

Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik

Andika Triansyah^{1*}, Nur Moh Kusuma Atmaja², Muhammad Abdurrochim³, Muhammad Fachrurrozi Bafadal¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. Profesor.Dr. H. Hadari Nawawi. Pontianak. Kalimantan Barat.

²Prodi Penjaskesrek, STKIP Melawi, Jl. RSUD Melawi KM 04. Melawi. Kalimantan Barat.

³Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Kaltim, Jl. Suwandi. Samarinda. Kalimantan Timur.

*Corresponding Author. Email: andika.triansyah@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama melalui *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* pada mata kuliah atletik dan meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah atletik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian diperoleh nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa pada mata kuliah atletik meningkat, dengan data nilai kepedulian pra siklus 14 point (37%), siklus I 21 point (55%), dan siklus II 31 point (82%). Nilai kerjasama menunjukkan hasil pada pra siklus 13 point (34%), siklus I 21 point (55%) dan siklus II 33 point (87%), hasil positif terjadi karena peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama terus menerus dilakukan secara sadar selama proses pembelajaran sehingga menanamkan kebiasaan (*habituation*) pada mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa juga meningkat pada mata kuliah atletik, dengan data kelulusan pada pra siklus 11 orang (29%) dengan nilai rata-rata 50 atau kategori D, siklus I 32 orang (84%) dengan nilai rata-rata 68 atau kategori C dan siklus II 38 orang (100%) dengan nilai rata-rata 92 atau kategori A, hasil belajar yang meningkat terjadi karena lingkungan belajar kondusif dan mahasiswa saling mengingatkan serta menguatkan selama proses belajar, yang merupakan dampak dari peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama.

Kata Kunci: kepedulian, kerjasama, *cooperative learning*

Increasing character of caring and cooperation learning athletic subject

Abstract

This study aims to determine the results of the increasing of the character of caring and cooperation through cooperative learning type Teams Game Tournament in athletic subjects and improve learning outcomes in athletic subjects. The research method used was classroom action research. Data were analyzed with qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed that the value of student care and cooperation in athletic subjects increased with pre-cycle care scores of 14 points (37%), cycle I 21 points (55%), and cycle II 31 points (82%). The value of cooperation shows the data at the pre cycle 13 points (34%), cycle I 21 points (55%) and cycle II 33 points (87%), positive results occur because the increasing character of care and cooperation is continuously carried out consciously during the learning process so that instilling habits (habituation) in students. While student learning outcomes improved in athletic subjects, with pre-cycle data of 11 people (29%), the average value of 50 or category D, cycle I 32 people (84%), the average value of 68 or category C and the second cycle of 38 people (100%) an average score of 92 or category A, improved learning outcomes occur because the learning environment is conducive and students remind and reinforce each other during the learning process, which is the impact of increasing the character of caring and cooperation.

Keywords: *caring, cooperation, cooperative learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan di Indonesia sehingga terintegrasi dengan sistem pendidikan secara umum. Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktifitas jasmani atau fisik. Sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Pendidikan jasmani merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang perilaku positif melalui aktivitas jasmani (Utama, 2011). Maraknya pembahasan tentang pendidikan karakter yang memiliki dimensi sosial struktural agar terciptanya sebuah sistem sosial yang kondusif bagi pertumbuhan moral individu menjadi kajian menarik untuk diketahui. Dalam konteks ini, moral dapat diletakkan dalam kerangka pendidikan karakter yang merupakan pondasi bagi pendidikan di Indonesia. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak dini. Ada beberapa pihak yang sangat mempengaruhi terbentuknya karakter anak, seperti keluarga, lingkungan masyarakat, teman sepergaulan, lingkungan sekolah, dll (Setiawati, 2017). Penerapan pendidikan karakter melalui mata pelajaran akan membawa proses perubahan pada kualitas hasil pendidikan itu sendiri (Raras Gistha Rosardi, 2014).

Istilah 'karakter' yang dikemukakan oleh Thomas Lickona menggunakan istilah *good character* yang mengacu pada konsep Aristoteles yaitu kehidupan berperilaku baik, yakni berperilaku baik terhadap pihak lain (Tuhan YME, manusia dan alam semesta) termasuk terhadap diri sendiri. Kebaikan dalam kehidupan dibagi menjadi dua kategori, yaitu kebaikan terhadap diri sendiri/*self oriented virtuous* meliputi pengendalian diri dan kesabaran, kebaikan yang kedua yaitu kebaikan terhadap orang lain seperti kesediaan berbagi dan merasakan kebaikan dari orang lain (Lickona, 1996). Kurikulum pendidikan karakter menekankan pentingnya rasa hormat, tanggung jawab, dan karakter kebangsaan. Tetapi istilah ini dapat digunakan sebagai eufemisme untuk tidak kritis menghormati otoritas (Kohn, 1997). Pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda (Julaiha, 2014). Pembentukan karakter bangsa dapat dilakukan salah satunya melalui olahraga (Yuliawan, 2016)

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun bangsa yang beradab dan bermartabat, baik di mata Tuhan, dunia internasional, dan manusia. Pendidikan karakter merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh semua pihak (Lestariningsih & Suardiman, 2017). Krisis karakter kebangsaan yang kini semakin mewabah di kalangan generasi muda, bahkan generasi sebelumnya semakin melahirkan keprihatinan demi keprihatinan. Setiap harinya, media massa terus dibanjiri dengan berita-berita kejahatan, pembunuhan, meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak, remaja, perempuan, dan lain sebagainya. Kita semakin sadar, bahwa nilai-nilai Pancasila yang luhur perlahan mulai tersisihkan (Setiawati, 2017). Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas bermain mampu membawa peserta didik untuk meningkatkan kemampuan atau potensi ke arah positif dalam arti potensi peserta didik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik berkembang dengan baik, melalui bermain dalam pendidikan jasmani dapat membentuk pribadi yang berkarakter baik (Utama, 2011).

Pendidikan karakter didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan Karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana

yang salah pada peserta didik, tetapi pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik (Supranoto, 2015). Pendidikan yang diperoleh dari lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap pembentukan karakter. Faktor lingkungan memberikan pengaruh positif yang signifikan pada pembentukan karakter (Wulandari, 2012). *Character education can be initiated at any grade level. It is important to set a strong foundation during the earlier grades and to reinforce and build upon that foundation during the later grades. To be effective, character education must include the entire school community and must be infused throughout the entire school curriculum and culture* (Adams, 2011). Karakter adalah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga (Soedjatmiko, 2015).

Pendidikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika mampu menerapkan metode/model pembelajaran secara efektif, salah satu model pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok. Metzler memaknai model *cooperative learning* sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas belajar kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan harapan agar seluruh siswa berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar yang diperolehnya (Metzler, 2017). *Cooperative learning* menurut pandangan Slavin merupakan model pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif beranggotakan 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sehingga memberikan kesempatan siswa belajar bersama dan mengembangkan keterampilan dalam interaksi kelompok, serta keterampilan bekerjasama yang dibutuhkan di dunia kerja (Slavin, 1980).

Pembelajaran kooperatif terdapat dua perspektif teori utama, yaitu teori motivasi dan teori kognitif. Teori motivasi dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada dorongan siswa untuk mencapai prestasi belajar, sedangkan teori kognitif menekankan pada efek pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat tipe *Team Game tournament (TGT)*, model *TGT* adalah model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Pelaksanaan pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 anggota tim, dimana tim menerima pengakuan atau penghargaan lain berdasarkan hasil pembelajaran semua anggota tim (Slavin, 2008). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin, 1980). Berdasarkan pendapat di atas, maka pelaksanaan pembelajaran *Teams Game Tournament* berada dalam kelompok belajar yang *heterogen* yang selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan permainan atau *game* untuk menciptakan nilai-nilai baik dan mengakhiri pembelajaran dengan melakukan lomba atau pertandingan antar kelompok atau tim dari kelompok belajar tersebut.

Mulai tergerusnya karakter masyarakat Indonesia yang berdampak kepada setiap lapisan masyarakat. Dikalangan mahasiswa seperti yang dialami peneliti sebagai tenaga pendidik, mengamati tingkat kepedulian yang rendah terhadap lingkungan sekitar, sikap tidak peduli terhadap kehadiran/tidak hadirnya teman di kelas, ketika akan memulai pelajaran tidak memperdulikan lingkungan disekitar apakah sudah bersih dan kondusif untuk memulai pembelajaran, kepedulian akan mempersiapkan peralatan pembelajaran, serta kurangnya kerjasama dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam proses belajar jelas terlihat, mahasiswa cenderung individualis dan tidak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh dosen, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Sebagai data awal nilai kepedulian dan kerjasama yang dimiliki mahasiswa sebesar 37% dan 34%, sedangkan hasil belajar rendah/kreteria tidak lulus pada mata kuliah atletik sebanyak 71%. Dari data awal tersebut dapat disampaikan bahwa perlu upaya untuk meningkatkan nilai

kepedulian dan kerjasama mahasiswa yang diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

Karakter kepedulian sosial pada umumnya lebih sering dipahami sebagai perilaku baik yang dilakukan setiap individu terhadap individu lain dilingkungan sekitarnya (Wardana, Priambodo, & Pramono, 2020). Salah satu cara membentuk nilai-nilai karakter bangsa adalah melalui olahraga (Meo, 2019). Karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi diajarkan dalam program pendidikan jasmani dan olahraga, pengajaran moral dan nilai-nilai olahraga itu melibatkan penggunaan strategi tertentu yang sistematis (Winarni, 2011). Pada masing-masing mata kuliah memiliki karakteristik yang berbeda tentang muatan nilai karakter (Sugeng Purwanto, Ermawan Susanto, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas, lewat penelitian ini akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan nilai kepedulian dan kerjasama dalam *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran atletik materi lari gawang. *TGT* merupakan bagian dari model *cooperative learning* yang identik dengan pembelajaran secara kelompok. Dalam suatu proses belajar dibutuhkan kerjasama karena kerjasama adalah fakta yang terpenting dalam sebuah pembelajaran (Sukma Khairun Niam, 2017) Dalam hal ini pembelajaran mahasiswa akan diarahkan untuk berada dalam kelompok-kelompok belajar, dengan tujuan agar mahasiswa saling berinteraksi sehingga memperkuat nilai kepedulian dan kerjasama, dengan harapan setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* kepeduli mahasiswa terhadap lingkungan sekitar dan mampu bekerjasama dalam proses pembelajaran menjadi meningkat, selain itu juga diharapkan penguasaan materi pembelajaran dapat diterima secara merata oleh mahasiswa karena pola pembelajaran menggunakan yang mengedepankan pada kerjasama dan kepedulian dalam proses pembelajarannya. Peningkatan nilai kepedulian dan kerjasama dalam *cooperative learning tipe Teams Game Tournament* pada pembelajaran atletik di bawah tanggung jawab keilmuan penulis, peningkatan nilai tersebut akan diterapkan pada materi lari gawang semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di mata kuliah atletik nomor lintasan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada mata kuliah atletik nomor lintasan. Penelitian ini diterapkan pada mahasiswa dengan subjek yang berjumlah 38 orang. Penelitian bersifat partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan pada permasalahan yang muncul pada karakter kepedulian dan kerjasama mahasiswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus, dari tiap siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan nilai-nilai kerjasama, dan kepedulian mahasiswa melalui *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* dan hasil belajar berupa keterampilan gerak yang telah dipelajari. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif berupa data perilaku peserta didik selama proses pembelajaran dan data kuantitatif yang diambil sebelum, selama, dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data kualitatif dalam catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Target yang direncanakan dalam penelitian ini: (1) perubahan perilaku pada mahasiswa sebanyak 70% pada tahap mulai Berkembang, dengan syarat apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten karena selain sudah ada pemahaman dan kesadaran juga mendapat penguatan lingkungan terdekat dan lingkungan yang lebih luas (Tahap *Sosionomi*). (2) setelah dilakukan tes kinerja/psikomotorik rata-rata nilai kemampuan mahasiswa minimal berada pada skor 70 atau pada kategori baik.

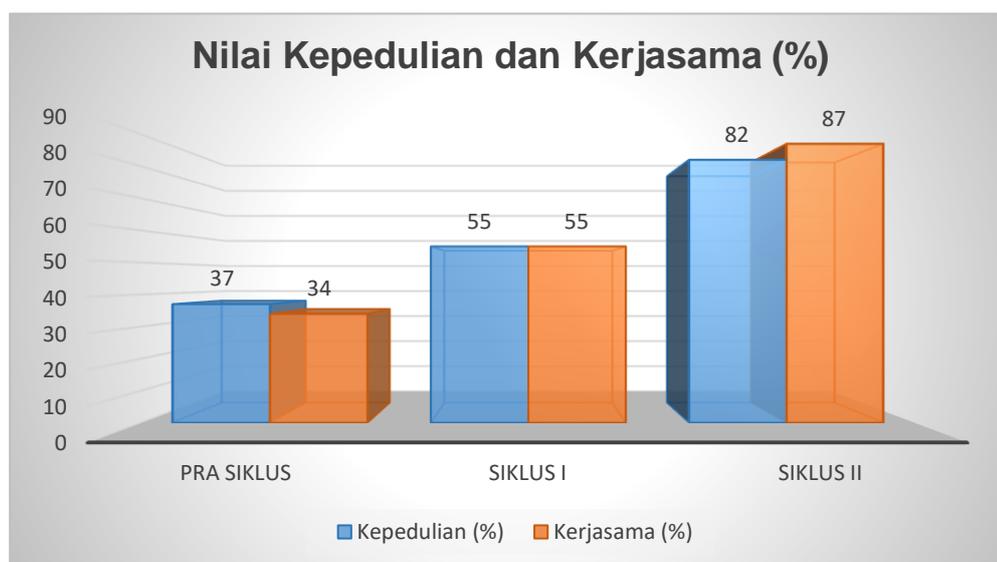
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data tiap-tiap siklus, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai kepedulian dan Kerjasama serta hasil belajar mahasiswa dimulai dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Berikut rata-rata peningkatan tiap siklus.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Observasi Nilai Kepedulian dan Kerjasama Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Uraian	Pra Siklus	Tindakan	
		Siklus I	Siklus II
Nilai Kepedulian	14 (37%)	21 (55%)	31 (82%)
Nilai Kerjasama	13 (34%)	21 (55%)	33 (87%)

Dari data tabel di atas terlihat terjadi peningkatan jumlah skor kepedulian dan kerjasama mahasiswa selama mengikuti perkuliahan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dari jumlah data yang ada skor kepedulian mahasiswa pada pra siklus 14 point (37%), meningkat pada siklus I menjadi 21 point (55%) dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 31 point (82%). Sedangkan nilai kerjasama mahasiswa selama proses perkuliahan data hasil observasi menunjukkan pada pra siklus 13 point (34%), kemudian meningkat pada siklus I menjadi 21 point (55%) dan semakin meningkat pada siklus II dengan skor 33 point (87%). Diagram persentase peningkatan nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa selama mengikuti perkuliahan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Persentase Peningkatan Nilai Kepedulian dan Kerjasama Mahasiswa

Selanjutnya data dijelaskan berdasarkan hasil perolehan rata-rata tiap aspek pengamatan berdasarkan lembar observasi nilai kepedulian. Data yang diperoleh dapat dilihat pada pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Nilai Kepedulian Pada Siklus I dan Siklus II.

No	Aspek Pengamatan	Persentase (%)		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Mahasiswa dengan cepat mengatur barisan pada saat perkuliahan akan dimulai	55.26	86.84	Meningkat
2	Mahasiswa mengetahui kondisi teman yang tidak hadir pada saat perkuliahan	47.36	71.05	Meningkat
3	Mahasiswa reaktif terhadap peralatan pembelajaran yang belum siap pada saat kuliah berlangsung	60.52	89.47	Meningkat
4	Mahasiswa memperingati teman ketika ada yang tidak serius dalam belajar	55.26	71.05	Meningkat
5	Mahasiswa tidak mengajak teman berbicara pada saat materi disampaikan	55.26	81.57	Meningkat
6	Mahasiswa menolong teman yang sedang kesulitan belajar	50	71.05	Meningkat
7	Mahasiswa memperhatikan teman yang sedang menyampaikan materi	60.52	94.73	Meningkat
8	Mahasiswa menjaga kebersihan lapangan yang digunakan	52.63	89.47	Meningkat

Pada tabel di atas dapat dilihat persentasi peningkatan terjadi pada setiap aspek yang diamati dari nilai kepedulian mahasiswa selama mengikuti perkuliahan atletik nomor lintasan melalui *Cooperative Learning Tipe Teams Game Turnament*. Selanjutnya, dijelaskan hasil perolehan rata-rata tiap aspek pengamatan berdasarkan lembar observasi nilai kerjasama. Data yang diperoleh dapat dilihat pada pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Terhadap Nilai Kerjasama Pada Siklus I dan Siklus II.

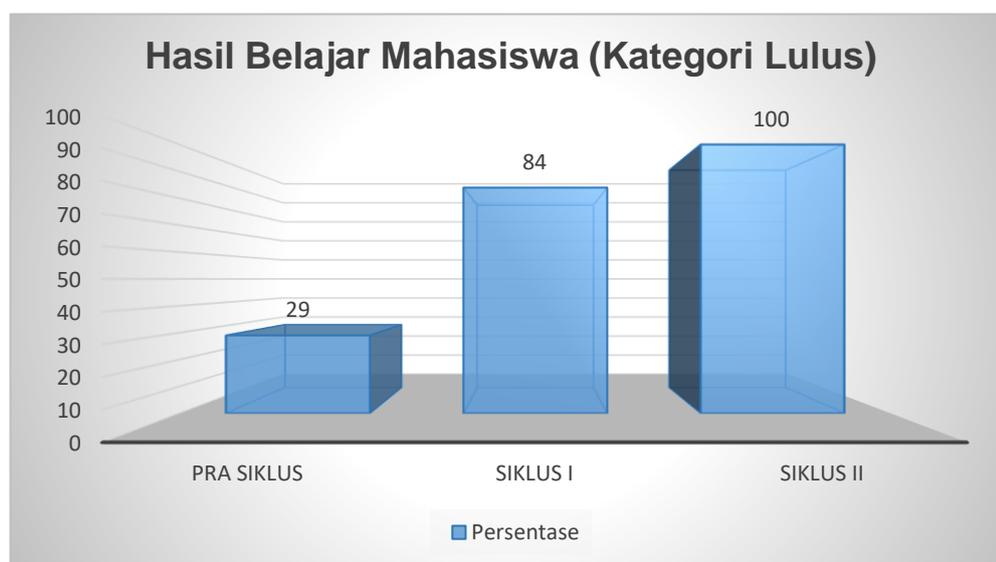
No	Aspek Pengamatan	Persentase (%)		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Mahasiswa menciptakan suasana akrab dalam kelompok belajar	50	92.1	Meningkat
2	Mahasiswa mempercayakan teman yang memiliki keterampilan gerak sfesifik sebagai pemimpin kelompok	63.15	94.73	Meningkat
3	Mahasiswa saling memotivasi secara verbal, kepada teman yang kesulitan menguasai keterampilan gerak	60.52	76.31	Meningkat
4	Mahasiswa bersama saling membantu memperbaiki kesalahan gerak anggota dalam kelompok	60.52	78.94	Meningkat
5	Mahasiswa berpartisipasi aktif dengan cara mengikuti instruksi ketua kelompok	47.36	89.47	Meningkat
6	Mahasiswa berdiskusi membahas materi pembelajaran	44.73	76.31	Meningkat
7	Mahasiswa memanfaatkan waktu belajar dalam kelompok dengan efektif	60.52	84.21	Meningkat
8	Mahasiswa mampu menyusun strategi secara kelompok ketika lomba/ (turnamen) berlangsung.	60.52	94.73	Meningkat

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa setiap tindakan yang diberikan mengalami peningkatan terhadap perilaku mahasiswa. Pembelajaran dengan berkelompok seperti yang dilakukan cenderung akan membiasakan anggota kelompok di dalamnya untuk bersama-sama saling menjaga dan mengingatkan perilaku yang harus dijaga selama proses pembelajaran. Habituaasi atau pembiasaan dan pengulangan yang dilakukan merupakan hal yang penting dalam menanamkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga perilaku agar nilai-nilai baik yang muncul dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah pada peserta didik, tetapi pendidikan harus menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik (Supranoto, 2015). Pendapat di atas sejalan dengan apa yang telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran atletik pada program studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tanjungpura, konsep moral diberikan kepada mahasiswa sebelum proses pembelajaran berlangsung agar mahasiswa mengetahui tujuan pembelajaran bukan hanya sebatas menguasai sebuah keterampilan gerak namun pentingnya perilaku selama proses perkuliahan, dalam hal ini nilai kepedulian dan kerjasama agar menjadi bagian dalam diri sebagai karakter mahasiswa prodi penjas. Sikap kepedulian dan kerjasama yang diterapkan selama proses pembelajaran bertujuan memberikan penguatan kepada mahasiswa agar terus dengan sadar ingin menjaga semangat kebaikan tersebut. Kondisi tersebut diperkuat oleh lingkungan belajar yang kondusif dan saling mengingatkan dan menguatkan karena memiliki tujuan yang sama. Karakter yang positif di dalam perbuatan saling peduli terhadap anggota kelompok, lingkungan disekitar pembelajaran, reaksi yang cepat dan tepat dalam menyikapi permasalahan kelompok. Selanjutnya *Cooperative learning* menurut pandangan Slavin merupakan model pembelajaran yang mengedepankan belajar bersama dan mengembangkan keterampilan dalam interaksi kelompok, serta keterampilan bekerjasama yang dibutuhkan di dunia kerja (Slavin, 1980). Berdasarkan pendapat tersebut maka menerapkan pendekatan *Teams Games Tournament* yang merupakan bagian dari *Cooperative learning* pada proses pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam setiap kelompok belajar melalui semangat kompetitif, mahasiswa diarahkan untuk meningkatkan kepedulian dan kerjasama dalam kelompok belajar melalui setiap tahapan belajar yang dilakukan. Sebagai contoh nilai kepedulian itu diwujudkan dalam kegiatan yang sederhana saja seperti mahasiswa mengatur barisan ketika perkuliahan akan dimulai, menolong teman yang sedang kesulitan belajar, mengingatkan teman ketika ada yang tidak serius dalam belajar, reaktif terhadap peralatan pembelajaran yang belum siap saat kuliah berlangsung, tidak mengajak teman berbicara pada saat materi disampaikan, mengetahui kondisi teman yang tidak hadir, memperhatikan teman yang sedang menyampaikan materi, menjaga kebersihan lapangan yang digunakan. Sedangkan nilai kerjasama diwujudkan dalam bentuk mahasiswa memanfaatkan waktu praktek dikelompok dengan baik, menciptakan suasana akrab dalam kelompok, memotivasi secara verbal teman yang kurang menguasai keterampilan gerak, bersama-sama membantu mengoreksi kesalahan gerak anggota dalam kelompok, mempercayakan teman yang mampu mengajarkan keterampilan gerak sebagai pemimpin kelompok, tidak ingin menonjol dalam kelompok, berpartisipasi aktif dalam kelompok, mengatur strategi kelompok ketika akan berlomba. Dengan munculnya karakter atau perilaku baik mahasiswa selama proses pembelajaran, maka dapat disampaikan bahwa peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama melalui *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dalam mata kuliah atletik dinyatakan berhasil memberikan peningkatan nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tanjungpura (Untan) di semester ganjil tahun akademik 2018/2019. Selanjutnya dijelaskan hasil penelitian yang berdampak pada peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* pada mata kuliah atletik, peningkatan hasil belajar terjadi dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Data peningkatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Klasikal Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Uraian	Pra Siklus	Tindakan	
		Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai Klasikal	50 (D)	68 (C)	92 (A)
Nilai \geq Kategori Lulus	11 orang	32 orang	38 orang
Nilai $<$ Kategori Lulus	27 orang	6 orang	0 orang

Dari data di atas hasil belajar yang dicapai mahasiswa pada siklus I, dan siklus II terlihat peningkatan yang jelas. Secara klasikal jumlah peningkatan mahasiswa yang lulus yaitu dimulai dari pra siklus 11 orang (29%), siklus I menjadi 32 orang (84%) dan di siklus II meningkat menjadi 38 orang (100%) tuntas/lulus. Dengan demikian tindakan proses perkuliahan/pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* di semester ganjil tahun akademik 2018/2019 pada mata kuliah atletik nomor lintasan prodi pendidikan jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tanjungpura, dikatakan berhasil. Selanjutnya diagram persentase peningkatan hasil belajar mahasiswa selama mengikuti perkuliahan atletik nomor lapangan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Persentase Peningkatan Hasil Mahasiswa Kategori Lulus

Peningkatan pendekatan *Teams Games Turnament* yang merupakan bagian dari *Cooperative learning* pada proses pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa, hasil tersebut dilihat dari meningkatnya keterampilan gerak mahasiswa dalam materi lari gawang pada mata kuliah atletik. Setelah dilakukan tes kinerja/keterampilan didapat rata-rata nilai mahasiswa 92 dengan kategori sangat baik, hal ini sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan diawal yaitu penelitian dinyatakan berhasil jika nilai rata-rata ketuntasan klasikal berada minimal pada skor 70 atau pada kategori baik. Keberhasilan penerapan *Teams Games Turnament* terhadap peningkatan keterampilan gerak pada mata kuliah atletik nomor lintasan khususnya pada materi lari gawang sejalan dengan beberapa artikel yang menyatakan bahwa *Teams Games Turnament* dapat meningkatkan keterampilan gerak dan motivasi dalam beberapa cabang olahraga, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati & Muhammad, 2014) yang menyatakan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam ketangkasan lompat kangkang. Selanjutnya penelitian (Nugroho & Rachman, 2013) menyatakan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamen dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli. Penelitian (Martindar & Hartati, 2014) menghasilkan, model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamen dapat meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas. Selanjutnya penelitian (Sukmawan & Sudarso,

2013), menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamen berpengaruh terhadap hasil belajar menggiring pada cabang sepak bola.

Pelaksanaan pembelajaran *Team Game tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 anggota tim, dimana tim menerima pengakuan atau penghargaan lain berdasarkan hasil pembelajaran semua anggota tim (Slavin, 2008), Penerapan pendekatan tersebut dalam penelitian ini memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam setiap kelompok belajar melalui semangat kompetitif, kepedulian dan kerjasama. Mahasiswa dituntut untuk meningkatkan kepedulian dan kerjasama dalam kelompok belajar melalui setiap tahapan belajar yang dilakukan sehingga hal tersebut berdampak langsung kepada kualitas pembelajaran, kelas menjadi lebih interaktif mahasiswa saling mendukung dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, terjadi interaksi yang positif dalam kelompok belajar sehingga mahasiswa yang memiliki keterampilan rendah menjadi termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar lebih baik lagi. Sebagai contoh nilai kepedulian itu diwujudkan mahasiswa dalam menolong teman yang sedang kesulitan belajar, mengingatkan teman ketika ada yang tidak serius dalam belajar, reaktif terhadap peralatan pembelajaran yang belum siap saat kuliah berlangsung, tidak mengajak teman berbicara pada saat materi disampaikan, memperhatikan teman yang sedang menyampaikan materi. Selanjutnya nilai kerjasama diwujudkan dalam bentuk mahasiswa memanfaatkan waktu praktek dikelompok dengan baik, menciptakan suasana akrab dalam kelompok, memotivasi secara verbal teman yang kurang menguasai keterampilan gerak, bersama-sama membantu mengoreksi kesalahan gerak anggota dalam kelompok, mempercayakan teman yang mampu mengajarkan keterampilan gerak sebagai pemimpin kelompok, tidak ingin menonjol dalam kelompok, berpartisipasi aktif dalam kelompok, mengatur strategi kelompok ketika akan berlomba, dengan adanya kepedulian dan kerjasama mahasiswa dalam kelompok belajar memberikan dampak kepada psikologis mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Juhrocin, 2016) yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara iklim pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa, dapat disampaikan bahwa semakin tinggi iklim pembelajaran yang dikelola dan motivasi belajar mahasiswa yang semakin baik maka hasil belajar juga akan meningkat. Selanjutnya (Metzler, 2017) memaknai model *cooperative learning* sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas belajar kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan harapan agar seluruh siswa berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar yang diperolehnya. Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan munculnya karakter atau perilaku baik mahasiswa selama proses pembelajaran dalam kelompok belajar sehingga diikuti dengan meningkatnya hasil belajar, maka dapat disampaikan bahwa implementasi karakter kepedulian dan kerjasama melalui *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* pada mata kuliah atletik dinyatakan memberikan peningkatan perilaku dan hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan jasmani FKIP Untan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan, sebagai berikut: (1) Peningkatan nilai kepedulian dan kerjasama dalam *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* pada mata kuliah atletik dapat meningkatkan kepedulian dan kerjasama mahasiswa kelas reguler semester 1 prodi penjas FKIP Untan. Peningkatan jumlah skor kepedulian dan kerjasama mahasiswa selama mengikuti perkuliahan siklus I dan II dari jumlah data yang ada skor kepedulian mahasiswa pada pra siklus 14 point (37%), kemudian meningkat pada siklus I menjadi 21 point (55%), dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 31 point (82%). Sedangkan nilai kerjasama mahasiswa selama proses perkuliahan data hasil observasi menunjukkan pada pra siklus mendapatkan 13 point (34%), kemudian meningkat pada siklus I menjadi 21 point (55%) dan semakin meningkat pada siklus II dengan skor 33 point (87%). Hasil positif yang terjadi karena karakter/sikap kepedulian dan kerjasama yang diimplementasikan/diterapkan terus menerus secara sadar selama proses pembelajaran menanamkan kebiasaan (*habituation*) pada mahasiswa; (2) Hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan keterampilan gerak pada mata kuliah atletik dapat disimpulkan

berhasil/meningkat. Dari hasil penilaian terhadap keterampilan gerak yang telah dilakukan, nilai klasikal yang dicapai mahasiswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sangat jelas sekali kemajuannya. Secara klasikal jumlah peningkatan mahasiswa yang lulus dimulai dari pra siklus 11 orang (29%) dengan rata-rata nilai 50 atau kategori D, meningkat pada siklus I menjadi 32 orang (84%) dengan nilai rata-rata 68 atau kategori C dan pada siklus II meningkat menjadi 38 orang (100%) tuntas/lulus dengan nilai rata-rata 92 atau kategori A. Hasil belajar yang meningkat pada mahasiswa terjadi karena lingkungan belajar kondusif, suasana belajar yang interaktif serta mahasiswa saling menunjukkan kepedulian dan kerjasama yang baik selama proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A. (2011). The need for character education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23–32.
- Hidayati, N., & Muhammad, H. N. (2014). Peningkatan hasil belajar pada materi lompat kangkang dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02, 350–353.
- Juhrocin. (2016). Iklim pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. *JOURNAL OF S.P.O.R.T*, 1(1).
- Julaiha, S. (2014). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran sains. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/di.v14i2.15>
- Kohn, A. (1997). *How not to teach values: A critical look at character education*. [overcominghateportal.org](https://www.overcominghateportal.org/uploads/5/4/1/5/5415260/how_not_to_teach_values-alfie_kohn.pdf). Retrieved from https://www.overcominghateportal.org/uploads/5/4/1/5/5415260/how_not_to_teach_values-alfie_kohn.pdf
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik-integratif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter peduli dan tanggung jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>
- Lickona, T. (1996). Eleven principles of effective character education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Martindar, F. B., & Hartati, S. C. Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 164–170.
- Meo, M. (2019). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam membentuk nilai-nilai karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2), 167–176. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551964>
- Metzler, M. (2017). Instructional models in physical education. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/books/9781315213521>
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Raras Gistha Rosardi, D. Z. (2014). Keefektifan pembelajaran ips dengan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan karakter kemandirian dan kepedulian siswa. *Harmoni Sosial*, 1(2), 190–203. <https://doi.org/httpsdoi.org10.21831hsjpi.v1i2.2440>
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan karakter sebagai pilar pembentukan karakter bangsa. *Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1(1), 348–352.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Journals.Sagepub.Com*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>

- Slavin, R. E. (2008). Cooperative learning, success for all, and evidence-based reform in education. *Éducation Et Didactique*, 2(2), 149–157. <https://doi.org/10.4000/educationdidactique.334>
- Soedjatmiko. (2015). Membentuk karakter siswa sekolah dasar menggunakan pendidikan jasmani dan olahraga. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v2i2.4588>
- Sugeng Purwanto, Ermawan Susanto, dan C. P. (2014). Pendidikan karakter dengan pendekatan sport education dalam perkuliahan di jurusan pendidikan olahraga uny. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(2), 48–60. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2176>
- Sukma Khairun Niam, L. (2017). Pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 2 Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 321–328.
- Sukmawan, A., & Sudarso. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament terhadap hasil belajar materi menggiring bola pada permainan sepak bola. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 01(2), 575–579.
- Supranoto, H. (2015). Karakter bangsa pada intinya bertujuan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 36–49.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>
- Wardana, A., Priambodo, A., & Pramono, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran jigsaw dan teams games tournament terhadap karakter kepedulian sosial dan kejujuran dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.26740/jossae.v5n1.p12-24>
- Winarni, S. (2011). Pengembangan karakter dalam olahraga dan pendidikan jasmani. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2), 124–139. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.1460>
- Wulandari, Y. (2012). The nation's character building through value education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 55–66. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1452>
- Yuliawan, D. (2016). Pembentukan karakter anak dengan jiwa sportif melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal SportiF*, 2(1), 101–112. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.661