologis terkait dengan "ethics" dan "morality"

Dalam konteks sejarah, isi dan hakikat era pendidikan karakter sebenarnya sama tuanya dengan sejarah pendidikan itu sendiri. Hanya terminologi yang digunakan sedikit berbeda. Istilah karakter baru muncul di Amerika Serikat selama satu dekade terakhir, termasuk yang terbaru di Indonesia. Menurut Suyata (2011:23), dalam kurun waktu sepuluh hingga dua puluh tahun terakhir, istilah pendidikan moral semakin populer di kawasan AS dan Asia, sedangkan istilah pendidikan nilai lebih disukai di Inggris. Sementara di Indonesia, istilah seperti pendidikan karakter dan pendidikan moral pancasila juga digunakan.

Pada hakekatnya, pendidikan di seluruh dunia memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia menjadi pintar dan cerdas (*Smart*), dan membantu mereka menjadi baik (*Good*). Pendidikan karakter merupakan kunci yang sangat penting untuk membentuk pribadi yang baik. Selain di rumah, pendidikan karakter perlu dilakukan di sekolah dan lingkungan sosial. Di lembaga pendidikan formal, guru diharapkan menjadi panutan nilai-nilai karakter yang diharapkan. Nilai-nilai karakter tersebut dapat diintegrasikan dalam disiplin ilmu, antar disiplin ilmu, dan dalam mata kuliah. Oleh karena itu, pendidikan karakter tidak harus diajarkan dalam mata pelajaran tersendiri. Proses dan strategi pendidikan karakter yang diterapkan harus menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, merasakan dan bertindak pada siswa.

Nilai-nilai dasar masyarakat yang berintikan pendidikan karakter ditanamkan, ditanamkan, dipelihara dan diwujudkan melalui sikap, pemikiran dan perilaku, sehingga menjadi budaya kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan kepada anak mana yang benar dan mana yang salah, tetapi yang lebih penting adalah menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik agar anak dapat memahami kebaikan, dapat merasakan kebaikan, dan mau beramal.

Pendidikan karakter sesungguhnya memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral karena bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Karena itulah pendidikan karakter dikatakan pendidikan budi pekerti (pendidikan moral) plus, pendidikan untuk mengukir akhlak, yang tidak hanya melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), dan perasaan (*feeling*), akan tetapi juga tindakan (*action*). Tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif (Lickona, 1992).

Menurut Foerster (Muslich, 2011:127), ada empat ciri dasar pendidikan karakter, yaitu: Pertama, keteraturan interior, dimana setiap tindakan diukur berdasarkan hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan. Kedua, koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut resiko. Ketiga, otonomi, dalam hal ini seseorang menginternalisasi aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Keempat, keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan

daya tahan seseorang guna menginginkan apa yang dipandang baik, dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atau komitmen yang dipilih.

Kecerdasan emosi akan terbentuk jika pendidikan karakter diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak agar lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis. Atas dasar itu, maka pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral, karena pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (habituation) tentang yang baik sehingga anak menjadi paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik.

b. Fungsi Pendidikan Karakter

1) Fungsi pendidikan karakter Berikut ini fungsi Pendidikan karakter:

a. Pengembangan

Pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa.

b. Perbaikan

Memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat.

c. Penyaring

Untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat (Said Hamid Hasan, 2010).

2) Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Melalui pendidikan karakter peserta didik diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Tujuan pendidikan karakter didesain untuk mengembalikan kultur moral peserta didik ke arah yang lebih baik dan berperilaku dalam masyarakat yang lebih manusiawi. Semakin manusiawi maka mampu berelasi secara sehat di lingkungan dan menjadi manusia yang bertanggung jawab. Dengan ditematkannya pendidikan karakter sebagai pembentuk pedoman perilaku, pengayaan nilai-nilai peserta didik dan dengan memberikan keteladanan bagi peserta didik, maka peserta didik dapat pengembangan dalam dirinya baik intelektual, sosial, moral, maupun religius.

Dengan ditanamkannya pendidikan karakter pada lembaga pendidikan diharapkan mampu membuat suatu perubahan tata kehidupan peserta didik dengan lingkungan. Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara jelas, tujuan pendidikan karakter adalah:

Pertama, pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah atau di lingkungan masyarakat. Penguatan dan pengembangan memiliki makna bahwa pendidikan dalam setting sekolah bukanlah proses yang membawa peserta didik untuk memahami dan mereflesi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian peserta didik. Penguatan juga mengarahkan proses pendidikan pada proses pembiasaan yang disertai oleh logika dan refleksi terhadap proses dan dampak dari proses pembiasaan yang dilakukan oleh sekolah baik dalam setting kelas maupun sekolah.

Kedua, pendidikan karakter adalah mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai – nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter

memiliki sasaran untuk meluruskan perilaku peserta didik yang negatif menjadi positif. Kemudian tujuan yang ketiga dalam pendidikan karakter seting sekolah adalah membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Pendidikan karakter ini memiliki makna bahwa proses pendidikan karakter di sekolah harus dihubungkan dengan proses pendidikan di keluarga. Jika saja penerapan pendidikan karakter tidak hanya interaksi sesama peserta didik dan guru maka pencapaian pendidikan karakter akan sulit terwujud.

c. Nilai-nilai Karakter Pada Anak Sekolah Dasar

Menurut Kemendikbud (2016) dalam konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter (PPK), 18 nilai-nilai karakter tersebut dikristalisasi menjadi lima nilai-nilai karakter. Lima nilai karakter tersebut menjadi prioritas pada PPK dan berkaitan erat dengan berbagai program Kemendikbud di bidang pendidikan dan kebudayaan. Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksud adalah sebagai berikut: nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

1) Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan

kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai religus menekankan pada hubungan individu secara vertikal dan horizontal (kemanusiaan dan ketuhanan).

Nilai religius menjadi landasan bagi seseorang dalam berperilaku mendekati diri kepada Tuhan yang Maha Esa dan hidup harmonis dengan menghargai sesama manusia. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antibuli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Nilai nasionalis erat kaitannya dengan kecintaan seseorang terhadap bangsa dan negara yang dihuninya.

Nilai nasional menjadi landasan bagi seseorang untuk hidup damai dengan rasa kebersamaan dan persatuan karena merasa hidup di satu tempat yang sama. Dengan rasa kebersamaan tersebut membuat diri seseorang menjadi saling menghargai, menyayangi dan menghormati satu sama lain. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi,

cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

3) Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Nilai karakter mandiri adalah upaya seseorang untuk menjadikan dirinya tidak bergantung dan tidak merugikan orang lain. Mandiri berarti seseorang berusaha untuk melakukan sesuatu dengan caranya sendiri namun tidak mengambil hak orang lain. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

4) Gotong royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan atau pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Dengan kata lain gotong royong adalah sikap saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan persoalan bersama.

Nilai karakter gotong royong erat hubungannya dengan orang lain, sikap menghargai kerjasama dan komitmen sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan nilai karakter gotong royong. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan

bersama, musyawarah mufakat, tolong menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

5) Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Dalam hal ini nilai integritas meliputi sikap tanggung jawab dari setiap tindakan yang dilakukan seseorang.

4. Kepedulian Sosial

a. Pengertian Kepedulian Sosial

Darmiyati Zuchdi (2011: 170) menjelaskan bahwa, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Berbicara masalah kepedulian sosial maka tak lepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk memahami arti dari situasi sosial. Hal tersebut sangat tergantung dari bagaimana empati terhadap orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat yang tertera di atas dapat disimpulkan bahwa, kepedulian sosial merupakan sikap selalu ingin membantu orang lain yang membutuhkan dan dilandasi oleh rasa kesadaran (Malik, 2008: 423). Untuk itu kepedulian sosial adalah perasaan bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain di mana seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu untuk

mengatasinya. “Kepedulian Sosial” dalam kehidupan bermasyarakat lebih kental diartikan sebagai perilaku baik seseorang terhadap orang lain di sekitarnya. Kepedulian sosial dimulai dari kemauan “memberi” bukan “menerima”.

Bagaimana ajaran Nabi Muhammad untuk mengasihi yang kecil dan Menghormati yang besar; orang-orang kelompok ‘besar’ hendaknya mengasihi dan menyayangi orang-orang kelompok ‘kecil’, sebaliknya orang ‘kecil’ agar mampu memposisikan diri, menghormati, dan memberikan hak kelompok ‘besar’. Berjiwa sosial dan senang membantu merupakan sebuah ajaran yang universal dan dianjurkan oleh semua agama.

Meski begitu, kepekaan untuk melakukan semua itu tidak bisa tumbuh begitu saja pada diri setiap orang karena membutuhkan proses melatih dan mendidik. Memiliki jiwa peduli terhadap sesama sangat penting bagi setiap orang karena kita tidak bisa hidup sendirian di dunia ini. Faktor lingkungan tentunya sangat berpengaruh dalam proses menumbuhkan jiwa kepedulian sosial. Lingkungan terdekat seperti keluarga, teman-teman, dan lingkungan masyarakat tempat dimana kita tumbuh dan bersosialisasi sangat berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial. Semua nilai-nilai tentang kepedulian sosial kita dapatkan melalui lingkungan.

Kepedulian sosial yang dimaksud bukanlah untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada membantu menyelesaikan

permasalahan yang di hadapi orang lain dengan tujuan kebaikan dan perdamaian. Nilai-nilai yang tertanam itulah yang nanti akan menjadi suara hati kita untuk selalu membantu dan menjaga sesama.

Dalam pendidikan karakter terdapat beberapa karakter yang ingin dikembangkan oleh pemerintah dan satuan pendidikan antara lain karakter religius, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli akan lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab.

b. Bentuk-bentuk Kepedulian Sosial

Buchari Alma (2010: 205-208) membagi bentuk-bentuk kepedulian berdasarkan lingkungannya, yaitu:

1) Peduli di Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil yang dialami oleh setiap manusia. Lingkungan keluarga juga merupakan lingkungan yang pertama kali mengajarkan manusia bagaimana berinteraksi. Interaksi tersebut dapat diwujudkan dengan air muka, gerak-gerik dan suara (Abu Ahmadi & Uhbiyati, 2001: 278). Anak akan belajar memahami gerak gerik dan air muka anggota keluarga yang lain, disamping itu anak juga akan mulai memahami keadaan orang lain.

Keluarga merupakan lingkungan yang vital dalam pembentukan sikap kepedulian sosial karena akan berpengaruh pada lingkungan sosial yang lebih besar. Lingkungan rumah itu akan membawa perkembangan

perasaan sosial yang pertama (Abu Ahmadi & Uhbiyati, 2001: 278). Misalnya perasaan simpati dan empati terhadap anggota keluarga yang lain sampai tumbuh rasa cinta dan kasih sayang anak, sehingga nantinya akan tumbuh sikap saling peduli. Bentuk kepedulian dalam lingkungan keluarga dapat berupa saling mengajak beribadah, makan bersama keluarga, membantu orang tua membersihkan rumah dan lain-lain.

2) Peduli di Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat di Indonesia secara umum dibagi menjadi dua lingkungan, yaitu lingkungan pedesaan dan lingkungan perkotaan. Lingkungan pedesaan masih memegang erat budaya beserta nilai yang ada di dalamnya sehingga sikap kepedulian sangat masih sangat dijaga. Misalnya ketika ada kegiatan yang dilakukan oleh satu keluarga, maka keluarga lain dengan tanpa imbalan akan membantu dengan berbagai cara. Situasi berbeda dengan lingkungan masyarakat perkotaan. Sangat jarang dijumpai pemandangan yang memperlihatkan kepedulian antar warga. Masyarakat lebih bersikap acuh tak acuh serta sikap individualisme sangat menonjol dibandingkan sikap sosialnya.

Lingkungan masyarakat dimanapun, baik pedesaan maupun perkotaan pasti memiliki kelompok-kelompok sosial. Menurut Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati (2007: 186) kelompok sosial merupakan unsur-unsur pelaku atau pelaksana asas pendidikan yang secara sengaja dan sadar membawa masyarakat pada kedewasaan, baik secara jasmani maupun rohani yang tercermin pada perbuatan dan sikap kepribadian

warga masyarakat. Peduli di lingkungan masyarakat dapat diwujudkan dengan saling menyapa, menjenguk tetangga yang sakit, mengikuti kegiatan di masyarakat, membantu tetangga yang membutuhkan dan lain sebagainya.

3) Peduli di Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial siswa. Young Pai (Arif Rohman, 2009: 201) mengatakan bahwa sekolah memiliki dua fungsi utama yaitu, sebagai instrumen untuk mentransmisikan nilai-nilai sosial masyarakat (*to transmit societal values*) dan sebagai agen untuk transformasi sosial (*to be the agent of social transform*). Nilai-nilai sosial tersebut akan sangat berguna bagi anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya.

5. Pembelajaran PKN

a. Definisi pembelajaran PKN

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat. (saidurrahman, 2018).

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik

menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan pancasila dan UUD NKRI 1945.

b. Ruang lingkup pembelajaran PKN

Ruang lingkup pembelajaran PKN meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 3) Hak asasi manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga Negara, meliputi: Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama.
- 5) Konstitusi Negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: Pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik.

- 7) Pancasila, meliputi: Kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan idiologi Negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Globalisasi, meliputi: Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, mengevaluasi globalisasi.

c. Tujuan pembelajaran PKN

Pembelajaran PKN bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Dapat berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Siti nurazizah. (2017) yang berjudul pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournamen* terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas IV SD Negeri Metro Barat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *games team tournament* berpengaruh positif terhadap nilai mata pelajaran matematika siswa yang diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 76 lebih besar dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 70. Hasil pengujian hipotesis di peroleh t hitung sebesar $2,68 > t$ tabel yaitu 2,02. Berarti H_0 diterima. Artinya ada pengaruh model *cooperatif learning tipe TGT* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1V SD Negeri 4 Metro Barat.

2. Harja wijaya. (2012) yang yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem gerak pada manusia (kuasi eksperimen di SMP Wirabuana Bogor. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *games team tournament* terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem gerak pada manusia. Nilai rata-rata *pretest* 34,24 menjadi 72,82 pada *posttes* kelas eksperimen, sementara kelas kontrol nilai rata-rata preteset 36,24 pada posttes 51,06 berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, data hasil perhitungan perbedaaan rata-rata posttest kedua kelompok diperoleh nilai t hitung 8,33 sedangkan t tabel dengan taraf signifikan 5% dengan derajat keabsahan (dk)=30 yaitu sebesar 2,03. Dengan demikian dapat dikatakan t hitung $> t$ tabel bearti hipotensis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT

terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem gerak.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan mengembangkan nilai-nilai, keterampilan serta membentuk watak anak. Pembentukan kemampuan serta watak anak dapat dilakukan dengan pembinaan karakter. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) merupakan muatan wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa sekolah dasar dan juga menengah, baik tingkat SMP ataupun SMA di seluruh Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) merupakan media pengajaran yang mengindonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program Pkn menurut konsep-konsep umum ketanagaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) mengkaji aspek-aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan praturan, hak asasi, kebutuhan warga negara, pancasila dan globalisasi. Melalui mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan (Pkn), siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, kreatif, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti korupsi.

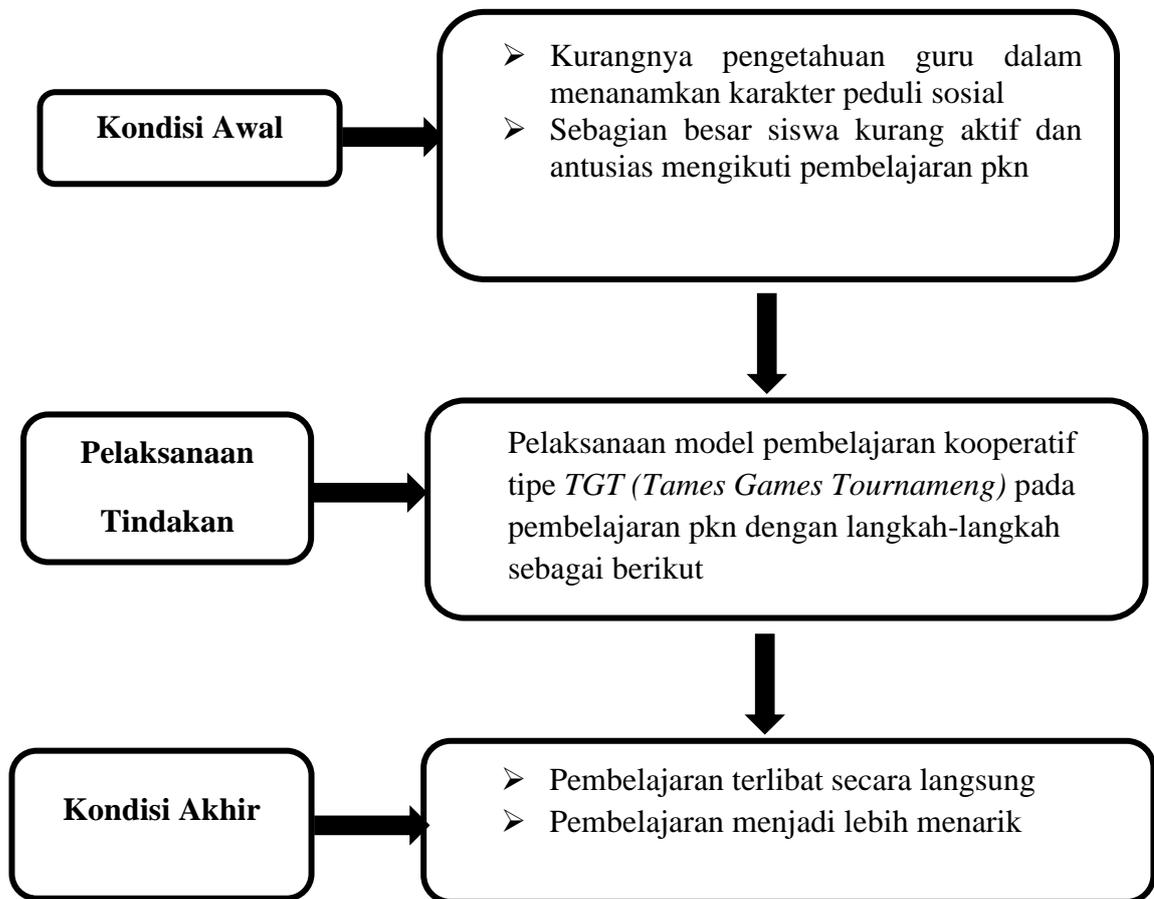
Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendukung perkembangan karakter karena dalam pembelajaran tersebut siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat dan bersaing dalam suatu permainan akademik. Pembelajaran kooperatif

TGT menyediakan kesempatan yang luas kepada siswa untuk dapat berinteraksi secara kooperatif dan mendukung pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk bertingkah laku, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mudah diterima dalam anggota kelompoknya. Aspek keterampilan sosial tersebut meliputi kerja sama, sportif, dan tanggung jawab. Tiga aspek keterampilan sosial tersebut perlu dimiliki oleh anak agar terampil dalam bersosialisasi dengan teman sebaya maupun dengan orang lain.

Keterampilan sosial yang ditanamkan sejak dini dapat dijadikan bekal bagi anak untuk kehidupannya kelak dalam bermasyarakat. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diberikan guru melalui permainan dan bekerja kelompok. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa diusahakan agar terlibat langsung secara nyata yang bersifat aktif dan social. Pembelajaran yang melibatkan siswa akan mendukung siswa untuk saling berinteraksi dengan siswa lain. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan diupayakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini karena dalam pembelajaran tersebut siswa berinteraksi dan bersaing dalam permainan akademik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahap yaitu: tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*),

permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa bekerja sama, bersaing, dan bertanggung jawab. Dengan begitu diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas V B.



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah proposisi yang sifatnya belum terbukti secara ilmiah. Sehingga proposisi ini harus segera dibuktikan secara empiris dengan proses penelitian yang sesuai dengan metodologi yang sesuai.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam model pembelajaran *kooperatif tipe TGT (Tames Games Tournament)* terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa dalam pembelajaran PPKN KELAS V di SD Negeri 02 Pohgading tahun pelajaran 2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat *ex-post facto*, arti *ex-post facto* yaitu “dari apa dikerjakan setelah kenyataan’, maka penelitian ini diartikan sebagai penelitian sesudah kejadian atau fakta. *Ex-post facto* juga penelitian yang variabel independennya adalah peristiwa yang sudah terjadi. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang dengan cara mencari penyebab atas akibat yang sekarang terjadi atau mencari akibat lanjut dari peristiwa yang telah terjadi. (Ismail, 2018:34). Hal ini membuat penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa pada pembelajaran pkn kelas V di SD Negeri 2 Pohgading.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian dimana data yang diperoleh berkaitan dengan angka yang menyebabkan penggunaan teknik analisis statistik.

B. Desain Penelitian

Metode yang digunakan yaitu penelitian *causal-comparative* disebut juga dengan penelitian *ex-post facto* yaitu penelitian empiris yang sistematis dimana peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi variabel itu telah terjadi atau variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Pohgading, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur, pada siswa kelas VA dengan jumlah 20 orang siswa, 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, waktu penelitian dilakukan pada bulan juni.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian, keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Maisaroh (2019:67) mendefinisikan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek atau subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SDN 2 Pohgading tahun ajaran 2022/2023. Adapun jumlah keseluruhan murid di SD Negeri 2 Pohgading adalah:

Tabel 3.1 populasi keseluruhan siswa SDN 2 Pohgading

No	Kelas	Rombel			Jumlah
		A	B	C	
1.	I	23	22		45
2.	II	20	20		40
3.	III	21	20	21	62
4.	IV	34			34
5.	V	20	22		42
6.	VI	21	22		43
Jumlah		139	106	21	266

2. Sampel

Menurut Maisaroh (2019:73) mendefinisikan bahwa sampel merupakan cuplikan atau sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat juga dikatakan bahwa populasi dalam bentuk mini (miniature populasi). Sampel merupakan sebagian populasi yang teliti yang diambil dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2018:133) *Purposive Sampling* yaitu pemilihan sampel bersifat tidak acak, karena sampel dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, yaitu orang tua murid kelas VA SD Negeri 2 Pohgading. *Purposive Sampling* dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa dengan pertimbangan mereka mampu penilaian secara umum dan objektif terhadap pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap pembentukan karakter peduli sosial. Jadi kesimpulannya adalah sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* atau secara sengaja karena dianggap mampu mewakili populasi yang ada sebanyak 20 siswa responden.

Tabel 3.2 Sampel Kelas VA SDN 2 Pohgading

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	L	P	
VA	9	11	20

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh

informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 38). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (Independent variabel)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “x”. (Nanang Martono 2016: 61). Berdasarkan pengertian variabel bebas tersebut, maka yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Kooperatif Tipe Tames Games Tournament (TGT)*.

b. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topic penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “y”. (Nanang Martono 2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Karakter Peduli Sosial.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2015:308). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, dengan angket, wawancara dan dokumentasi.

a) Angket

Angket (kuesioner) merupakan suatu tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirm melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2018: 199).

Pada penelitian ini menggunakan angket yang digunakan untuk siswa kelas VA yang bertujuan agar bisa memiliki data yang terkait dengan pengaruh pola asuh orang tua terhadap pengembangan karakter peduli sosial siswa.

b) Wawancara

Menurut Sugiyono (2018:304) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui proses pengumpulan data, wawancara dapat dibedakan menjadi beberapa teknik yaitu teknik wawancara terstruktur, teknik wawancara semi terstruktur, dan teknik wawancara tidak terstruktur.

c) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil dari wawancara, baik berupa catatan, foto maupun dokumen-dokumen lainnya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk angket dan wawancara.

a. Angket (Kuesioner)

Pada Penelitian ini menggunakan jenis angket terbuka dimana angket terbuka ialah angket yang sistem menjawabnya tidak menggunakan pilihan ganda maupun *yes or no*. Sehingga responden bisa leluasa mengisi pertanyaan dalam angket tersebut dengan jawaban dan pendapat mereka sendiri tanpa dibatasi oleh alternatif jawaban dari angket tersebut. Sedangkan skala yang digunakan untuk mengukur penelitian ini ialah dengan skala likert.

Skala lima ini menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur tingkat karakter peduli sosial siswa dengan merespon 5 titik

pilihan pada setiap butir pertanyaan yang meliputi: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.3
Tabel Skala Lima

Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Nilai	Intervakl Skor	Katagoria
1	$X > xi + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
2	$xi + 0,60 S_{bi} < X \leq xi + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$xi - 0,60 S_{bi} < X \leq xi + 0,60 S_{bi}$	Cukup
4	$xi - 1,80 S_{bi} < x \leq -0,60 S_{bi}$	Kurang
5	$X < xi - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

KETERANGAN :

- xi (rata-rata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
- S_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)
- X = skor aktual

Pada penggunaan skala lima, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden yang dibuat dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan responden.

Tabel 3.4 kisi-kisi angket pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa dalam Pembelajaran Pkn kelas VA SDN 2 Pohgading

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	Penyajian kelas	1-9	9
		Belajar dalam kelompok	10-15	6
		Permainan dan pertandingan	16-20	5
		Penghargaan kelompok	21-25	5
Jumlah				25
2.	Karakter Peduli Sosial	Membantu orang tua dalam membersihkan rumah, membantu memasak, atau membantu pekerjaan yang bisa dikerjakan	1-9	9
		Mendengarkan ketika guru menjelaskan	10-15	6
		Keaktifan serta partisipasi dalam kegiatan sosial	16-20	5
		Kegiatan tolong menolong di dalam kelas.	21-25	5
Jumlah				25

b. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara tak berstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Prosedur yang digunakan dalam wawancara ini ialah dengan cara bertatap muka atau *face to face*.

G. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak suatu item dalam instrumen yang telah dibuat. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen mempunyai ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur. Validitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan instrumen yang valid, yang berarti bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Tiap angket pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa menggunakan traf signif.

Tiap angket diukur menggunakan pengujian validitas instrumen, apakah tiap-tiap angket itu sudah bisa dikatakan valid atau tidak. Dalam menguji validitas menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yaitu:

$$r^{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

Keterangan:

r^{xy} : Koefisien Korelasi antara Variabel x dan variabel y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor total

$\sum xy$: Jumlah skor skala item dengan skor sekala total

X^2 : Skor kuadrat X

Y^2 : Skor kuadrat Y (Sugiyono 2018 :177).

Penghitungan Validitas secara manual

$$\begin{aligned}r^{xy} &= \frac{N.(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N.(\sum X^2) - (\sum X)^2\}.(N.(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)\}} \\&= \frac{20(80.073) - (1.216)(1.279)}{\sqrt{\{(20(73.537^2) - (73.537^2))(20(83.284^2) - (83.284^2))\}} \\&= \frac{1.601.460 - 1.555.264}{\sqrt{\{(108.153.807.380 - 5.407.690.369)(138.724.493.120 - 6.936.224.656)\}} \\&= \frac{46.214}{\sqrt{\{(102.746.117.011)(131.788.268.464)\}} \\&= \frac{46.214}{10.771.653.357.2} \\&= \frac{46.214}{10.771.653} \\&= 4,290\end{aligned}$$

Kriteria r^{xy} adalah item pernyataan dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikan 5%. Pada uji validitas secara manual diatas dapat dikatakan valid karena r hitung $>$ r tabel , dimana r hitung 4,290 sedangkan r tabel 0,444 karena jumlah responden sebanyak 20 siswa.

Hasil uji validitas menggunakan bantuan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa pada variabel Model Pembelajaran TGT (X) teridentifikasi bahwa dari 25 item pernyataan yang diberikan kepada siswa terdapat 13 item pernyataan yang valid dan 12 item pernyataan tidak valid. Sedangkan pada variabel karakter peduli sosial siswa (Y) teridentifikasi bahwa dari 25 pernyataan yang diberikan kepada siswa terdapat 13 item pernyataan yang valid dan 12 item pernyataan dikatakan tidak valid. Jadi dapat di simpulkan bahwa dri 50 pernyataan yang diberikan kepada siswa terdapat 26 pernyataan yang valid dan 24 pernyataan yang tidak valid.

2. Realibilitas Instrumen

Reliabilitas yaitu jika suatu instrumen sudah bisa dipercaya guna dipakai sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data (juga mengukur variabel). Instrumen reliabel atau bisa dipercaya berarti akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur realibilitas data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program SPSS versi 26 dengan *Cronbach Alpha*.

Pengambilan keputusan dilakukan jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka data dapat dinyatakan reliabel, dan jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 data dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3.5
Uji Realibilitas Model Pembelajaran TGT (X)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.717	26

Table di atas Menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas Model Pembelajaran TGT dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari table tersebut diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,717. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,717 > 0,6$, maka dari 26 pertanyaan pembelajaran TGT valid dan dapat dikatakan reliable.

Tabel 3.6
Uji Reabilitas Karakter Peduli Sosial

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.701	26

Table di atas Menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas karakter peduli sosial dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari table tersebut diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,701. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,701 > 0,6$, maka dari 26 pertanyaan karakter peduli sosial valid dan dapat dikatakan reliable.

Uji reliabilitas pola asuh orang tua (X) dan karakter peduli sosial (Y) menggunakan SPSS versi 26 tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel X dan Y dapat dikatakan valid dan reliable.

H. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiyono, 2018: 335).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018 :206) Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa. Analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase.

2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan analisis statistika yang bersifat parametrik dimana data yang digunakan harus memiliki skala pengukuran sekurang-kurangnya interval dan distribusi normal. Penggunaan analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, dimana model pembelajaran TGT adalah variabel bebas (X) sedangkan Karakter peduli sosial adalah variabel terikat (Y).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji persyaratan dan jika data yang dinyatakan berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis digunakan uji-t untuk menguji kemaknaan persial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependent, pengambilan keputusan untuk mengetahui pengaruh variabel Model pembelajaran TGT (X) terhadap variabel karakter peduli sosial (Y) dengan membandingkan nilai thitung dengan ttabel pada taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan asumsi hipotesis berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh secara signifikan antara pola asuh orang tua terhadap karakter peduli sosial .

Ha : Ada pengaruh secara signifikan antara pola asuh orang tua terhadap karakter peduli sosial .

Sedangkan untuk kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $t_{hit} < t_{tab}$ maka Ho diterima, pada $\alpha = 5\%$

Jika $t_{hit} > t_{tab}$ maka Ha diterima, pada $\alpha = 5\%$ Sugiyono (2018:223).

