

## Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD

N. L. Rahayuni<sup>1</sup>, I. B. G. Surya Abadi<sup>2</sup>, I. W. Wiarta<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

E-mail: [luh.rahayuni@undiksha.ac.id](mailto:luh.rahayuni@undiksha.ac.id)

---

### Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih terdapat beberapa siswa kelas IV yang mendapatkan nilai kurang dari KKM pada kompetensi pengetahuan Matematika, dimana dari 399 siswa hanya 102 yang mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 297 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika siswa sekolah dasar dengan rancangan desain *non-equivalent control group design* (eksperimen semu). Subjek yang digunakan sebagai populasi yakni 5 sekolah dengan banyak siswa 399. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode tes. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dilaksanakan menggunakan tes objektif (pilihan ganda biasa). Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis uji-t dengan rumus *polled varians*. Pada kelompok eksperimen rerata penguasaan untuk kompetensi pengetahuan Matematika yaitu = 84,00 dan kelompok kontrol = 76,03. Analisis data dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 4,748 > t_{tabel} = 2,000$  pada taraf signifikansi 5%  $dk = 32+32-2=62$ , sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis pendidikan karakter dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV.

Kata Kunci: Teams Games Tournamen; Pendidikan Karakter

### Abstract

The main issue in this research is there are a few fourth-grade students who score less than KKM in Mathematical knowledge competence, of which only 399 students have scores above KKM while 297 students have scores below KKM. This research is an experimental research aimed at testing the effect of the Teams Games Tournament learning model based on Character Education on Mathematical Knowledge Competence of elementary school students with a non-equivalent control group design (quasi-experiment). The subjects used as a population were 5 schools with 399 of students. Determination of the sample was done by cluster random sampling technique. Data collection in this research was carried out using the test method. Data collection instruments in this research were carried out using objective tests (ordinary multiple choice). The data obtained were analyzed using t-test analysis techniques with the polled variance formula. In the experimental group the average mastery of Mathematical knowledge competence is = 84.00 and the control group is = 76.03. Analysis of the data in the results of the research showed that t-score = 4,748 > t-table = 2,000 at a significance level of 5%  $dk = 32 + 32 - 2 = 62$ , so,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted so that there were significant differences in the competence of mathematical knowledge between the groups being taught with the model Teams Games Tournament learning based on character education and the group being taught using conventional learning models. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament learning model based on character education can improve the Mathematical knowledge competence, then it is very suitable to be applied in fourth-grade student learning.

Keywords: Teams Games Tournament; Character Education

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah bimbingan yang di sampaikan pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan agar dapat menyelesaikan tugas yang di berikan tanpa berharap bantuan orang lain. (Wahyudi, 2016). Menurut Herawan (2017) pendidikan merupakan nilai yang harus dijunjung tinggi untuk mencapai suatu kebaikan baik didalam keluarga maupun masyarakat. Pendidikan merupakan pencapaian peserta didik dimana didalam pendidikan menjadikan mereka sebagai manusia yang beriman, berahlak mulia dan memiliki budi pekerti yang baik (Wulandari & Kristiawan, 2017). Dari paparan tersebut dapat dirangkum pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan individu di dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat untuk mencapai tujuan agar dapat menyelesaikan tugas yang di berikan. Tujuan ini menjadikan manusia yang memiliki iman, budi pekerti yang baik dan akhlak mulia.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV di SD Gugus I Kuta Selatan, didapatkan informasi tentang proses pembelajaran di kelas terutama menyangkut pembelajaran matematika yaitu pada kompetensi pengetahuan matematika banyak siswa yang mendapatkan nilai ulangan akhir semester I yang belum sesuai dengan harapan yaitu masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Untuk Gugus 1 Kuta Selatan nilai rata-rata KKM untuk Matematika adalah 74. Dari 399 siswa hanya 102 atau 25,56 % yang mendapatkan nilai di atas KKM sedangkan 297 atau 74,44 % siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil ulangan siswa yang nilainya di bawah KKM yaitu pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran secara aktif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa siswa ikut aktif berpartisipasi, serta kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Hal-hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kompetensi pengetahuan matematika siswa yang belum optimal.

Pada dasarnya pendidikan bersifat dinamis yang selalu berkembang di setiap zaman, oleh karena itu tujuan dari pendidikan adalah suatu pencapaian untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran. Namun demikian masih ada permasalahan yang dialami, salah satunya adalah masih rendahnya kompetensi pengetahuan Matematika yang diperoleh siswa khususnya kelas IV SD di Gugus I Kuta Selatan. Dari pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Matematika masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai kompetensi yang rendah. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika yaitu dengan metode *Teams Game Tournament* berbasis pendidikan karakter. Di setiap tahun pendidikan mengalami perkembangan baik dari segi pendidikan, sarana dan prasarana maupun kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting dalam dunia pendidikan yang merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian pembelajaran dapat diterima dan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berfikir yang diasah dengan penguasaan pengetahuan. Dalam pembelajaran hendaknya diimplementasikan karakter-karakter yang mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan yang dapat meningkatkan prestasi siswa. Menurut Rofiq (2018) karakter merupakan nilai perilaku yang berhubungan dengan perasaan, perkataan, sikap dan perbuatan berdasar norma-norma agama, tata krama, hukum, budaya, dan adat istiadat. Karakter merupakan perilaku yang menjadi ciri khas peserta didik untuk bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Suradi, 2017). Menurut Sari (2017) pendidikan karakter adalah bagian esensial yang menjadi tugas sekolah, pendidikan memiliki dua tujuan besar; membantu anak-anak menjadi pintar dan membantu mereka menjadi baik. Pendidikan karakter pada pembelajaran sejarah memerlukan guru yang dapat menyampaikan makna atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Sirnayatin, 2017). Menurut Febrianshari dkk (2018) pendidikan karakter telah menjadi kebijakan pendidikan nasional yang diimplementasikan ke dalam kurikulum nasional. karakter yang ingin ditanamkan kepada setiap individu adalah menumbuhkembangkan kembali, memperhatikan secara lebih mendalam nilai-nilai yang ada dalam satu masyarakat melalui jalur pendidikan (Saihu, 2019). Jadi pembelajaran berbasis karakter merupakan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencari tahu melalui karakter yang dimiliki oleh peserta didik dengan mengaitkan antara materi kurikulum yang diajarkan dengan situasi dunia nyata.

Agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan, disinilah peran para guru yang menjadi subjek dalam kurikulum dan pendidikan untuk mendidik, mengajar, dan melatih peserta didik agar menjadi

generasi penerus bangsa yang berkualitas. Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam setiap upaya pendidikan. Banyak hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran di dalam kelas, beberapa diantaranya strategi guru dalam mengajar yaitu dalam memvariasikan penggunaan model pembelajaran, metode, dan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran, serta juga peran guru sebagai pengajar, fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Setiap guru menginginkan pembelajaran yang dilakukan bersama siswa dapat berjalan dengan baik sehingga siswa mempunyai kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baik dan terus mengalami peningkatan. Satu diantaranya yaitu pada kompetensi pengetahuan Matematika.

Matematika memiliki peranan penting diantaranya untuk menanamkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai pada siswa. Matematika memiliki peranan yang penting karena sebagai dasar logika atau penalaran dan penyelesaian kuantitatif yang digunakan dalam pelajaran lainnya. Akan tetapi, masyarakat masih memandang tentang pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan (Nugroho dkk, 2017). Pembelajaran matematika pada abad 21 memiliki tujuan dengan karakteristik 4C, yaitu; Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation (Arifin, 2017). Menurut Susanto (2015) matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjelaskan keadaan yang sebenarnya agar masalah dapat diselesaikan. Disamping itu matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting digunakan pada jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Adapun pendapat dari Johnson dan Rising yang dikutip dari Ruseffendi mengungkapkan bahwa matematika adalah bahasa yang dapat diartikan dengan aktual, cermat, jelas, dan akurat yang representasinya menggunakan symbol (Wulandari & Kristiawan, 2017). Dapat dirangkum matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting digunakan di sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang aktual, cermat, dan jelas yang representasinya menggunakan simbol.

Adapun beberapa model, strategi, atau metode pembelajaran dapat diterapkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen pendidikan karakter dalam pembelajaran. Model yang dipadukan dengan pendidikan karakter salah satunya adalah *Teams Game Tournament* merupakan model yang melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mencakup religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dengan mengandung unsur permainan. Model Pembelajaran TGT diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang telah diajarkan sebelumnya dan dapat terjadi interaksi dalam kelompok sehingga siswa menerima anggota kelompok yang memiliki pengetahuan berbeda dan belajar menerima pendapat yang berbeda. Jadi, dengan penerapan model TGT diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa pada pembelajaran Matematika, sehingga nantinya akan mengarahkan pada optimalnya penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika.

Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam pembelajaran ini dipadukan dengan pendidikan karakter yang melibatkan berbagai nilai-nilai karakter diantaranya religius, perilaku taat dengan ajaran agama, nasionalis, dimana seseorang memiliki sikap menempatkan dirinya untuk kepentingan bersama, mandiri, dimana sikap dan perilaku tidak selalu bergantung pada orang lain dan bisa mengerjakan tugas yang telah diberikan dengan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri, gotong royong, dimana setiap pekerjaan ada rasa semangat membantu dalam melakukan pekerjaan dan dapat menjalin komunikasi dengan baik, integritas, suatu nilai yang mendasari perilaku seseorang dan menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik dalam perkataan maupun tindakan (Anshori, 2017). Peserta didik perlu memiliki nilai-nilai karakter tersebut agar dapat menjadi pribadi yang mandiri, dan pribadi yang berintegritas. Berdasarkan pada uraian di atas dapat ditekan bahwa sebenarnya secara tersirat pendidikan karakter sangatlah penting bagi peserta didik agar dapat memiliki kekuatan bagi diri sendiri, dan dapat mengadopsi kebaikan untuk menuju suatu hasil yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk memberikan inovasi baru dalam proses belajar yaitu dengan menggunakan model dan variasi menarik sehingga dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan menggunakan model TGT berbasis pendidikan karakter terhadap pengetahuan Matematika dapat membantu siswa dengan memudahkan dan membangkitkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

## **2. METODE**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen, upaya penelitian yang dilaksanakan agar mengetahui pengaruh yang akan terjadi pada subjek penelitian. Rancangan yang dilaksanakan oleh peneliti yakni dengan desain eksperimen semu (*Quasy Experiment*) Menurut Sugiyono (2017) desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak bisa sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Jenis design penelitian yang dilaksanakan yaitu *Non-Equivalent Group Design*. Seluruh siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020 merupakan populasi pada penelitian ini yang berjumlah 399 siswa dan terbagi kedalam 13 kelas pada 5 sekolah dasar. Penentuan sampel ditempuh dengan teknik *cluster* yakni mengundi kelas yang sudah terbentuk artinya peneliti tidak diizinkan memilah atau mengacak siswa (individu) dalam kelas sehingga tiap-tiap kelas sampel memiliki kesamaan peluang untuk menjadi sampel penelitian.

Terdapat tiga tahapan saat penelitian dilakukan, yakni: (a) tahap persiapan eksperimen meliputi; Melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di SD Gugus I Kuta Selatan untuk melihat apakah terdapat atau tidak kelas unggulan dan permasalahan yang sering ditemukan pada mata pelajaran matematika, Menentukan materi pembelajaran yang akan diuji coba berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah tempat penelitian, Mengkonsultasikan instrumen penelitian *pretest* dan *posttest* Bersama guru kelas dan dosen pembimbing, Menyusun RPP yang disesuaikan dengan hasil diskusi bersama wali kelas terhadap materi yang sudah ditentukan sebelumnya dan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis pendidikan karakter, Mengkonsultasikan RPP dengan dosen pembimbing dan guru kelas, Mengadakan Uji coba instrument penelitian. Menentukan sampel berupa kelas dari populasi yang tersedia dengan cara mengundi (teknik *cluster random sampling*) agar dapat memilih atau menentukan kelompok eksperimen dan kontrol, Memberikan *pretest* pada kelompok yang terpilih sebagai sampel guna untuk mendapatkan kesetaraan. (b) tahap pelaksanaan eksperimen meliputi; Perlakuan diberikan sebanyak enam kali untuk kelas eksperimen dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* berbasis pendidikan karakter kemudian di lain hal untuk kelompok kontrol diberikannya pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikelas sebanyak enam kali berturut-turut sesuai jadwal yang tersedia, Memberikan *posttest* diakhir penelitian, pemberian *posttest* ini diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (c) tahap akhir eksperimen meliputi; analisis data, melaksanakan uji hipotesis.

Sebelum memberikan *treatment*, masing-masing kelompok sampel akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kesetaraan kedua kelompok Teknik penyetaan kelompok ialah uji-t. Setelah diberikan *pretest* kemudian, kegiatan berlanjut pada diterapkannya sebuah model (perlakuan) yakni *Teams Game Tournament* berbasis pendidikan karakter diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan di lain hal pembelajaran yang dilaksanakan seperti biasanya oleh guru dikelas dikhususkan pada kelompok kontrol. Selanjutnya, diberikan *pretest* setelah itu, dilakukan pemberian perlakuan, pemberian *posttest* dengan tujuan mengetahui kompetensi pengetahuan matematika pada siswa.

Pengumpulan data *posttest* memakai metode tes. Namun terlebih dahulu tes dibuatkan kisi-kisi instrumen. Penelitian ini menggunakan indikator yang terdapat pada kompetensi pengetahuan (ranah kognitif) yang akan diambil hanya dari C1-C4 yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis). Penelitian yang dilaksanakan menggunakan instrumen pengukuran variabel yakni tes objektif (pilihan ganda biasa) mengacu pada pembelajaran matematika. Data hasilnya yang diperoleh berbentuk data kuantitatif yaitu berupa angka. Instrumen tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan pada ahlinya kemudian sebelum diujicobakan, instrumen penelitian diuji validitas teoritik terlebih dahulu kemudian dilakukan uji coba sebanyak 35 butir soal. Setelah itu

dianalisis validitas butir, daya pembeda, tingkat kesukaran dan reliabilitasnya. Terdapat 25 butir soal yang sesuai dengan syarat pada uji coba tersebut.

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan Matematika maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik Inferensial. Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (sugiyono,2019). Ada dua uji prasyarat yang harus dipenuhi, sebelum dilakukan analisis data utama untuk menguji hipotesis penelitian yaitu uji normalitas sebaran data tiap kelompok dan uji homogenitas varians antar kelompok.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data skor variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendidikan karakter serta variabel terikat kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan normal atau tidak sehingga dapat menentukan teknik analisis data. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Bila probabilitas data lebih besar daripada 0,05 berarti data berdistribusi normal. Sedangkan bila probabilitas data lebih kecil dari 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Bila data berdistribusi normal maka dapat digunakan uji statistik parametrik, sedangkan bila data tidak berdistribusi normal maka dapat digunakan uji statistik non-parametrik.

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan varians antara kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok. Uji homogenitas varians dilakukan dengan uji Fisher (F). Kriteria dalam pengujian ini adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka kedua kelompok data homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$ . Data yang telah diuji normalitas dan homogenitasnya maka akan diuji hipotesisnya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 6 kali, yakni kelas eksperimen dibelajarkan dengan model *Teams Game Tournament* berbasis pendidikan karakter sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan secara konvensional. Diakhir siswa diberikan post test dengan tujuan memperoleh data kompetensi pengetahuan matematika siswa. Diperoleh rerata kompetensi pengetahuan matematika kelas eksperimen yaitu 84,00 sedangkan rerata kompetensi pengetahuan matematika kelas kontrol 76,03. Berdasarkan penjabaran nilai kompetensi pengetahuan Matematika kelas eksperimen diketahui bahwa, siswa yang mendapatkan nilai dengan nilai 67 diperoleh 3 siswa atau 9,3 % dari 32 siswa. Nilai 71 diperoleh 3 siswa atau 9,3 % dari 32 siswa. Nilai 75 diperoleh 2 siswa atau 6,25% dari 32 siswa. Nilai 82 diperoleh 9 siswa atau 28 % dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 89 diperoleh 6 siswa atau 18,75% dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 93 diperoleh 4 siswa atau 12% dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 96 diperoleh 5 siswa atau 15,6% dari 32 siswa.

Dari pemaparan data Kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV kelompok kontrol. Nilai 64 diperoleh 6 siswa atau 18,75% dari 32 siswa. Nilai 67 diperoleh 4 siswa atau 12,5% dari 32 siswa. Nilai 71 diperoleh 4 siswa atau 12,5% dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 75 diperoleh 5 siswa atau 15,6% dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 82 diperoleh 5 siswa atau 15,6% dari 32 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 89 diperoleh 8 siswa atau 25% dari 32 siswa.

Untuk mengetahui sebaran data tersebut, dilakukan uji normalitas sebaran data dengan teknik Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengujian pada uji normalitas adalah signifikansi uji pada  $D_{hitung}$  dibandingkan nilai  $D_{tabel}$  Kolmogorov-Smirnov. Pada taraf signifikansi 5%, apabila nilai  $D_{hitung} < D_{tabel}$  Kolmogorov Smirnov, maka sebaran data kedua kelompok berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil uji normalitas sebaran data secara rinci disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas data Postes Kelompok Eksperimen**

Kelompok Eksperimen	Total Sampel	Nilai $D_{hitung}$	Nilai $D_{tabel}$ Kolmogorov Smirnov	Keterangan
Kelas IV SD No 3 Bena	32	0,139	0,234	Berdistribusi normal
Kelas IV SD No 9 Bena	32	0,140	0,234	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas kelompok eksperimen, diperoleh nilai  $D_{hitung} = 0,139$  kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan  $D_{tabel}$  Kolmogorov Smirnov = 0,234. Hal ini menunjukkan bahwa  $D_{hitung} = 0,139 < D_{tabel}$  Kolmogorov Smirnov = 0,234 yang berarti data kompetensi pengetahuan Matematika kelompok eksperimen berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas kelompok kontrol, diperoleh nilai  $D_{hitung}$  yaitu 0,140 kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan  $D_{tabel}$  Kolmogorov Smirnov = 0,234. Hal ini menunjukkan bahwa  $D_{hitung} = 0,140 < D_{tabel}$  Kolmogorov Smirnov = 0,234 yang berarti data kompetensi pengetahuan Matematika kelompok kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan varians antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok. Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji F. Pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk) untuk pembilang  $n_1 - 1$  ( $32 - 1 = 31$ ) dan derajat kebebasan (dk) untuk penyebut  $n_2 - 1$  ( $32 - 1 = 31$ ) diperoleh  $F_{tabel} = 1,89$ . Berdasarkan analisis, diperoleh  $F_{hitung} = 1,02$ . Hal ini berarti  $F_{hitung} = 1,02 < F_{tabel} = 1,89$  sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Rekapitulasi hasil uji homogenitas untuk sampel penelitian ini disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Sampel Penelitian**

Kelompok	$S^2$	Dk	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	89,226	31	1,02	1,89	Homogen
Kontrol	91,128	31			

Berdasarkan uji prasyarat analisis yang telah dilakukan, diperoleh data kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji statistik menggunakan uji-t dengan rumus pooled varians. Rekapitulasi hasil uji-t dapat disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil uji Hipotesis Sampel Penelitian**

Sampel	Rata-rata	Varians	Dk	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	84,00	89,226	62	32	4,748	2,000	H0 ditolak
Kelas Kontrol	76,03	91,128		32			

Kriteria pengujian hipotesis yaitu jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan, dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} = 4,748$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62$  menunjukkan nilai  $t_{tabel} = 2,000$ . Berdasarkan hal tersebut diperoleh  $t_{hitung} = 4,748 > t_{tabel} = 2,000$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak (gagal diterima). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelas IV SD No Gugus I Kuta Selatan Tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan pada dua sampel yaitu kelas IV C SD No 3 Bena menjadi kelas eksperimen dan kelas IV B SD No 9 Bena menjadi kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis pendidikan karakter sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran

konvensional. Setiap kelas diberikan perlakuan sebanyak 6 kali dan setelahnya diberikan *post-test* yang bertujuan untuk mendapatkan data nilai dari setiap sampelnya. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai mean, standar deviasi dan varians dari data *post-test* kedua kelompok penelitian sebagai berikut.

**Tabel 4. Deskripsi data Kompetensi Pengetahuan Matematika**

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	32	32
Mean	84,000	76,031
Standar Deviasi	9,446	9,546
Varians	89,226	91,128

Data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai  $D_{hitung} = 0,139$  lalu dibandingkan dengan  $D_{tabel} = 0,234$  pada taraf signifikansi 5% dk 32. Terlihat  $D_{hitung} < D_{tabel}$  artinya data kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil analisis uji normalitas pada kelompok kontrol, diperoleh nilai  $D_{hitung} = 0,140$  lalu dibandingkan dengan  $D_{tabel} = 0,234$  pada taraf signifikansi 5% dk 32. Terlihat  $D_{hitung} < D_{tabel}$  artinya data kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilaksanakan agar memperlihatkan perbedaan di uji hipotesis memang benar akibat perbedaan varians antar kelompok, tidak akibat perbedaan dalam kelompok. Uji homogenitas varians menggunakan uji F. Varians terbesar yaitu 91,128 dibagi varians terkecil 89,226 sehingga mendapatkan hasil 1,021. Dari hasil analisis, diperoleh  $F_{hitung} = 1,02$ , hasil ini kemudian dibandingkan dengan harga  $F_{tabel}$  pada derajat kebebasan pembilang  $(n_1 - 1) = (32 - 1) = 31$  serta derajat kebebasan penyebut  $(n_2 - 1) = (32 - 1) = 31$  dengan taraf signifikansi 5%, sehingga didapat  $F_{tabel} = 1,89$  sehingga nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , jadi data kedua kelompok memiliki varians homogen.

Hipotesis diuji adalah  $H_0$  yaitu tidak ada perbedaan signifikan Tidak terdapat perbedaan yang signifikan Kompetensi Pengetahuan Matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Rotating Team Games Tournament (TGT)* Berbasis Pendidikan Karakter dengan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. Sesuai hasil uji normalitas serta homogenitas varians diperoleh data kelompok eksperimen serta kelompok kontrol berdistribusi normal serta homogen. Sesuai penjelasan sebelumnya sehingga uji statistik yaitu uji-t menggunakan *polled varians*. Dengan kriteria apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Rekapitulasi hasil analisis uji t data *post-test* sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Analisis Uji-t Data Post-test**

No	Sampel	Rata-rata	Varians	Dk	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	84,00	89,226	62	32	4,748	2,000	$H_0$ ditolak
2	Kelas Kontrol	76,03	91,128		32			

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4,748$  sedangkan pada taraf signifikansi 5% serta  $dk = 62$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,000$ , sehingga sesuai kriteria pengujian, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan Kompetensi Pengetahuan Matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis pendidikan karakter dengan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan tahun ajaran 2019/2020.

Hasil analisis data hasil belajar IPA diperoleh nilai rata-rata pada kedua kelompok yaitu pada kelompok eksperimen  $X = 84,00$  dan pada kelompok kontrol  $X = 76,03$ . Dari hasil pengujian asumsi

diketahui bahwa sebaran data kompetensi pengetahuan Matematika siswa berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, uji hipotesis menggunakan uji t dengan rumus *polled varians*. Dari hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 4,748$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = 62$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,000$ . Oleh karena  $t_{hitung} = 4,748 > t_{tabel} = 2,000$  maka  $H_0$  ditolak yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *teams games tournamen* berbasis pendidikan karakter dengan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 ditolak. Selain itu nilai rata-rata kelompok eksperimen  $X = 84,00 > X = 76,03$  pada kelompok kontrol. Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu kelas IV SD No 3 Benoa yang terpaut jauh dengan kelompok kontrol yaitu kelas IV SD No 9 Benoa yang menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berpengaruh terhadap hasil postest kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas eksperimen.

Perbedaan yang signifikan terhadap kedua sampel disebabkan oleh perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournamen* berbasis pendidikan karakter. Model pembelajaran *teams games tournamen* merupakan merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Model TGT dapat meningkatkan suasana pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif.

Terdapat beberapa ahli yang memaparkan penjelasan mengenai *Teams Game Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Safarina, 2018). Sedangkan Pebriana (2017) model TGT dapat meningkatkan suasana pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa lebih aktif dalam pembelajaran matematika dimana siswa menganggap pembelajaran matematika lebih sulit dan membosankan, diterapkannya model ini dapat merubah suasana kelas menjadi menyenangkan (Aulia & Handayani, 2018). TGT merupakan pembelajaran yang menggunakan tournament akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara (Septiawan dkk, 2018). Sedangkan Sulistyoningrum dkk (2018) Model pembelajaran team game tournament yaitu salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Permatasari (2017) dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat memberikan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian menurut Hadi (2017) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik bagi kebanyakan siswa. Padahal matematika memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui sikap kritis dan berpikir logis. Selain itu umumnya siswa menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit. Siswa menganggap bahwa dalam penyampaian kebanyakan tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. Sedangkan Asih (2017) matematika merupakan suatu pembelajaran yang ditakuti oleh peserta didik, maka dari itu dengan menggunakan model TGT siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan model tersebut disamping itu suasana kelas menjadi berubah menjadi menyenangkan.

Disamping itu penelitian ini diperkuat bersama penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya seperti penelitian: Cahyaningsih (2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Menurut Hakim & Syofyan (2017) model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA kelas IV. Sedangkan menurut Purwandari & Wahyuningtyas (2017) hasil belajar materi perkalian terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian. Menurut Rochmah & Hardini (2017) dengan model kooperatif TGT berpengaruh terhadap meningkatkan hasil Matematika siswa kelas IV SD. Menurut Harja dkk (2019) dengan model TGT terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemecahan masalah pembelajaran pada kelas VI SD.

Adapun implikasi yang didapatkan dalam penemuan-penemuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kompetensi pengetahuan siswa yang dibelajarkan pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Pendidikan Karakter. *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis Pendidikan Karakter dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Shoimin (2014), model *teams game tournament (TGT)* adalah model yang dipakai berdiskusi mengenai beragam masalah dengan beberapa teman kelas. Membentuk kelompok dimana didalam kelompok dibentuk 4-5 orang secara heterogen. Oleh karena itu model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Pendidikan Karakter mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sedangkan pada kelompok kontrol dibelajarkan mempergunakan pembelajaran konvensional atau pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh wali kelas.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbasis pendidikan karakter dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. Disarankan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dengan melahirkan banyak ide demi kemajuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Terciptanya suasana belajar aktif dan menyenangkan merupakan dambaan setiap guru. Untuk kepala sekolah agar mengusulkan kepada para guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada proses pembelajaran. Dari pembelajaran *Teams Game Tournament* akan dapat menghasilkan *output* berkualitas dan berprestasi dalam semua bidang mata pelajaran khususnya Matematika. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar dijadikannya sebagai referensi untuk menemukan inovasi yang memacu peningkatan kualitas pendidikan dari peneliti selanjutnya. Kerja keras dan kesungguhan hati untuk selalu mengikuti perubahan jaman diperlukan sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang optimal.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Anshori, I. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 63–74. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1243>
- Arifin, Z. (2017). Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 92–100. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/383/362>
- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal P (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 175–180. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4585>
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116–120. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Cahyaningsih, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120. [https://doi.org/10.36456/buana\\_matematika.8.2.:1749.115-120](https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120)
- Febrianshari, D., Kusuma, V. C., Jayanti, N. D., Ekowati, D. W., Prasetya, M. Y., Widiyanti, & Suwandayani, B. I. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembuatan Dompot Punch Zaman Now. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(1), 88–95.
- Hadi, F. R. (2017). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 26–36.

- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Harja, S. I., Bintoro, H. S., & Ulya, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model TGT Berbantuan Media Laci Kartu Soal. *Limacon: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 92–100.
- Herawan, K. K. D. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223–236.
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197–203. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>
- Pebriana, P. H. (2017). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Kooperatif Tipe Tgt di Kelas III SD Negeri 18 Langgini Bangkinang. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.151>
- Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *JPSD*, 3(2), 96–104.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Rochmah, F., & Hardini, A. A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Puzzle Di SD. *Ekuivalen*, 1(3), 97–102.
- Safarina, E. I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Kerjasama. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 32–38.
- Saihu. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi Di Jembrana Bali). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 69–90. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i01.364>
- Sari, D. P. (2017). Pendidikan Karakter Berbasis Al-Quran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 1–24. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i1.233>
- Septiawan, I. M. A. E., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(3), 271–282. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16285>
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningrum, H., Purnamasari, I., & Arifin, Z. (2018). Keefektifan Model ( TGT ) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang. *Jurnal Sinektik*, 1(1), 97–112.
- Suradi. (2017). Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 522–533. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v2i4.104>
- Susanto, Ahmad. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Wahyudi, W. (2016). Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam (Kajian Tafsir Tarbawi ). *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 3(2), 191–208. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/98>
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–303. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1477>