

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS KEARIFAN LOKAL *TRIKAYA PARISUDHA* TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA

¹I Putu Yogik Suwara Mahardi, ²I Nyoman Murda, ³I Gede Astawan

¹²³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, Indonesia

e-mail: yogisuwara1997@gmail.com¹, inyomanmurda@undiksha.ac.id², igedeastawan@undiksha.ac.id³

Abstrak

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan siswa belajar secara berkelompok. TGT sangat mudah diterapkan di kalangan peserta didik dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh siswa. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan mengandung unsur permainan. TGT ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPA. Dalam pembelajaran yang menggunakan model ini, siswa diharapkan mampu mengkonstruksi dan menyusun pengetahuan sendiri. Dengan topik materi IPA yang cukup luas dan desain tugas-tugas atau sub-sub topik yang mengarah kepada kegiatan metode ilmiah, diharapkan siswa dalam kelompoknya dapat saling memberi kontribusi berdasarkan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan pendidikan karakter gotong royong siswa melalui pembelajaran yang beregu. Model TGT berbasis kearifan lokal *trikaya parisudha* memiliki banyak keunggulan yang diharapkan nantinya siswa dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing dengan cara berpikir yang benar, juga cara berbicara yang benar, dan juga dengan cara bertindak yang benar. Sehingga proses pembelajaran dengan model TGT berbasis kearifan lokal *trikaya parisudha* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa.

Kata-kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Kearifan Lokal *Trikaya Parisudha*, Gotong Royong, Hasil Belajar IPA.

Abstract

Teams Games Tournament (TGT) learning model is a learning model with students learning in groups. TGT is very easy to apply among students where this model emphasizes the activity and cooperation of all students. This model is able to involve the activities of all students as this method involves the element of games. TGT is a learning model that is suitable for science subjects. In learning that uses this model, students are expected to be able to construct and compile their own knowledge. With the broad topic of science material and the design of tasks or sub-topics that lead to scientific method activities, it is expected that students in their groups can contribute to each other based on their daily experiences. TGT learning can also improve the character education "Gotong Royong" through team learning. The TGT model based on the local wisdom of "trikaya parisudha" has many advantages that are expected to be able to answer the questions they get with their respective groups with the right way of thinking, the right way to speak, and also the right way of acting. Therefore, the learning process with TGT model based on local wisdom of "trikaya parisudha" can have a positive impact on students' natural science learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Local Wisdom of "*Trikaya Parisudha*", *Gotong Royong*, Learning Outcomes, Science.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan lingkungan di mana pendidikan itu diimplementasikan. Menurut Hamalik (dalam Tegeh, dkk., 2012:2) "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya". Sedangkan Sukmadinata (dalam Sudiatmika, 2013) mengungkapkan bahwa pendidikan dipengaruhi dan didukung oleh lingkungan masyarakat tempat pendidikan itu berlangsung. Pendidikan tidak hanya dimulai dan diakhiri di lingkungan sekolah, tetapi pendidikan juga dimulai dari lingkungan keluarga (sejak lahir). Kemudian pendidikan dilanjutkan dalam lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan dalam membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negaranya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai fungsi pendidikan dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak diantaranya guru, pemerintah, dan masyarakat. Guru harus mampu melaksanakan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau (*student center*). Dalam hal ini guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan pembimbing bagi siswa. Dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student center*) dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan tentunya tidak cenderung membosankan. Pemerintah juga memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh pemerintah seperti menyiapkan pengadaan sarana dan prasarana, sumber belajar yang memadai, pengembangan inovasi belajar, dan penyempurnaan kurikulum.

Sejalan dengan fungsi pendidikan nasional di atas, menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan nasional bertujuan: "Untuk meningkatkan kualitas manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, disiplin, kerja keras, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani". Selain itu, Husein (2017:56) menyatakan bahwa tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, karena tujuan pendidikan mempunyai dua fungsi yaitu memberi arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan sistem pendidikan nasional perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam pendidikan. Dalam hal sikap, salah satu cara dalam melakukannya adalah dengan mengimplementasikan pendidikan karakter gotong royong. Hal ini sangatlah penting mengingat pendidikan karakter gotong royong mampu meningkatkan sikap solidaritas dan meningkatkan rasa persaudaraan antar sesama siswa. Tentunya rasa solidaritas dan persaudaraan harus dilandasi dengan sikap dan tindakan yang benar, yang meliputi berpikir yang baik dan benar, berbicara yang baik dan benar dan berbuat yang baik dan benar.

Selain sikap, konteks perubahan dalam bidang pendidikan juga harus mencakup semua mata pelajaran yang dibelajarkan dalam kurikulum, salah satunya adalah pembelajaran IPA dalam sekolah dasar. Menurut Darmojo (dalam Samatoa, 2010:2) IPA pada dasarnya merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA dalam konteks sekolah dasar merupakan pengetahuan yang harus disesuaikan dengan level kognitif dan perkembangan anak sekolah dasar. Hal ini didukung oleh pendapat Samatoa (2010:5) dimana struktur kognitif anak-anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmunan, padahal mereka perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA dan yang perlu dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Intinya, bagaimana pembelajaran IPA bisa dipelajari oleh anak sekolah dasar. Pada umumnya anak sekolah dasar cenderung menyukai permainan-permainan dalam proses pembelajaran, oleh karenanya penggunaan model pembelajaran yang berbasis permainan perlu diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model yang mudah diterapkan.

Shohimin (2014:203) menyatakan “model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”. Nur (2005:42) menuturkan TGT menggunakan permainan akademik, dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Permainan tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim serta turnamen merupakan struktur bagian dilaksanakannya permainan tersebut. Dengan menerapkan pembelajaran yang diselingi dengan permainan akan merangsang siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan akademik bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Terjadinya interaksi dalam kelompok dapat melatih siswa menerima anggota kelompok yang memiliki pengetahuan berbeda dan belajar menerima pendapat yang berbeda.

TGT ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPA. Dalam pembelajaran yang menggunakan model ini, siswa diharapkan mampu mengkonstruksi dan menyusun pengetahuan sendiri. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Tahapan pembelajaran model TGT ini melalui empat tahap yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal model pembelajaran TGT diterapkan dengan berbasis kearifan lokal *Trikaya Parisudha*. Konsep *Trikaya Parisudha* ini perlu dilakukan dari sekolah dasar untuk bisa menumbuhkan *Manacika* yaitu berfikir yang baik, *Wacika* yaitu perkataan yang baik, dan *Kayika* yaitu perbuatan yang baik. Dengan berlandaskan kearifan lokal *Trikaya Parisudha* ini diharapkan nantinya siswa dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing dengan cara berpikir yang benar, juga cara berbicara yang benar, dan juga dengan cara bertindak yang benar.

HAKIKAT IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui hakikat IPA di sekolah dasar. Menurut Trianto (2010:4) “IPA adalah pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah”. Dengan kata lain IPA merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam yang dilakukan dengan serangkaian proses ilmiah yang nantinya menghasilkan suatu produk ilmiah.

Susanto (2013:167) mengemukakan bahwa “sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan”. Ini berarti sains atau IPA merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk memahami gejala-gejala yang terjadi di alam semesta untuk kemajuan ilmu pengetahuan yang dilakukan dengan pengamatan serta dengan prosedur-prosedur guna mencapai suatu kesimpulan.

Sedangkan menurut Harlen (dalam Samatowa, 2010:3) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimen yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Hakikat sains (IPA) menurut Susanto (2013:167-169) sebagai ilmu tentang alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap yakni sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan alam sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis.
2. Ilmu Pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep.
3. Ilmu Pengetahuan alam sebagai sikap, sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengomunikasikan hasil penelitiannya.

Dalam konsep pembelajaran IPA di sekolah dasar masih dibelajarkan secara terpadu antara mata pelajaran kimia, biologi dan mata pelajaran fisika. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2013:171) "Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika". Dengan pembelajaran yang dibelajarkan secara terpadu dan tersuktur dan dibantu dengan kreatif dari guru diharapkan tujuan dari pembelajaran IPA dapat tercapai dengan maksimal. Tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar tercantum dalam Badan Nasional Sertifikasi Profesional (BNSP) Tahun 2006, Tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. TGT adalah "salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda" (Rusman, 2012:224). Sedangkan menurut Munawir (2018) menyatakan model pembelajaran TGT digunakan dalam turnamen akademik, siswa bersaing sebagai wakil timnya melawan anggota tim yang lain. Dalam penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Mulyaningsih, 2014:244). Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan "*tournamens table*" yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Sekor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Model ini sangat sederhana dan mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa-siswa SD, SMP, SMA/SMK. Selain sebagai metode

agar siswa mau berpendapat, tapi juga untuk melatih siswa berani berbicara. Dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak terkesan monoton.

Siswa juga dapat menelaah sebuah pelajaran atau materi bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Berikut sintak model pembelajaran TGT pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
<i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

(Sumber: diadaptasi dari Rusman, 2016:225)

Berdasarkan sintak model pembelajaran TGT di atas, dapat dijelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT yaitu guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terbentuk tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat diklasifikasikan dalam pandai, sedang, dan rendah. Siswa dengan kemampuan pandai akan mengambil kegiatan turnamen di meja 1 bersama dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, siswa dengan kemampuan sedang akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 2 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, dan siswa dengan kemampuan rendah akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 3 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain. Masing-masing peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan menjawab secara bergantian sampai semua peserta mendapat peran yang sama. Skor individu adalah skor yang diperoleh dalam menjawab kuis. Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok yang membandingkan skor awal dan skor akhir masing-masing individu. Akhir dari kegiatan turnamen adalah pemberian penghargaan yang diberikan terhadap kelompok terbaik.

Berdasarkan komponen-komponen di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki beberapa komponen atau bagian penting dalam setiap proses pembelajaran, dapat dicermati bahwa komponen-komponen tersebut hampir sama dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran pada tabel sintak pembelajaran TGT.

Menurut Shoimin (2013:204) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membant siswa bekerja lebih

baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)
Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.
3. Permainan (*Games*)
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengannomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.
4. Turnamen (*Turnament*)
Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria.

Kearifan Lokal *Trikaya Parisudha*

Istilah kearifan lokal sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Atmaja (dalam Astawan, dkk., 2018:31) menyatakan bahwa kearifan berarti kebijaksanaan, pengetahuan atau kecakapan untuk mengetahui, mengenal menyetujui, membedakan, mencari tahu, menyelidiki, dan mengakui yang benar atau salah. Kearifan juga berdimensi lokal, sehingga dapat ditambahkan label “keruangan” menjadi kearifan lokal (*lokal wisdom*).

Menurut Giddens dan Keraf (dalam Astawan, dkk., 2018:32-33) menyatakan bahwa kearifan lokal memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut.

1. Kolektif. Artinya, kearifan lokal adalah milik kelompok, komunitas atau kolektivitas, tertentu yang melokal. Hal ini sejalan dengan proses pembentukannya, yakni bersumber pada pengetahuan pengalaman dalam konteks ruang dimana mereka berada,
2. Emperik. Artinya, kearifan lokal merumuskan sesuatu yang benar karena sudah teruji lewat pengalaman emperis secara kontinyu. Oleh sebab itu, tidak diperlukannya kebenaran alternatif maupun kekritisan pada saat melaksakannya.
3. Praktis. Artinya, kearifan lokal bersifat praksis karena tidak saja merupakan perbendaharaan kognisi, tetapi terkait pula dengan aspek psikomotorik, yaitu praktek dalam kehidupan masyarakat lokal.
4. Lokalitas. Artinya label lokal yang melekat pada kearifan lokal menandakan bahwa secara substantive terkait dengan suatu lakalitas. Hal tersebut bermakna pula bahwa ketepatangunaan kearifan lokal tidal universal.
5. Moralitas, artinya kearifan lokal tidak saja mencakup aspek praksis, tetapi juga tata kelakuan. Karena itu, pengaktualisasian kearifan lokal pada dasarnya merupakan aktivitas moral.
6. Holistik. Artinya, kearifan lokal bersifat holistik karena menyangkut pengetahuan dan pemahaman tentang seluruh kehidupan dengan segala relasinya di alam semesta.
7. Protektif. Kearifan lokal seringkali ada penjaganya, yakni orang bijak, pemimpin agama atau guru. Karena ada penjaga, maka kearifan lokal tahan lama dan bisa mentradisi.

8. Integratif. Artinya, kearifan lokal sering terkait dan menyatu dengan ajaran maupun praktik-praktik keagamaan, misalnya ritual yang mampu menambahkan daya keberuntungan.

Trikaya Parisudha merupakan salah satu ajaran agama hindu yang dikelompokkan kedalam Susila. Susila bagian kedua dari tiga kerangka dasar agama Hindu. Pengertian *trikaya parisudha* ini sangat penting dipahami dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Suhardana (dalam Astawan, dkk., 2018:39) menyatakan *Trikaya Parisudha* berasal dari bahasa sansekerta “*Tri*” yang berarti tiga, “*Kaya*” berarti perbuatan, dan “*Parisudha*” yang berarti baik, bersih, suci atau disucikan. Jadi, *Trikaya Parisudha* artinya tiga perbuatan manusia berupa pikiran, perkataan, dan perilaku yang harus disucikan.

Sedangkan menurut Astawan, dkk. (2018:39) *Trikaya Parisudha* dapat juga diartikan sebagai tiga dasar perbuatan manusia yang harus disucikan, yaitu *manacika*, *wacika*, dan *kayika*. *Manacika* artinya berpikir yang baik, *Wacika* artinya berkata yang baik, dan *Kayika* artinya berbuat baik. Sukadi (dalam Astawan, dkk., 2018:39) menjelaskan lebih luas pengertian *Trikaya Parisudha*, yaitu *manacika* diartikan sebagai kemampuan berpikir yang baik, benar, dan bijaksana; *wacika* diartikan sebagai kemampuan berkata jujur, benar, objektif, dan menyejukkan; dan *kayika* diartikan sebagai kemampuan berperilaku atau berbuat yang baik dan benar serta selalu membahagiakan orang.

2.1.1 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis kearifan lokal *Trikaya Parisudha*

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. TGT adalah “salat satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda” (Rusman, 2012:224). Menurut Saco (dalam Rusman, 2010) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT akan lebih menarik dan bermanfaat jika dibarengi dengan konsep kearifan lokal *trikaya parisudha* supaya bisa melestarikan ajaran agama hindu khususnya di bali. Atmaja (dalam Astawan, dkk., 2018:31) menyatakan bahwa kearifan berarti kebijaksanaan, pengetahuan atau kecakapan untuk mengetahui, mengenal menyetujui, membedakan, mencari tahu, menyelidiki, dan mengakui yang benar atau salah. Sukadi (dalam Astawan, dkk., 2018:39) menjelaskan pengertian *Trikaya Parisudha*, yaitu *manacika* diartikan sebagai kemampuan berpikir yang baik, benar, dan bijaksana; *wacika* diartikan sebagai kemampuan berkata jujur, benar, objektif, dan menyejukkan; dan *kayika* diartikan sebagai kemampuan berperilaku atau berbuat yang baik dan benar serta selalu membahagiakan orang. Oleh karena itu, menerapkan model pembelajaran TGT berlandaskan kearifan lokal *trikaya parisudha* ini didalam proses pembelajaran akan mampu untuk menumbuhkan kemampuan berfikir yang baik, kemampuan berbicara yang baik dan juga kemampuan untuk berbuat yang baik dalam diri siswa. Berdasarkan pemaparan di atas, langkah-langkah model pembelajaran TGT berbasis kearifan lokal *trikaya parisudha* lingkungan disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2
Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT Berbasis *Trikaya Parisudha*

No	Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT		Berbasis <i>Trikaya Parisudha</i>
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1	Presentasi Kelas Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran,	Presentasi Kelas Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh	Pada tahap ini guru dan siswa saling berkomunikasi terkait dengan informasi yang dibutuhkan oleh siswa dengan

No	Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT		Berbasis <i>Trikaya Parisudha</i>
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.	oleh terkait kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajar.	berkomunikasi yang baik (<i>wacika</i>) dalam proses pembelajaran.
2	Teams Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.	Teams Siswa mengikuti instruksi guru dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Pada tahap ini Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok belajar berdasarkan konsep <i>manacika</i> (berpikir yang benar) dimana guru tidak membagi kelompok siswa dengan kemampuan yang sama dalam satu kelompok. Dalam tahap ini guru juga harus memberikan intruksi dengan berbicara yang baik dan benar (<i>kayika</i>).
3	Games Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Games Siswa mengikuti arahan guru untuk menjawab pertanyaan dari <i>games</i> yang di berikan.	Pada tahap ini guru menjadi pedoman bagi siswa dalam menjawab pertanyaan dalam permainan yang telah dirancang sesuai dengan konsep <i>manacika</i> berfikir yang benar, <i>wacika</i> berbicara yang benar dan <i>kayika</i> berbuat baik dengan sesama.
4	Tournament Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.	Tournament Siswa berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa.	Pada tahap ini guru menciptakan kompetensi yang positif yang berlandaskan konsep <i>manacika</i> berfikir yang benar, <i>wacika</i> berbicara yang benar dan <i>kayika</i> berbuat baik dengan sesama. Sehingga pembelajaran berjalan dengan damai dan menyenangkan.

No	Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT		Berbasis <i>Trikaya Parisudha</i>
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
5	Rekondisi Tim Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Rekondisi Tim Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Pada tahap ini guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar siswa secara adil berdasarkan konsep <i>kayika</i> yaitu berbuat yang benar.

SIMPULAN

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar merupakan program yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahu siswa, Untuk menciptakan pembelajaran IPA yang diharapkan, maka pembelajaran IPA hendaknya harus mampu memfasilitasi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Kenyataannya dilapangan hasil belajar siswa juga bisa dikategorikan rendah. Hal ini dibuktikan pada saat siswa mengikuti pembelajaran, siswa sangat pasif di dalam kelas. Penyebabnya adalah guru yang belum mampu memilih pembelajaran yang tepat dengan karakteristik IPA dan rasa ingin tahu siswa mengenai pelajaran IPA.

Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal *Trikaya Parisudha*. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Tahapan pembelajaran model TGT ini melalui empat tahap yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan. menerapkan model pembelajaran TGT berlandaskan kearifan lokal *trikaya parisudha* ini didalam proses pembelajaran akan mampu untuk menumbuhkan kemampuan berfikir yang baik, kemampuan berbicara yang baik dan juga kemampuan untuk berbuat yang baik dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I.G.A.T dan I.N.Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA*. Yogyakarta: Ombak.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2015. *Statistiska inferensial*. Singaraja: Aditya Media Publishing.
- Agustini, M. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". *Jurnal Mimbar PGSD*. Volume 2, Nomor 1.
- Astawan, I G, I G. P. Suryadarma, dan Sujarwo. 2018. *Teori & Aplikasi Model Pembelajaran Trikaya Parisudha di Sekolah Dasar*. Singaraja: Undiksha Press.
- Aunurrahman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Effendi, dan T. Noer. 2013. "Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini". *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. Volume 2, Nomor: 1.
- Effendi. T. N. 2013. "Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini". *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Volume 2, Nomor1.
- Elfindri, Hendrajaya, H. Wello, Hendmaid, E. Eriyani, R. Indra. 2012. *Pendidikan Karakter Kerangka, Metode dan Aplikasi Untuk Pendidikan dan Profesional*. Jakarta: Baduose Media Jakarta.

- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suarnaya, K. D. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Tandır Berbasis Kearifan Lokal *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar IPA". *e-Journal PGSD*. Volume 3, Nomor 1.
- Sudiatmika, A.A.I. A. R. 2014. "Pendidikan Sains Berlandaskan Budaya Lokal *Tri Kaya Parisudha*". <http://fisika.fkip.uns.ac.id>.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenandamedia grup.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suwatra, I. I W, I K. Pujawan, I D K. Tastra, I K. Sudarma. 2007. *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zubaedi. 2013. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.