

**EKSPLORASI PENDEKATAN KOOPERATIF DAN KOLABORATIF TIPE TGT  
MELALUI PERMAINAN TAPAK GUNUNG DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER  
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD**

**Yulia Indra Rahayu<sup>1</sup> dan Ryan Dwi Puspita<sup>2</sup>**

Universitas Terbuka Bandung

Email: [yuliaindra344@gmail.com](mailto:yuliaindra344@gmail.com) , [ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penguatan pendidikan karakter serta kurangnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, yang menyebabkan proses belajar cenderung kurang variatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan Tapak Gunung dalam mengembangkan karakter peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas III. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan permainan Tapak Gunung secara signifikan mampu memunculkan nilai-nilai karakter esensial seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Peserta didik menunjukkan antusiasme serta keaktifan yang sangat tinggi, yang berimplikasi pada peningkatan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan kepercayaan diri dalam berinteraksi di dalam kelompok. Proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan karakter positif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi peserta didik. Dengan demikian, pendekatan ini terbukti menjadi alternatif inovatif yang mampu mentransformasi nilai-nilai kearifan lokal menjadi sarana pengembangan karakter yang komprehensif di lingkungan sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Kooperatif dan kolaboratif, Tipe TGT, permainan Tapak Gunung, pengembangan karakter, pembelajaran IPAS*

**Abstract**

*This research is motivated by the suboptimal strengthening of character education and the lack of utilization of traditional games as local wisdom in elementary school learning, which causes the learning process to be less varied. The purpose of this study is to explore the implementation of cooperative and collaborative approaches of the Teams Games Tournament (TGT) type through the Tapak Gunung game in developing students' character in third-grade IPAS learning. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data analysis was performed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and systematic conclusion*

*drawing. The results showed that the integration of the TGT model with the Tapak Gunung game significantly fostered essential character values such as cooperation, responsibility, discipline, honesty, and sportsmanship. Students showed high enthusiasm and activity, which resulted in improved social skills, communication skills, and self-confidence in group interactions. The learning process became much more interactive, fun, and effective in instilling positive characters through meaningful and contextual learning experiences for students. Thus, this approach is proven to be an innovative alternative capable of transforming local wisdom values into a means of comprehensive character development in the elementary school environment.*

**Keywords:** *cooperative-collaborative, TGT, tapak gunung, character development, IPAS learning.*

## **Pendahuluan**

Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, serta mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Idealnya, proses pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter peserta didik melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang berpusat pada murid (*Student-centered learning*) diyakini mampu memaksimalkan peran serta aktif peserta didik dalam proses belajar (Kemendikbudristek, 2022).

Gas acanDalam ranah pengembangan karakter, peserta didik diharapkan memiliki nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Pendidikan karakter ialah upaya sistematis untuk menanamkan nilai-nilai tersebut melalui proses pembelajaran yang terintegrasi (Lickona, 2019). Maka dari itu, pembelajaran IPAS idealnya dirancang secara inovatif dengan memanfaatkan pendekatan yang mampu mengakomodasi pengembangan karakter secara optimal. Pentingnya karakter dalam pembelajaran ditegaskan oleh beberapa ahli yaitu pendidikan karakter memiliki peran strategis dalam mencetak generasi yang tidak hanya pada ranah pengetahuan saja, namun juga harus memiliki kepedulian sosial, tanggung jawab, serta memiliki kemampuan berkolaborasi dengan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat (Siswanto, E. et al, 2024) . Pendidikan tidak sekedar berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual, tetapi juga berperan dalam membina karakter, moral, dan kepribadian sehingga peserta didik memiliki kecakapan untuk menjalani kehidupan secara langsung dan penuh tanggung jawab (Fadilah, Rabi'iah., 2021). Oleh sebab itu, penguatan karakter menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Akan tetapi, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), akibatnya peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pengembangan karakter peserta didik, terutama dalam aspek kerja sama dan tanggung jawab. Pada saat kegiatan pembelajaran, peserta didik bersikap egois dalam kegiatan berdiskusi, mereka lebih memilih mengerjakan tugas kelompok secara mandiri daripada harus menunggu ide jawaban dari teman satu kelompoknya yang memiliki kemampuan kurang. Dari permasalahan tersebut menyebabkan anggota lain menjadi pasif dan hanya bergantung kepada peserta didik tersebut. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dan minimnya interaksi sosial dalam kelas (Sari et al., 2022). Selanjutnya, penelitian lain menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan peserta

didik kurang termotivasi, jenuh, dan kurang memperhatikan pembelajaran (Wijanarko et al., 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara keadaan ideal dan keadaan nyata di lapangan. Idealnya pembelajaran IPAS bersifat aktif, kolaboratif, dan mampu mengembangkan karakter, namun kenyataannya pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum optimal dalam mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik. Salah satu Solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan kompetitif secara sehat (Slavin, 2015). Sementara itu, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendekatkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga lebih mudah dipahami (Iswinarti, 2021).

Dalam beberapa penelitian menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dan kerja sama tim efektif dalam mengembangkan sikap sosial peserta didik sekolah dasar melalui interaksi dan tanggung jawab bersama. Pendekatan ini juga mendorong peserta didik untuk saling menghargai, bekerja sama, dan meningkatkan keterampilan sosial dalam proses pembelajaran. Akibatnya dapat memperkuat hubungan sosial dan membangun rasa tanggung jawab (Nurhaeda et al., 2023). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter peduli sosial siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan sikap siswa dalam aspek kerja sama, kepedulian terhadap teman, saling membantu, serta kemampuan berinteraksi sosial dalam kelompok (Husni et al., 2023). Di samping itu, Pengembangan media permainan Tapak Gunung berbasis pendidikan karakter, mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PPKn secara menyenangkan. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman nilai sosial melalui aktivitas bermain (Nurmiati et al., 2021).

Pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Permainan ini juga mendorong keaktifan peserta didik serta membantu pemahaman konsep matematika secara lebih konkret melalui aktivitas bermain. Selain itu, penggunaan permainan tradisional engklek terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas bermain membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna (Zein & Rahayu, 2022).

Dalam pembelajaran mendalam di Kurikulum Merdeka merupakan konsep yang menekankan pemahaman konsep secara utuh, bermakna dan menyenangkan. Jadi bukan hanya sekedar hafalan, dalam kegiatan pembelajaran juga mengintegrasikan olah rasa, olah hati dan olah raga secara menyeluruh untuk meningkatkan berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif peserta didik. Penelitian lainnya menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat merangsang perkembangan anak menjadi lebih disiplin, inovatif, bersikap terbuka dalam penyampaian pembelajaran dan penting untuk menerapkan karakter disiplin (Nurul Fatimah, Arri Handayani, 2024). Penelitian sebelumnya umumnya mengkaji TGT dalam meningkatkan

hasil belajar atau keaktifan peserta didik, sedangkan penelitian lain hanya berfokus pada penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Namun, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT dengan permainan tradisional dalam konteks pengembangan karakter pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan permainan Tapak Gunung dalam pengembangan karakter peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas III SD. Posisi penelitian ini berada pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aspek pedagogis dan kearifan lokal.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan Tapak Gunung dalam pengembangan karakter peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dalam setting riil dan alamiah, dengan maksud untuk menginvestigasi dan memahami fenomena yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadi. (Wibawa et al., 2022) Peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan data, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga menganalisis data penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam terkait proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta perkembangan karakter yang muncul selama kegiatan berlangsung (Sugiyono, 2021).

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Mekarsari dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik kelas III masih berada pada tahap perkembangan karakter yang memerlukan penguatan melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Selain peserta didik, guru kelas juga berperan sebagai informan yang memberikan informasi tambahan terkait pelaksanaan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, interaksi peserta didik, serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, respon terhadap penggunaan permainan Tapak Gunung, serta perubahan perilaku yang terjadi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas peneliti sebagai instrumen utama serta instrumen pendukung berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data yang sistematis dan mendalam, sedangkan dokumentasi berfungsi untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan terus memverifikasi data hingga diperoleh hasil

yang valid dan kredibel. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran IPAS berlangsung dalam beberapa pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan Tapak Gunung dalam pengembangan karakter peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dalam setting riil dan almah, dengan maksud untuk menginvestigasi dan memahami fenomena yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadi. (Wibawa et al., 2022)

Peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan data, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga menganalisis data penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam terkait proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta perkembangan karakter yang muncul selama kegiatan berlangsung (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Mekarsari dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik kelas III masih berada pada tahap perkembangan karakter yang memerlukan penguatan melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Selain peserta didik, guru kelas juga berperan sebagai informan yang memberikan informasi tambahan terkait pelaksanaan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, interaksi peserta didik, serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, respon terhadap penggunaan permainan Tapak Gunung, serta perubahan perilaku yang terjadi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas peneliti sebagai instrumen utama serta instrumen pendukung berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data yang sistematis dan mendalam, sedangkan dokumentasi berfungsi untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan terus memverifikasi data hingga diperoleh hasil yang valid dan kredibel. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik

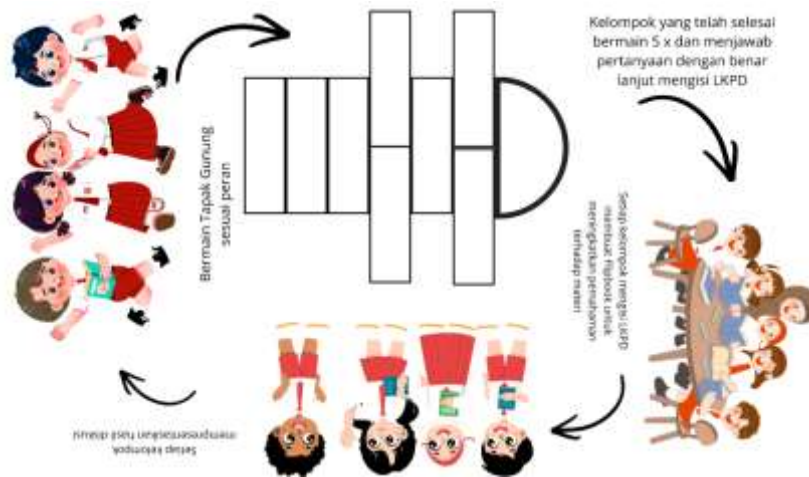
triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran IPAS berlangsung dalam beberapa pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, Proses pembelajaran IPAS melalui pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif Tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung dimulai pada pertemuan pertama, berlangsung secara sistematis dan melibatkan peserta didik secara aktif. kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi IPAS dengan bantuan media *PowerPoint* yang ditampilkan melalui video pembelajaran Topik A Tradisi dan Budaya di rumah dan dimasyarakat meliputi pengertian Tradisi atau Budaya, ciri-ciri tradisi, cara melestarikan tradisi, dan contoh tradisi di lingkungan keluarga serta di Masyarakat.

Selanjutnya peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Dalam setiap kelompok terdapat pembagian peran yaitu, peserta didik yang pertama menjadi pemeran utama, peserta didik yang kedua menjadi pengarah, peserta didik yang ke tiga sebagai pencatat soal dan jawaban, peserta didik ke empat adalah penyaji hasil diskusi. Sebelum permainan dimulai, guru menyediakan kuis sederhana sesuai materi yang telah dijelaskan di awal. Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan betul berhak bermain pada urutan pertama, dilanjutkan kelompok lain sesuai urutan menjawab pertanyaan sederhana. Pada tahap inti, peserta didik mengikuti permainan Tapak gunung yang telah dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal pembelajaran IPAS. Seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, kemudian kembali ke kelompok untuk mengerjakan LKPD.

Aturan permainan seperti tidak menginjak garis dan gaco tidak keluar dari area permainan. Apabila ada pelanggaran, maka giliran permainan berpindah ke kelompok lain. Kelompok yang mampu menyelesaikan lima tahap permainan dengan baik serta dapat menjawab soal secara tepat dapat dinyatakan sebagai pemenang. Pendekatan kooperatif tipe TGT menekankan kerja sama kelompok dan aktivitas permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, pembelajaran kooperatif dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Mandiri, 2022). *Collaborative learning* berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik dalam kelompok (Ika Nur Laela et al., 2024). Dalam penelitian ini kegiatan diskusi saat permainan dan pengerjaan LKPD menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling bertukar ide dan membantu satu sama lain. Berikut gambaran proses pembelajaran.



Gambar 1. Alur Pembelajaran Pendekatan Kooperatif dan kolaboratif Tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung

Setelah melewati lima kali permainan, maka kelompok yang berhasil akan kembali ke kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan LKPD unik yang didalamnya mengembangkan kreativitas peserta didik seperti *flipbook/lapbook*. *Flipbook/lapbook* merupakan media pembelajaran interaktif agar peserta didik dapat merangkum materi tertentu sehingga pemahaman peserta didik meningkat .

### Hasil Penelitian

Hasil pembelajaran dengan eksplorasi pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung dalam pengembangan karakter pada mata Pelajaran IPAS di kelas III SD dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pengembangan Karakter Peserta Didik

Karakter Yang Muncul	Indikator	Pertemuan Pertama	%	Pertemuan Kedua	%	Pertemuan Ketiga	%
<b>Kerja sama</b>	Kemampuan bekerja dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi tugas.	Kerja sama mulai terlihat, namun masih didominasi oleh beberapa peserta didik	65 %	Kerja sama mulai berkembang dan keterlibatan anggota kelompok lebih merata	90 %	Sebagian besar peserta didik menunjukkan kerja sama yang baik, meskipun belum merata sepenuhnya.	95 %
<b>Tanggung jawab</b>	Kemampuan menjalankan peran dan menyelesaikan tugas kelompok	Tanggung jawab masih rendah, beberapa peserta didik belum menjalankan peran	60 %	Tanggung jawab mulai berkembang sesuai pembagian peran	85 %	Sebagian besar peserta didik sudah bertanggung jawab sesuai peran, namun masih memerlukan bimbingan	90 %

<b>Disiplin</b>	Kepatuhan terhadap aturan permainan dan pembelajaran	dengan optimal					
		Masih terdapat pelanggaran terhadap aturan permainan	60 %	Peserta didik mulai memahami dan mengikuti aturan yang ditetapkan	80 %	Sudah mulai disiplin, mengikuti aturan dengan baik	90 %
<b>Sportif</b>	Sikap menerima hasil permainan dan menghargai kelompok lain	Sikap sportif belum terlihat secara optimal	50 %	Sikap sportif mulai berkembang dalam kegiatan permainan	80 %	Sikap sportif berkembang dengan baik, namun belum sepenuhnya ditunjukkan oleh seluruh peserta didik	90 %

## Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, perkembangan karakter peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan awal, sebagian peserta didik masih belum sepenuhnya memahami aturan permainan Tapak Gunung, terutama karena langkah-langkah permainan telah dimodifikasi menjadi bentuk permainan kelompok. Kemampuan kerja sama peserta didik mulai terlihat dengan persentase 65%, namun masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan anggota kelompok lainnya, baik dalam permainan maupun kegiatan diskusi. Tanggung jawab peserta didik masih tergolong rendah dengan persentase 60%, karena beberapa peserta didik belum menjalankan peran yang diberikan secara optimal. Kedisiplinan juga masih rendah dengan persentase 60%, ditunjukkan dari masih adanya peserta didik yang melanggar aturan permainan, seperti menginjak garis dan mengeluarkan gaco dari jalur permainan. Selain itu, sikap sportif belum terlihat secara optimal dengan persentase 50%, karena sebagian peserta didik masih berfokus pada keinginan untuk menang dari kelompok lain.

Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan materi Topik B Sejarah Tradisi dan Budaya Indonesia dengan memanfaatkan media PowerPoint yang ditampilkan melalui video pembelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab, pelaksanaan permainan Tapak Gunung, hingga peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan, perkembangan karakter peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Kerja sama meningkat menjadi 90% karena keterlibatan anggota kelompok sudah lebih merata. Tanggung jawab juga meningkat menjadi 85%, terlihat dari peserta didik yang mulai menjalankan peran sesuai pembagian tugas kelompok. Kedisiplinan mengalami peningkatan menjadi 80%, ditandai dengan semakin baiknya pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan dan proses pembelajaran. Sikap sportif juga meningkat menjadi 80%, terlihat ketika peserta didik tidak lagi melakukan kecurangan saat bermain. Apabila terdapat kelompok yang menginjak garis, mereka bersedia berhenti dan kembali ke kelompok untuk menunggu giliran berikutnya. Selain itu, komunikasi positif antar peserta didik mulai

terjalin dengan baik karena mereka termotivasi untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan LKPD bersama kelompoknya.

Pada pertemuan ketiga dengan materi Topik C Nilai-nilai Tradisi di Indonesia, perkembangan karakter peserta didik terlihat semakin baik dan lebih konsisten. Kerja sama mencapai 95%, karena sebagian besar peserta didik sudah mampu bekerja sama secara solid dalam kelompok, baik saat bermain Tapak Gunung maupun ketika berdiskusi. Tanggung jawab meningkat menjadi 90%, ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik menjalankan peran masing-masing dengan lebih baik meskipun masih memerlukan sedikit bimbingan dari guru. Kedisiplinan juga mencapai 90%, terlihat dari kepatuhan peserta didik dalam mengikuti aturan permainan dan jalannya pembelajaran. Sikap sportif mengalami peningkatan menjadi 90%, di mana sebagian besar peserta didik sudah mampu menerima hasil permainan dengan baik, menghargai kelompok lain, serta menunjukkan sikap jujur selama kegiatan berlangsung. Selain itu, komunikasi antar peserta didik semakin efektif dan terjalin dengan lebih baik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kondusif, dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, mengikuti permainan, serta menyelesaikan tugas kelompok. Peserta didik memperlihatkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama saat permainan Tapak Gunung. Keterlibatan ini didukung oleh penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Iswinarti (2017) permainan tradisional memiliki manfaat psikologis, seperti meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik. Hal ini diperkuat juga oleh penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Nur, 2025). Selain itu, keterlibatan peserta didik juga tampak dari keberanian mereka dalam menyampaikan hasil diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dan kolaboratif mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, sebagaimana dikemukakan dalam sebuah penelitian bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik (Mukhtar, 2023). Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat membentuk karakter demokratis peserta didik melalui kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai antar anggota kelompok (Latifah & Suradji, 2025).

Pengembangan karakter peserta didik dengan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung menunjukkan adanya pengembangan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang berkembang meliputi kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Kerja sama tercermin dari interaksi peserta didik yang saling membantu dalam kelompok, sementara tanggung jawab terlihat dari penyelesaian tugas sesuai peran masing-masing. Disiplin ditunjukkan kepatuhan terhadap aturan permainan. Di samping itu, kejujuran dan sportivitas tampak ketika peserta didik menjalankan permainan sesuai aturan tanpa melakukan kecurangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter peduli sosial peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan sikap peserta didik dalam aspek kerja sama,

kepedulian terhadap teman, saling membantu, serta kemampuan berinteraksi sosial dalam kelompok (Husni et al., 2023).

Hasil kajian ini sejalan juga dengan teori Pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Lickona (2019) bahwa karakter dapat berkembang melalui pengalaman langsung dan interaksi. Selain itu, pembentukan karakter dapat ditanamkan melalui pembiasaan dalam kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif (Wibowo et al., 2025). Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional terbukti dapat membantu membentuk karakter disiplin pada anak (Nurul Fatimah, Arri Handayani, 2024). Selain itu, permainan tradisional juga dapat menjadi media yang efektif dalam pengembangan pendidikan karakter di sekolah dasar (Hafina, Nur, & Malik, 2022). Pembelajaran kolaboratif berperan dalam membentuk karakter sosial peserta didik melalui pengalaman belajar bersama (Wijaya, 2025). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Melalui interaksi kelompok, siswa belajar bekerja sama, saling menghargai, serta membangun pemahaman bersama.

Selain itu, model ini juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan sikap saling mendukung antar siswa (Silva et al., 2021). Di sisi lain, peran aktif guru sangat penting dalam meningkatkan pemahaman pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Strategi seperti pembiasaan, keteladanan, dan pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menanamkan nilai karakter, sehingga guru menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan karakter peserta didik (Tuhuteru et al., 2023). Dengan demikian, eksplorasi pembelajaran kooperatif dan kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan Tapak Gunung tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga berkontribusi secara optimal dalam pengembangan karakter peserta didik.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Eksplorasi Pendekatan Kooperatif dan Kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan Tapak Gunung dalam pengembangan Karakter pada Pembelajaran IPAS kelas III SD, dengan demikian bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung berlangsung secara sistematis dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran *power point* dalam bentuk video berjalan, dilanjutkan dengan penjelasan langkah-langkah permainan beserta aturannya, pembagian kelompok dan peran, pelaksanaan permainan, serta dilanjutkan dengan diskusi dan pengerjaan LKPD bersama kelompoknya. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta mencerminkan adanya interaksi kolaboratif antar peserta didik.
2. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung tergolong tinggi. Hal ini terlihat melalui keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, keikutsertaan dalam permainan, serta keberanian dalam menyampaikan hasil diskusi. Pembagian peran dalam kelompok

memotivasi setiap peserta didik untuk terlibat secara merata, sekaligus memperkuat proses kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengembangan karakter peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif tipe TGT melalui permainan Tapak Gunung terlihat dari munculnya nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Nilai-nilai tersebut berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, pembiasaan, serta pengalaman langsung dalam kegiatan permainan yang bersifat kolaboratif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan dalam tiga kali pertemuan, sehingga pengamatan terhadap perkembangan karakter peserta didik belum dapat menggambarkan perubahan secara mendalam dan berkelanjutan. Kedua, jumlah subjek penelitian terbatas pada satu kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, pengumpulan data masih didominasi oleh observasi dan wawancara, sehingga potensi subjektivitas peneliti masih mungkin terjadi. Keempat, penelitian ini belum menggunakan instrumen kuantitatif untuk mengukur tingkat perkembangan karakter secara lebih terukur. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar perkembangan karakter peserta didik dapat diamati secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih luas dan beragam agar hasilnya lebih representatif. Penelitian berikutnya juga dapat mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) sehingga hasil penelitian menjadi lebih kuat dan objektif. Di samping itu, pengembangan instrumen penilaian karakter yang lebih terstandar serta eksplorasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan variasi permainan tradisional lainnya juga perlu dilakukan untuk memperkaya temuan penelitian di bidang pendidikan karakter.

## Daftar Pustaka

- Fadilah, Rabi'iah., Wahab Syakhirul Alim, AINU ZUMRUDIANA, IIN WIDYA LESTARI, Achmad Baidiwi, alinea D. E. (n.d.). *Pendidikan Karakter*.
- Hafina, a., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development of character education model. *Jurnal Etika demokrasi*.
- Husni, M., Sururuddin, M., Hasani, A. D., & Harti, N. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 27–35.
- Ika Nur Laela, Meylinda Nurlatifah, Nabila Zahra Atika, Restina Salsabila Eka W, & Uut Septiana. (2024). Penerapan Model Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 94–105. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2710>
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Latifah, E. N., & Suradji, M. (2025). *BUILDING DEMOCRATIC CHARACTER EDUCATION THROUGH*. 9(1).

- Lickona, T. (2019). *Education for character : How our schools can teach respect and responsibility*. bantam Books.
- Mandiri, M. (2022). *Cooperative learning dalam kurikulum merdeka*.
- Mukhtar, M. (2023). *Pembelajaran Kooperatif & Kolaboratif. 1*, 162.
- Nur, M. A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 165–182. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Nurhaeda, Putri, L. A., & Fajar, A. (2023). Melalui Pembelajaran Kolaboratif Dan Kerjasama. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 4(2), 274–283.
- Nurmiati, W., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 81–96. <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1261/588>
- Nurul Fatimah, Arri Handayani, D. R. (2024). No Title Analisa Permainan Tradisional Untuk Konsistensi Karakter Disiplin Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10 Nomor 0*.
- Sari, N. P., Yufiarti, Y., & Makmuri, M. (2022). Matematika Realistik Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Konsep Pembagian di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.32613>
- Siswanto, E., Switri, E., Pattiasina, P. J., Gianistika, C., Chairudin, M., Susilatun, H. R., & Nurasiah, S. (2024). *Pendidikan karakter*. Aina Media Baswara.
- Silva, R., Farias, C., & Mesquita, I. (2021). Cooperative Learning Contribution to Student Social Learning and Active Role in the Class. *Sustainability*, 13(15), 8644. <https://doi.org/10.3390/su13158644>
- Slavin, R. E. (2015) *Cooperative learning : theory, research, and picture, and practice (2nd ed)*. Boston : Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2021). *Metodelogi penelitian kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tuhuteru, L., Pratiwi, E. Y. R., Suryowidiyanti, T., Mahendika, D., & Abdullah, D. (2023). Strategies For Primary School Students Understanding Of Character Education Through The Active Role Of Teachers. *Journal on Education*, 5(4), 13569–13577. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2365>
- Wibawa, Basuki.,Mahdiyah., Dahlan, J.A. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Wibowo, Y. R., Salfadilah, F., Lampung, U. I. A., & Sosial, P. (2025). *Membangun Karakter Peduli Sosial melalui Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. 1(2)*, 107–123.
- Wijanarko, H., Rusijono, ., & Bachri, B. S. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi & Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan X-DPIB SMK Negeri 2 Surabaya. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 09. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4953>
- Wijaya, R. P. (2025). Kemampuan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 149–154.
- Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 109–114. <https://doi.org/10.21831/jpms.v10i2.45531>