

Pengembangan Karakter Empati, Hati Nurani, dan Kontrol Diri melalui Implementasi Metode Kooperatif *Team Games Tournament*

Ronggo Warsito^{1*}, Dhiva Maulida Rizqi Nur'aini²

¹Universitas Widya Dharma Klaten

²Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: warsito.unwidha@gmail.com

Article Info

Received: 16-06-2022

Revision: 17-11-2024

Published: 19-11-2024

Keywords:

Team games
tournament, character

Abstract

The young generation is the backbone of the nation. The reality now is that many young people are neglecting character education. This study aims (1) to find several reasons so that the development of empathy, conscience, and self-control through the implementation of the Team Games Tournament method is urgent, (2) to find out how the implementation of character development of empathy, conscience, and self-control through the implementation of the Team Games Cooperative method tournament. This type of research is descriptive with mixed method. The research subjects were eighth grade students of SMP Negeri 1 Simo, Boyolali Regency. The research sample was 128 students from class VIIIA, VIIIC, VIIIF and VIIIG. The results of the study are as follows. Several reasons so that the development of empathy, conscience, and self-control through the implementation of the TGT method is urgent, namely: 1) the occurrence of deviant behavior and inferiority complex 2) the negative influence of globalization. Implementation of character development of empathy, conscience, and self-control through various ways of playing that contain character education values.

Abstrak: Generasi muda adalah tulang punggung bangsa. Kenyataan sekarang justru banyak generasi muda yang abai dalam pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan (1) menemukan beberapa alasan sehingga pengembangan empati, hati nurani, dan kontrol diri melalui implementasi metode *Team Games Tournament* mendesak dilakukan, (2) mengetahui bagaimana pelaksanaan pengembangan karakter empati, hati nurani, dan kontrol diri melalui implementasi metode *Kooperatif Team Games Tournament*. Jenis penelitian deskriptif dengan *mixed method*. Subjek penelitian siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simo Kabupaten Boyolali. Sampel penelitian sebanyak 128 siswa dari kelas VIIIA, VIIIC, VIIIF dan VIIIG. Hasil penelitian sebagai berikut. Beberapa alasan sehingga pengembangan karakter empati, hati nurani, dan kontrol diri melalui implementasi metode *TGT* mendesak dilakukan, adalah: 1) terjadinya *deviant behavior* dan *inferiority complex* 2) pengaruh negatif globalisasi. Pelaksanaan pengembangan karakter empati, hati nurani, dan kontrol diri melalui berbagai cara permainan yang mengandung nilai pendidikan karakter.

Kata Kunci: *Team games tournament*, karakter

©2024 Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung

PENDAHULUAN

Generasi muda adalah tulang punggung bangsa. Handitya (2019) menyatakan bahwa pemuda menjadi harapan bangsa dalam upaya merealisasi pembangunan nasional. Kenyataan sekarang justru banyak generasi muda yang abai dalam pendidikan karakter seperti empati, hati nurani, dan kontrol diri. Salah satu bentuk abainya generasi muda terhadap ketiga karakter ini adalah peristiwa tawuran khususnya yang terjadi di kota-kota besar. Basri (2015) menyatakan bahwa penyebab tawuran remaja dikelompokkan menjadi dua yakni faktor dari dalam dan dari luar. Faktor dari dalam terkait dengan perkembangan remaja yang penuh dengan sikap emosional. Faktor dari luar terkait dengan lingkungan sosial remaja. Dari peristiwa tawuran ini, ternyata beberapa lemparan batu mengenai beberapa rumah yang dekat dengan peristiwa tawuran. Merasa rumahnya terkena lemparan batu beberapa kali, maka si pemilik rumah membalas lemparan dari mana arah sumber lemparan dan ternyata mengenai beberapa rumah sebelahnya. Akhirnya si pemilik rumah yang terkena lemparan dari rumah sebelah juga membalasnya pula, maka suasana menjadi tidak kondusif dan rusuh (Warsito, 2017).

Peristiwa yang diawali dengan tawuran remaja dan berimbas pada pertengkaran antar kampung sampai menyebabkan kondisi yang tidak nyaman harus dilakukan perbaikan dan pembenahan. Perbaikan dan pembenahan menyangkut aspek fisik, psikis, sosial dan sebagainya. Dalam kajian ini perbaikan-perbaikan lebih kepada aspek psikis. Sikap mental, cara berpikir, cara bertingkah laku perlu diarahkan kepada sesuatu yang lebih baik dan lebih maju. Di sinilah salah satu letak pentingnya pendidikan karakter. Dalam kajian ini disampaikan tiga aspek pendidikan karakter yang diprediksikan dapat mengembangkan kepribadian yakni empati, hati nurani, dan kontrol diri. Empati, hati nurani, dan kontrol diri dicoba dikembangkan dengan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Empati adalah salah satu bagian dari kecerdasan moral. Empati merupakan upaya menyelami apa yang dirasakan dan dialami oleh sesama. Dohrenwen (2018) menggambarkan empati sebagai emosional yang spontan dan juga sebagai sesuatu yang disengaja atau kombinasi keduanya. Kepekaan kalau dibina atau dilatih secara rutin akan memunculkan sesuatu berbeda. Melalui empati, seseorang mampu memahami perspektif sesama. Empati yang sudah melekat pada diri seseorang akan menjadikan ia seorang yang peka dan suka menolong sesama. Empati merupakan dorongan kejiwaan yang menumbuhkan hati nurani ketika melihat kesusahan sesamanya. Empati mendorong seseorang untuk memperlakukan orang lain dengan baik dan mampu menumbuhkan kontrol diri untuk tidak gegabah dalam melangkah. Ketiga karakter ini apabila terhambat dalam perkembangannya, maka bisa menjerumuskan seseorang melakukan hal-hal yang negatif, dan ini perlu untuk segera diatasi. Empati merupakan inti emosi moral yang membantu seseorang untuk memahami perasaan orang lain. Hasil belajar dari empati ini adalah kita dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Permasalahan tentang empati, hati nurani, dan kontrol diri ini sangat

penting karena mampu menumbuhkan dan membentuk pribadi seseorang menuju kepada kebaikan-kebaikan.

Empati yang senantiasa tumbuh dan berkembang pada diri seseorang akan menjadikan dirinya lebih peka terhadap orang lain. Empati yang terpupuk dengan baik akan menjadikan seseorang lebih peduli pada sesama. Izzati (2021) menemukan bahwa sikap empati menjadikan seseorang lebih peka terhadap sesama yang pada akhirnya menumbuhkan warga negara yang baik. Dari pendapat ini terlihat bahwa empati berperan membentuk warga negara yang baik.

Cahaya hati atau hati nurani adalah suara hati seseorang. Perihal tanggung jawab, terkait dengan martabat manusia memiliki kaitan dengan cahaya hati. Menurut Sastrapratedja sebagaimana dikutip oleh Warsito (2012: 237) bahwa martabat manusia (*dignity of man*) diletakkan kedudukannya sebagai subjek atau pribadi, yang mampu menentukan pilihan dan tindakannya sendiri. Menurut Franz Magnis-Suseno (1987) dalam Warsito (2017), hati nurani atau suara hati adalah sesuatu yang senantiasa membisikkan kebaikan. Menurut Ki Hajar Dewantara disampaikan konsepsi tringa, yakni *ngerti*, *ngrasa*, dan *nglakoni*. Hati nurani berkaitan dengan moralitas bersama-sama dengan empati dan kontrol diri. Hati nurani yang kuat senantiasa mempengaruhi seseorang berbuat baik (beribadah) meskipun berada di tempat yang penuh tantangan. Cara kontemplasi atau perenungan merupakan salah satu cara menghidupsuburkan hati nurani seseorang.

Emosi dapat menenggelamkan penalaran. Inilah mengapa kontrol diri merupakan sebuah kebajikan moral yang niscaya. Hastuti (2018) menemukan bahwa adanya kontrol diri berperan menggagalkan munculnya agresi. Dengan kontrol diri menuntun seseorang bertindak lebih bijaksana. Dengan adanya kecerdasan moral ini, maka tindakan-tindakan seseorang akan senantiasa terkontrol, terutama pikiran-pikiran maupun tindakan yang bersifat negatif seperti berbohong, mencuri, menyontek, dan sebagainya. Adanya kontrol diri ini akan mengarahkan seseorang dalam menyikapi dan mengambil langkah suatu tindakan ke arah yang seharusnya.

Jika Anda bertanya kepada temanmu apakah berbohong, mencuri, menyontek, atau membunuh orang itu tindakan yang benar, temanmu tersebut akan menjawab itu perbuatan yang salah. Namun, pemahaman itu tidak cukup; mereka hanya dapat membedakan antara yang benar dan yang salah. Itulah sebabnya mengapa hanya sedikit orang-orang yang mau berkomitmen terhadap tindakan yang mereka katakan tidak benar itu. Guna menahan dorongan impulsif perlu unsur ketiga kecerdasan moral, yakni kontrol diri. Kontrol diri ini tampaknya merupakan hal yang jarang dikaji belakangan ini. Titisari (2017) menyatakan bahwa saat ini kajian tentang kontrol diri sangat dibutuhkan.

Tiga kecerdasan moral yang dikaji, yakni empati, hati nurani, dan kontrol diri memiliki fungsi yang berbeda namun saling menguatkan. Seseorang dengan kontrol diri yang bagus, tahu bahwa dirinya memiliki pilihan dan dapat mengontrol tindakannya. Ini merupakan kebajikan yang menjadikan seseorang menjadi insan yang baik dan murah hati. Kontrol diri

membekali seseorang dengan karakter yang kuat untuk mencegah timbulnya konflik. Beberapa contoh konflik yang bisa muncul akibat lemahnya kontrol diri ini adalah konflik antar suku. Pelangi (2017) menyatakan konflik bisa berakibat tumbuhnya keretakan hubungan antar kelompok dan menyebabkan saling curiga. Warsito dalam bukunya *Antropologi Budaya* (2012: 79) menyatakan bahwa di Indonesia ada potensi terpendam terutama di desa untuk terjadinya konflik. Hal ini disebabkan hubungan suku bangsa merupakan kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Tiga kecerdasan moral perlu dikembangkan. Untuk mengembangkan karakter ketiganya, dalam penelitian ini dilakukan dengan implementasi metode kooperatif *Tim Games Tournament*. Masmu'ah, Hunaepi, dan Firdaus. (2018) menemukan bahwa Metode TGT mampu menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri. Metode TGT juga berperan mengembangkan karakter siswa.

Gambaran karakter siswa sebelum diberikan treatment sebagai berikut. Dari 32 siswa, yang menyatakan selalu berempati ada 4 siswa (12,5%), kadang-kadang ada 10 siswa (31,25%), pernah ada 16 siswa (50%), dan tidak pernah ada 2 siswa (6,25%). Dari 32 siswa, yang menyatakan selalu mendengarkan suara hati nurani ada 4 siswa (12,25%), kadang-kadang ada 8 siswa (25%), pernah ada 18 (56,25%), dan tidak pernah ada 2 siswa (6,25%). Dari 32 siswa yang menyatakan selalu melakukan kontrol diri ada 4 siswa (12,5%), kadang-kadang ada 8 siswa (25%), pernah ada 16 siswa (53,125%), dan tidak pernah ada 4 siswa (8,42%).

Dari data ini memperlihatkan bahwa perilaku berempati, sikap mendengarkan suara hati, dan melakukan kontrol diri pada pilihan selalu rata-rata 4 (12,5%). Pada pilihan jawaban kadang-kadang rata-rata 8,67 (27,08%). Jawaban pernah rata-rata 16,67 (53,125%), dan tidak pernah rata-rata 2,67 (6,97%). Jawaban selalu dan kadang-kadang bila dijumlahkan ada 39,58%. Jawaban pernah dan tidak pernah jika dijumlahkan sebesar 60,095%. Data-data ini menunjukkan bahwa perilaku empati, hati nurani, dan kontrol diri para siswa masih rendah dan mendesak untuk segera ditingkatkan, agar tidak berlarut-larut mengarah ke hal yang lebih fatal.

Model pembelajaran TGT yang dilaksanakan dengan baik, akan mampu menumbuhkan empati, hati nurani, dan kontrol diri. Model pembelajaran kooperatif TGT dilakukan dengan tahapan-tahapan dan prosedur yang benar sehingga diprediksikan akan berdampak pada pengembangan empati, hati nurani, dan kontrol diri secara optimal. Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT ada 4 yaitu (1) penyajian kelas, (2) belajar bersama kelompok, (3) melakukan tournament, dan (4) penghargaan kelompok (Astuti dan Kristin, 2017: 156). Setyawan, Kristin, dan Anugraheni (2019) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran TGT meliputi (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, dan (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok.

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah (1) mengapa pengembangan empati, hati nurani, dan kontrol diri melalui implementasi metode *Team Games Tournament* mendesak dilakukan, (2) bagaimana pelaksanaan pengembangan karakter empati, hati nurani, dan

kontrol diri melalui implementasi metode *Kooperatif Team Games Tournament*? Secara operasional, permasalahan penelitian ini adalah (1) apakah metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter empati?, (2) apakah metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter hati nurani?, dan (3) apakah metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter kontrol diri? Relevan dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan (1) untuk membuktikan bahwa metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter empati (2) untuk membuktikan bahwa metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter hati Nurani, dan (3) untuk membuktikan bahwa metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan karakter kontrol diri.

METODE

Penelitian ini menggunakan *mixed methods* yakni memadukan dua paradigma kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dengan paradigma kualitatif dilakukan di awal-awal kegiatan penelitian. Dalam hal ini peneliti menentukan sumber data: 1) informan (*key informan*, kepala sekolah, dan perwakilan siswa), 2) Peristiwa (kejadian di kelas/PBM), 3) dokumentasi (foto aktivitas siswa di luar kelas, dokumentasi PBM). Pada tahap eksplorasi, (pakar pendidikan karakter/Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.), perwakilan siswa, para guru, dan kepala SMP Negeri 1 Simo Kabupaten Boyolali memberikan bahan informasi yang sangat berarti.

Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru maupun siswa. Aktivitas-aktivitas yang diamati tersebut dijadikan bahan pengayaan penelitian yang bisa digunakan untuk kroscek data/triangulasi. Triangulasi digunakan untuk teknik pemeriksaan keabsahan data. Teknik dokumentasi salah satunya dilakukan di sekolah, baik di kelas maupun di luar kelas. Di kelas-kelas ini, peneliti mendapatkan banyak sekali informasi yang sangat bermanfaat untuk melengkapi data penelitian.

Pada tahapan penelitian dengan paradigma kuantitatif, metode pengumpulan data yang utama adalah tes. Dalam hal ini dibandingkan kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan metode. Sumber data atau populasi. Sampel penelitian terpilih siswa kelas VIIIA, VIIIC, VIIIF, dan VIIIG. Jumlah keseluruhan sampel sebanyak 128 siswa, terbagi dalam dua kelompok, yakni kelompok eksperimen sebanyak 64 siswa dan kelompok kontrol juga 64 siswa.

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan masing-masing empat pilihan jawaban untuk setiap butir soal. Jumlah soal yang disusun dalam tes ini ada 50 butir/item. Untuk menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan valid dan reliabel, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Ndiung dan Jediut (2020) menyatakan bahwa sebuah instrumen yang valid dan reliabel biasanya memiliki validitas yang handal. Untuk memperoleh instrumen tes yang valid, dalam penelitian ini digunakan validitas logis dengan menyusun kisi-kisi soal yang baik dan benar.

Dalam penelitian ini, bagian-bagian instrumen yang dimaksud meliputi tiga faktor yakni empati, hati nurani, dan kontrol diri. Dalam kajian ini digunakan validitas internal dengan model validitas faktor. Sebagaimana tersebut di atas, bahwa instrumen tes ini terbagi dalam tiga faktor yakni empati, hati nurani, dan kontrol diri. Untuk menguji validitas butir tes pengembangan pendidikan karakter siswa, kelompok butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir/kelompok butir tes penguatan karakter /kelompok butir tes penguatan karakter yang telah disusun. Untuk menguji korelasi antar skor baris butir/kelompok butir tes penguatan karakter dengan skor total digunakan korelasi *product moment* dari Pearson (Siswandari, 2011; Budiyono, 2013).

Hasil korelasi faktor empati dengan hasil try-out tes keseluruhan = 0,854. Dengan $n=32$ dan $\alpha=0,05$; $r \text{ tabel}=0,349$; $0,854 > 0,349$; $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ signifikan. Hasil korelasi faktor hati nurani dengan hasil try-out tes keseluruhan = 0,832. Dengan $n=32$ dan $\alpha=0,05$; $r \text{ tabel}=0,349$; $0,832 > 0,349$; $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ signifikan. Hasil korelasi faktor kontrol diri dengan hasil try-out tes keseluruhan = 0,828. Dengan $n=32$ dan $\alpha=0,05$; $r \text{ tabel}=0,349$; $0,828 > 0,349$; $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ signifikan. Hasil uji validitas instrumen keseluruhan menunjukkan bahwa $r \text{ hitung}$ lebih besar daripada $r \text{ tabel}$ (valid). Adapun rangkuman hasil korelasi ketiga aspek dengan hasil *try-out test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Korelasi Kelompok Butir Tes Penguatan Karakter dengan Kelompok Butir Keseluruhan

| Aspek | n (sampel) | α | r_{hitung} | r_{tabel} |
|--------------|------------|----------|---------------------|--------------------|
| Empati | 32 | 0,05 | 0,854 | 0,349 |
| Hati Nurani | 32 | 0,05 | 0,832 | 0,349 |
| Kontrol Diri | 32 | 0,05 | 0,828 | 0,349 |

Setelah uji validitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Reliabilitas di sini termasuk reliabilitas internal karena setiap bagian instrumen mendukung misi instrumen secara keseluruhan. Untuk melakukan uji reliabilitas digunakan Formula Kuder-Richardson-20 dan Kuder Richardson-21 (Arikunto, 2016:115).

Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan formula 1 diperoleh $r \text{ hitung} = 0,861$. Dengan $n=32$ dan $ts \ 5\%$; $r \text{ tabel} = 0,349$; $r \text{ hitung} : r \text{ tabel} \ ts \ 5\% = 0,861 : 0,349$; $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ signifikan. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan formula 2 diperoleh $r \text{ hitung} = 0,801$. Dengan $n=32$ dan $ts \ 5\%$; $r \text{ tabel} = 0,349$; $r \text{ hitung} : r \text{ tabel} \ ts \ 5\% = 0,801 : 0,349$; $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} \rightarrow$ signifikan. Dengan menggunakan formula 1 maupun formula 2; hasil akhir yang diperoleh tidak jauh berbeda, sehingga instrument tes yang disusun reliabel.

Di bagian tahap kedua (penelitian kuantitatif), analisis data yang digunakan adalah Analisis Uji Beda/Uji t/t test. Rumus t test yang digunakan adalah *separated varians* (Sugiyono, 2012: 273). Alasan menggunakan t test dengan rumus *separated varians* adalah jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (uji homogenitas).

Menurut Budiyono (2013: 168) bahwa semua penggunaan uji statistik mengenai beda rerata, mensyaratkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas. Untuk uji homogenitas digunakan uji *Bartlett* yang hasil akhirnya disajikan di bagian pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 yakni data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif disajikan dalam bentuk kalimat-kalimat dan data kuantitatif dalam bentuk angka-angka, Data kualitatif sebagian sudah disajikan di bagian pendahuluan. Data siswa tentang empati sebelum pemberian *treatment* penerapan metode kooperatif *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut. Dari 32 siswa, yang menyatakan selalu berempati dan kadang-kadang berempati ada 14 siswa (43,75%). pernah dan tidak pernah 18 siswa (56,25%). Dari 32 siswa, yang menyatakan selalu dan kadang-kadang mendengarkan suara hati nurani ada 12 siswa (37,5%) dan pernah serta tidak pernah ada 20 siswa (62,5%). Dari 32 siswa yang menyatakan selalu dan kadang-kadang melakukan kontrol diri ada 12 siswa (37,5%) dan pernah serta tidak pernah ada 20 siswa (62,5%). Dari ketiga data tentang empati, hati Nurani, dan kontrol diri masih rendah di bawah rata-rata dan perlu ditingkatkan.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

| Kelompok | Jenis Tes | Lilliefors _{hitung} | Lilliefors _{tabel} | Kesimpulan |
|------------|-----------|------------------------------|-----------------------------|------------|
| Eksperimen | Pretest | 0,0823 | 0,1108 | Normal |
| | Posttest | 0,0858 | 0,1108 | Normal |
| Kontrol | Pretest | 0,0866 | 0,1108 | Normal |
| | Posttest | 0,0875 | 0,1108 | Normal |

Tabel 2 menyajikan data kuantitatif perihal hasil uji normalitas, dan uji homogenitas, serta data hasil uji hipotesis. Dari rangkuman uji normalitas, $L_{hitung} < L_{tabel}$, baik untuk pretes maupun postes pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 diterima, sehingga sampel yang diambil mengikuti distribusi normal atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas disampaikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

| Kelompok | Jenis Tes | χ^2_{hitung} | χ^2_{tabel} | Kesimpulan |
|------------------------|-----------|-------------------|------------------|------------|
| Eksperimen dan Kontrol | Pretest | 2,381 | 3,841 | Homogen |
| Eksperimen dan Kontrol | Posttest | 1,543 | 3,841 | Homogen |

Dari rangkuman uji homogenitas, $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, baik untuk pretes maupun postes pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 diterima (variansi populasi homogen).

Uji prasyarat analisis karena sudah terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis. Di sini digunakan uji beda yang hasil penghitungannya ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Uji Beda

| Kelompok | Jenis Tes | t _{hitung} | t _{tabel} | Kesimpulan |
|------------------------|-----------|---------------------|--------------------|-------------------------------------|
| Eksperimen dan Kontrol | Pretest | 0,125 | 2,000 | Tidak ada perbedaan yang signifikan |
| Eksperimen dan Kontrol | Posttest | 12,015 | 1,960 | Ada perbedaan yang signifikan |

Dari rangkuman uji beda pada pretes, $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima; $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama kemampuannya); sedangkan pada postes $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Hipotesis alternatif diterima; $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Siswa kelompok eksperimen dan kontrol tidak sama kemampuannya). Setelah *treatment*, kemampuan siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode *team games tournament* efektif dalam mengembangkan karakter siswa khususnya karakter empati, hati nurani dan kontrol diri.

Pembahasan

Martini (2018) menyimpulkan bahwa pengembangan karakter tidak lepas dari budaya yang ada saat ini. Selain itu pengembangan karakter juga dipengaruhi kondisi lingkungan sosial. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru kurang maksimal menggunakan strategi atau metode pembelajaran inovatif, misalnya metode TGT, Jigsaw, STAD, dan sebagainya. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan kegiatan siswa masih lebih banyak mencatat. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka para siswa mendapatkan pengalaman baru yang berbeda dari yang sebelumnya.

Guru telah merencanakan pembelajaran dengan menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), namun demikian dalam pelaksanaannya belum sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Akibat dari belum optimalnya penggunaan metode dan strategi guru dalam pembelajaran adalah siswa sering mengantuk, sering berbicara dengan teman sebangku atau teman terdekatnya. Dengan implementasi metode kooperatif *Team Games Tournament* dapat mencegah munculnya siswa yang mengantuk, siswa yang suka berbicara dengan teman, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran yang baik, guru seharusnya memotivasi siswa untuk senantiasa aktif berpartisipasi atas pembelajaran dan masuk ke dalamnya. Ini relevan dengan pernyataan Rosa (2020: 149) menyatakan bahwa motivasi atau motor psikis seseorang berfungsi menumbuhkan kegiatan belajar. Khodijah (2014:151) menyatakan bahwa motivasi adalah sebuah keadaan diri yang sifatnya psikologis mendukung seseorang untuk melakukan tugas belajar. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang maka akan semakin tinggi pula beberapa aktivitas yang bermanfaat akan direalisasikan.

Daulay (2021: 30) menyatakan bahwa motivasi berperan mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan atau tingkah laku tertentu. Dalam hubungannya dengan kajian ini maka motivasi memberi pengaruh kepada siswa untuk melakukan empati, hati nurani, dan kontrol diri. Menurut Anggraini dalam Jurnal *Premiere Educandum* (2016: 100) disebutkan bahwa beberapa faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar diklasifikasikan menjadi dua yakni (1) faktor internal yang terbentuk karena kesadaran diri sendiri dan (2) faktor eksternal karena rangsangan orang lain atau lingkungan sekitar. Daayah dan Yulinar dalam Jurnal *Serambi Ilmu* (2018: 205) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dikelompokkan menjadi dua, yakni intrinsik dan ekstrinsik. Uno (2017) menjelaskan ada enam macam indikator motivasi belajar. Keenam macam tersebut adalah (1) ketekunan dan semangat siswa untuk berhasil, (2) kebutuhan yang mendorong siswa untuk belajar, (3) adanya gambaran masa depan yang dicita-citakan, (4) adanya preward atau hadiah, (5) kondisi yang merangsang dalam kegiatan belajar, dan (6) lingkungan yang mendukung untuk belajar.

Peserta didik sangat antusias belajar dengan penerapan metode kooperatif TGT. Peserta didik berpendapat bahwa belajar dengan penerapan metode TGT tidak membosankan, membuat gairah, dan mengaktifkan siswa. Selain hal-hal di atas, dalam pembelajaran TGT para siswa bisa belajar lepas dalam arti mendapatkan kelonggaran untuk melepaskan seluruh potensi yang ada pada diri siswa masing-masing. Satu hal lagi yang sangat disukai oleh siswa adalah bahwa belajar dengan TGT membuat siswa lebih akrab antara satu dengan yang lain. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Lepiyanto (2012) menyimpulkan bahwa implementasi metode *Numbered Heads Together* yang dipadukan *Team Games Tournament* dapat mengembangkan karakter siswa, termasuk dalam hal ini adalah mengembangkan empati, hati nurani, dan kontrol diri. Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* menjadikan suasana kelas tidak membosankan, siswa aktif dan bergairah. Pembelajaran TGT efektif mengembangkan empati, hati nurani, dan kontrol diri.

Terkait dengan suara hati yang ragu-ragu, timbul suatu pertanyaan “yang membutuhkan jawaban dari nurani seseorang. Dalam kondisi yang masih ragu-ragu, terlihat apakah seseorang mempunyai kepribadian yang kuat, dalam arti pada situasi yang membutuhkan kekuatan batin. Kita sepenuhnya menyadari kemungkinan bahwa keputusan yang diambil kurang baik. Itulah yang disebut keberanian untuk mengambil resiko. Orang yang kuat wataknya berani juga untuk kemudian ditegur. Kita tidak boleh lari dari tanggung jawab. Inilah sikap orang yang berani untuk memikul tanggung jawab. Benarkah suara hati seseorang harus senantiasa dididik? Jawabannya adalah “ya”. Suara hati seseorang perlu diberikan bimbingan-bimbingan kebaikan. Bimbingan dilakukan agar seseorang memahami emosi, untuk dihadapi dan selanjutnya memperbaharui pandangan-pandangannya. Dengan demikian kesadaran moral seseorang akan berkembang terus, sehingga tidak akan membeku pada titik perkembangan tertentu. Selain itu juga senantiasa akan tumbuh pada perkembangan seseorang sebagai

manusia dan dengan perluasan wawasan serta tanggung jawab yang dihadapi.

Pertanyaan-pertanyaan di bawah ini beserta peristiwa yang mungkin terjadi kiranya mampu mengajarkan kebajikan untuk memperkuat hati nurani dan mengarahkan perilaku. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud beserta peristiwanya yang mungkin adalah sebagai berikut (Ipia Arif, 2011: 3). Anda sedang makan di pinggir jalan, tiba-tiba seorang anak perempuan kecil berusia lima tahun berdiri tepat di depan Anda, menatap makanan yang Anda pegang dengan penuh harap. Suara hati apakah yang muncul di hati Anda saat itu?

Ada tiga langkah penting membangun kontrol diri. Karena memberi contoh adalah cara terbaik mengajari kontrol diri, maka langkah pertama adalah memperbaiki perilaku kita sebagai makhluk manusia. Dengan cara ini, kita (*ing ngarsa sung tuladha*). Langkah kedua adalah membantu sesama teman menumbuhkan semangat diri untuk selalu mengontrol kehendak sehingga dapat menjadi motivator bagi diri mereka sendiri (*ing madya mangun karsa*).

Langkah pertama ini menunjukkan bagaimana cara kita memulai menumbuhkan kontrol diri sehingga kita juga dapat menunjukkan pentingnya hal tersebut. Karena memberi contoh (*ing ngarsa sung tuladha*) merupakan cara terbaik mengajari sesama, maka bagian ini juga membahas beberapa perilaku seseorang yang efektif dalam memberi contoh tentang kontrol diri. Semakin cepat seseorang mengontrol diri, maka semakin bijaksana orang tersebut.

Berikut ada empat kebiasaan yang dapat diterapkan untuk membangkitkan kontrol diri seseorang.

1. Ajarkan makna dan nilai kontrol diri

Tekankan bahwa mungkin sering kali seseorang ingin melakukan sesuatu yang tidak semestinya, sehingga kontrol diri itu tidak selalu mudah. Kadang diperlukan kekuatan dan keberanian. Anda bisa tanyakan temanmu, hal apa yang sulit ditahannya: makan kue sebelum makan malam, menonton TV sebelum mengerjakan PR, meninju orang yang membuatnya kesal, menjulurkan lidah terhadap orang yang menyinggung perasaannya, dan sebagainya.

Sering-seringlah menyebutkan kata-kata kontrol diri agar orang lain mengerti betapa pentingnya hal tersebut. Ketika Anda berhasil menahan godaan, tunjukkanlah bahwa itulah yang dimaksud kontrol diri dan dorong agar diri seseorang terus melakukannya: "Itulah kontrol diri. Kamu tidak menyerah begitu saja dan telah melakukan tindakan yang menurutmu benar. Bagus!"

2. Tekadkan mengajarkan kontrol diri

Seberapa penting kontrol diri pada seseorang? Ini pertanyaan yang perlu diajukan sebab riset menemukan bahwa sebuah keluarga yang sangat ingin anggota-anggotanya menunjukkan kontrol diri biasanya lebih berhasil karena mereka memiliki tekad yang kuat untuk menerapkannya.

3. Buatlah moto kontrol diri dalam keluarga

Ulfah mengungkapkan tentang kekhawatirannya melihat lemahnya kontrol diri pada teman anak-anaknya sehingga ia bersama anak-anaknya suatu hari berdiskusi untuk membuat motto mengenai hal tersebut. Mereka menuliskan motto tersebut pada kartu dan menempelkannya di dinding kamar. Berikut beberapa contoh: “Berpikir baru bertindak”, “Biar lambat asal selamat”, Buatlah moto keluarga Anda sendiri untuk mengingatkan anggota keluarga, sebagai contoh “*sing padha eling lan waspada.*”

4. Membuat aturan bahwa hanya boleh bicara dalam keadaan terkontrol

Jelaskan konsep ini pada teman-temanmu dan kemudian diskusikan cara mengendalikan emosi selama menenangkan diri: berjalan-jalan, berbicara dengan salah seorang teman, menyendiri di ruang lain, menarik napas dalam-dalam, dan sebagainya.

Ada lima cara mendorong seseorang melakukan tugas dengan baik. Kelima cara yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Ubahlah kata ganti dari “aku” menjadi “kamu”

Seseorang yang melakukan sikap seperti ini bisa disebut baik. Ini juga membantu seseorang mengatur sikap sendiri.

2. Saling Menumbuhkan pujian internal

Seseorang kepada temannya betapa bangganya, tetapi pada akhirnya toh mereka harus mengandalkan dorongan dari dalam diri sendiri. Di lapangan terlihat banyak siswa begitu bergantung pada pujian seseorang sehingga mereka tidak bisa melihat sendiri perbuatan baik mereka.

Misalnya, temanmu sulit mengendalikan kemarahan setiap kali ia kalah bermain bola. Kali ini ia benar-benar berusaha mengontrol diri dan tak menyalahkan orang lain atas kekalahannya. Saat tidak ada orang lain, ungkapkanlah: “Slank, kamu berhasil menahan diri untuk tak mengata-ngatai tim lawan. Kamu bisa mengontrol diri dengan baik. Apakah sudah kamu puji dirimu sendiri?”

3. Mintalah agar seseorang menghargai perbuatannya sendiri

Di SMP Negeri 1 Simo, Boyolali; didapati seorang guru yang cukup kreatif dalam memotivasi siswanya. Diceritakan salah seorang muridnya sering mendapat hukuman karena melontarkan komentar buruk dan jahat

terhadap kawannya. Para guru telah mencoba berbagai pendekatan dan menurut mereka tidak satu pun berhasil.

Pada suatu ketika para siswa harus mengerjakan tugas mata pelajaran secara berkelompok. Anak yang sering membuat ulah tersebut bukan hanya mau bekerja sama, tetapi juga rajin membantu teman-teman satu kelompoknya. Guru tadi memanggilnya dan menyodorkan selembar kertas beserta amplop dan berkata, “Kau hebat sekali hari ini, Nak. Kau bisa bekerja sama dan rajin membantu teman-teman satu kelompok. Tulislah surat untuk ayah dan ibumu sekarang. Ceritakan tentang sikapmu itu dan betapa hebatnya kamu, nanti ibu akan tanda tangani suratnya, dan berikan kepada ayah atau ibumu.” Saat itu pula wajah si siswa berbinar dan ceria. Sekali lagi guru itu memujinya dan secara spesifik mengatakan perbuatan yang pantas mendapat pujian itu. Siswa merasakan ada dorongan yang sangat kuat bagi dirinya. Dengan demikian, guru tadi menumbuhkan kontrol diri anak itu.

4. Buatlah jurnal keberhasilan

Seorang ibu asuh mengungkapkan cara agar anak terdorong oleh sikapnya sendiri. Menurutnya, anaknya selalu berusaha. Jadi, ibu itu pun membuat jurnal untuk masing-masing anak. Setidaknya seminggu sekali ia meminta setiap anak menuliskan (atau menggambarkan) keberhasilannya. Ibu itu juga menjelaskan bahwa ia selalu mengatakan kepada anak-anaknya definisi sebenarnya dari keberhasilan adalah keuntungan. Keberhasilan adalah kemajuan apa pun, besar maupun kecil, yang dicapai anak. Rutinitas sederhana ini membantu anak secara perlahan menyadari bahwa mereka dapat mengontrol hidup mereka sendiri.

5. Buatlah surat penghargaan

Memperjelas uraian ini, Borba dalam Yusuf (2008) yang dikutip Warsito (2017) menceritakan sebagai berikut. Seorang guru kelas III SD di Aurora, Colorado, membuat sebuah pusat penghargaan di kelasnya. Di kelas itu. Guru itu menyediakan berbagai perlengkapan seperti spidol, pelobang kertas, stiker, kertas lipat, stempel huruf, stensil, dan lem dalam sebuah kotak. Ketika ada murid yang melakukan hal positif, guru tersebut menguatkannya (komentar positif, kebaikan, pengajaran, kebenaran, dan pekerjaan terbaik). Lalu murid tersebut boleh membuka kotak perlengkapan untuk membuat sertifikat bagi dirinya. Aturannya adalah, anak tersebut harus mengetahui dan mengungkapkan apa yang diperbuatnya sehingga ia mendapat sertifikat tersebut. Kemudian guru menandatangani sertifikat itu sebelum murid membawa pulang.

Guru tersebut mengatakan, ia membuat pusat penghargaan itu karena anak terbiasa mendapat penghargaan dari guru-guru lain sehingga mereka pun sering menanyakan kapan akan diberi penghargaan. Dengan membiarkan murid membuat sendiri sertifikat tersebut, mereka pun tak lagi mengharapkan pujian dari guru dan justru mendorong diri sendiri untuk bertindak. Banyak orangtua yang menerapkan hal tersebut dan menurut mereka anak-anak menyukainya.

Berikut empat cara agar seseorang dapat mengatasi perasaannya dan mengendalikan diri dalam situasi yang membuat stres.

1. Belajar mengungkapkan dengan kata-kata

Kebanyakan seseorang bersikap agresif karena tidak tahu cara mengekspresikan perasaan frustasinya dengan cara lain. Mereka hanya dapat menunjukkan perasaan dengan cara menendang, berteriak, menyumpah, memukul atau melempar-lempar benda. Kita perlu belajar mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan Anda dapat membantu mereka dengan membuat poster berisi “ungkapan perasaan.” Misalnya Anda katakan “Mari kita carikita benar-benar marah”, kemudian catat ungkapan yang terlontar. Misalnya marah, kesal, sebal, tegang, gugup, tersinggung, dan lain-lain. Tuliskan dalam daftar, lalu gantungkan.

2. Perhatikan tanda-tanda amarah

Jelaskan kepada temanmu bahwa semua bisa melihat tanda-tanda munculnya rasa marah dan kita harus memperhatikan hal tersebut. Kemudian bantu temanmu dialami ketika ia.

3. Menenangkan diri dengan berbicara dalam hati

Para ahli menyarankan agar seseorang membantu sesama insan belajar mengontrol diri dengan mengajarkan mereka untuk menegaskan, dengan kata-kata sederhana dan positif, kepada diri mereka sendiri dalam situasi yang menimbulkan stres. Berikut beberapa contoh hal tersebut: “Tetap tenang,” “Tarik nafas dalam-dalam,” dan “Aku bisa mengatasinya.” Ajarkan kata-kata semacam itu kepada sesama dan biarkan mereka memilih yang paling dapat menenangkan hati mereka; bantu mereka berlatih menggunakan kata-kata tersebut beberapa kali setiap harinya. Anda juga dapat menempelkan kata-kata yang dipilihnya di berbagai tempat di dalam rumah sebagai cara mengingatkan mereka. Semakin sering seseorang berlatih menggunakannya, semakin mudah menerapkan dalam situasi sulit ketika seseorang perlu tetap bersikap tenang dan mengontrol diri.

4. Membiasakan teknik pernapasan

Belajar teknik pernapasan yang baik, khususnya dalam situasi sulit, merupakan salah satu cara paling efektif untuk dapat mengontrol diri. Jadi, hal tersebut perlu diajarkan. John Dacey dan Lisa Fiore, ahli perkembangan anak dan penulis *Your Anxious Child*, menyarankan agar seseorang mengajarkan metode relaksasi dengan posisi anak duduk nyaman, punggung tegap bersandar pada kursi. Lalu ajarkan cara menarik napas perlahan-lahan hingga lima hitungan (misalnya, mengucapkan: “satu Mississippi, dua Mississippi,”), tahan dalam dua hitungan, lalu mengembuskan napas perlahan-lahan dengan cara sama hingga lima hitungan. Mengulang-ulang teknik tersebut akan memberikan relaksasi yang maksimal.

Kontrol diri berperan, tetapi pengaruh negatif juga perlu diwaspadai. Tindakan-tindakan yang akan mengarah kepada akibat yang fatal dan bersifat negatif, dapat dicegah untuk dilakukan dengan adanya kontrol diri.

Keefektifan pembelajaran *TGT* ditunjukkan dari hasil analisis data dengan uji beda atau uji t. Analisis uji beda dilakukan dua kali, yakni uji beda hasil pretes dan uji beda hasil postes. Uji beda hasil pretes dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua kelompok yakni kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berangkat dari kemampuan yang sama (*matching*). Ternyata benar, dari hasil uji beda pretes diperoleh t hitung atau t obs = 1,325 sedangkan t tabel dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62$ dan taraf signifikansi 5% = 2,000. Sehingga, t hitung : t tabel ts 5% = 1,325 : 2,000; $1,325 < 2,000 \rightarrow$ tidak signifikan. Kesimpulan, siswa kelompok eksperimen dan kontrol sama kemampuannya (berangkat dari kemampuan yang sama). Uji beda hasil pretes ini sebelumnya sudah diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda dirangkum dalam tabel yang tersaji di atas (hasil penelitian).

SIMPULAN

Pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah *Team Games Tournament* sangat efektif dalam meningkatkan karakter empati, hati nurani, dan kontrol diri. Ketiga karakter ini sangat relevan dengan program pemerintah yang memperhatikan dan menekankan nilai-nilai karakter. Empati membantu seseorang memahami perasaan orang lain. Hati nurani membantu seseorang membedakan antara benar dan salah. Kontrol diri menjadikan seseorang mampu menahan diri dari dorongan hawa nafsu sehingga seseorang dapat melakukan yang benar berdasarkan hati dan pikiran. Dari konsepsi tiga karakter ini maka terlihat bahwa ketiganya saling melengkapi dan sangat berperan penting dalam pembentukan pribadi seseorang. Pengembangan karakter di sini dilakukan dengan mengimplementasikan metode kooperatif *Team Games Tournament*. Keefektifan lain dari pembelajaran *TGT* ini adalah dari dampak yang ditimbulkan. Setelah belajar dengan penerapan *TGT*, aktivitas belajar siswa meningkat terutama yang berkaitan dengan tiga bentuk karakter. Selain hal tersebut, aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas, latihan-latihan mengalami perkembangan, serta peningkatan hasil belajar terutama aspek empati, hati nurani, dan kontrol diri. Hasil uji beda dengan rumus *separated varians* untuk nilai pretest (sebelum dikenai *treatment*) menunjukkan bahwa terjadi kesamaan dalam hal karakter, namun hasil uji beda dengan rumus *separated varians* untuk nilai posttest (setelah dikenai *treatment*) terjadi perbedaan yang signifikan. Pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* sangat efektif dalam mengembangkan karakter siswa khususnya empati, hati nurani, dan kontrol diri.

Dari hasil kajian tentang implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap pengembangan karakter, diperoleh perihal keunggulan model pembelajaran *TGT* yakni (1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi, (2) rasa percaya diri siswa semakin tinggi, (3) dapat mengurangi perilaku menyimpang siswa di dalam kelas, misal mengganggu teman, (4) meningkatkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan tertentu, (5) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, baik toleransi antarsiswa maupun toleransi antara siswa dan guru. Dari lima kelebihan yang muncul dari penerapan model pembelajaran *Team Games*

Tournamen, tampak pada nomor (5) bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi antarsiswa. Hal ini sangat relevan dengan kajian penelitian yang peneliti lakukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disampaikan implikasi sebagai berikut, pertama perlunya penerapan metode kooperatif *Team Games Tournament* dalam upaya meningkatkan empati, hati nurani, dan kontrol diri pada siswa. Kedua, perlunya penerapan metode *Team Games Tournament* dengan beberapa modifikasi penyajian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, IS. (2016). Motivasi Belajar dan Faktor-faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1 (2), 100-109.
- Astuti, W. dan Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1 (3), 155-162.
- Basri, ASH. (2015). Fenomena Tawuran antar Pelajar dan Intervensinya. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 12 (1), 1-25.
- Budiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Daulay, N. (2021). Motivasi dan Kemandirian Belajar pada Mahasiswa Baru. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). 21-35.
- Dohrenwen, AM. (2018). Defining empathy to Better Teach, Measure, and Understand its Impact. *Academic Medicine Journal of the Association of American Medical Collages*, 93 (12), 1754-1756.
- Handitya, B. (2019). Menyemai Nilai Pancasila pada Generasi Muda Cendekia. *Adil Indonesia Jurnal*, 2 (1), 13-23.
- Hastuti, LW. (2018). Kontrol Diri dan Agresi: Tinjauan Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, 26 (1), 42-53.
- Izzati, FA. (2021). Pentingnya Sikap Toleransi dan Empati dalam Mewujudkan Warga Negara yang Baik (Good Citizenship). *Jurnal Kalacakra*, 2 (2), 85-90.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lepiyanto, A. (2012). Implementasi Lesson Study pada Metode Numbered Heads Together Dipadu dengan Team Games Tournament untuk Pengembangan Karakter Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kepanjen. *Bioedukasi*, 3 (2), 1-8.
- Martini, E. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3 (2), 21-27.
- Masmu'ah, Hunaepi, dan Firdaus, L. (2018). Pengaruh Metode TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Word Square terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 5 (1), 41-48.

- Ndiung, S. dan Jediut, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10 (1), 94-111.
- Pelangi, I. (2017). Peran dan Upaya Kepolisian dalam Menyelesaikan Konflik antara Warg (Studi Kerusuhan antar Kampung di Kabupaten Lampung Timur). *Jurnal Ilmu Kepolisian*, Edisi 088, 98-106.
- Rosa, NN. (2020). Hubungan Dukungan Sosial terhadap Motivasi Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Teaching*, 1(2), 147- 153
- Setyawan, RA., Kristin, F., dan Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3 (1), 187-193.
- Siswandari. (2011). *Statistika Computer Based*. Surakarta: Diterbitkan atas Kerja Sama Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press) Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Titisari, HTD. (2017). Hubungan antara Penyesuaian Diri dan Kontrol Diri dengan Perilaku Delikuen pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Jombang. *Psikodimensia*, 16 (2), 131-140.
- Uno, HB. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsito, R. (2012). *Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Anggota IKAPI.
- Warsito, R., Wiryawan, SA., Mulyoto, Asrowi, Nurrahmah, I. (2017). *Pendidikan Karakter*. Klaten: Unwidha Press-Anggota APPTI.