

PENTINGNYA MODEL MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI PEMBELAJARAN BOLA VOLI TINGKAT MTSN KOTA PADANG

Nikmatullaili¹, Diana Wulandari², Hadiyanto³, Sulastri⁴
Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}
nikmatullaili01@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pentingnya model manajemen karakter berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pembelajaran bola voli tingkat MTSN kota Padang. Dalam kajian ini adalah bagian penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Kajian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang menggambarkan pentingnya model manajemen pendidikan karakter berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pembelajaran bola voli tingkat MTsN Kota Padang dikaitkan dengan teori yang relevan. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa TGT dapat membantu dalam mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Selain itu, TGT juga membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memperbaiki keterampilan sosial mereka, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan suportif. Simpulan, model manajemen pendidikan karakter berbasis TGT terbukti relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bola voli di tingkat MTsN Kota Padang, sekaligus membentuk karakter siswa yang lebih baik.

Kata Kunci: Model Manajemen Pendidikan Karakter, Pembelajaran Bola Voli, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This research analyzes the importance of a character management model based on team games tournaments (TGT) in MTSN volleyball learning material at the Padang City level. In this study, it is part of research and development (R&D). This study uses qualitative descriptive analysis techniques that illustrate the importance of the character education management model based on the Teams Games Tournament (TGT) in the Padang City MTsN level volleyball learning material linked to relevant theories. The discussion results show that TGT can help develop character values such as cooperation, discipline, responsibility, and sportsmanship. Apart from that, TGT also helps increase student motivation and participation in learning, improve their social skills, and create a positive and supportive learning environment. In conclusion, the TGT-based character education management model has proven to be relevant and helpful in improving the quality of volleyball learning at the MTsN level in Padang City and forming better student character.

Keywords: *Character Education Management Model, Team Games Tournament, Volleyball Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi minat dan bakatnya, serta mengasah keterampilan yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan juga berperan dalam pengembangan kecerdasan emosional dan sosial. Melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya,

seseorang belajar mengelola emosi, berempati, dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan pribadi maupun profesional. Individu yang memiliki kecerdasan emosional dan sosial yang baik cenderung lebih mampu membina hubungan yang harmonis dan produktif dengan orang lain.

Pendidikan sebagaimana tercantum dalam UUSPN NO. 20 tahun 2003 adalah bahwa “pendidikan bertujuan untuk mencapai berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Dengan kata lain melalui pendidikan akan diharapkan tercipta peserta didik yang berkembang potensinya secara maksimal baik potensi intelektual (kognitif), afektif (etika, moral, spiritual, sikap, dan pribadi), serta psikomotornya sehingga semua potensi tersebut akan mendorong siswa menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik agar mereka memiliki kekuatan religius, kecerdasan intelektual, berakhlak mulia dan kepribadian baik, mampu pengendalian diri, dan memiliki keterampilan untuk dirinya agar mampu berperan dalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memegang peranan penting dalam membangun kecerdasan sekaligus kepribadian anak untuk menjadi lebih baik, oleh karena itu peranan pendidikan seyogyanya mampu mengatasi kemerosotan akhlak yang menimpa para pelajar/siswa. Kemerosotan akhlak merupakan suatu bentuk dari krisisnyanya karakter para pelajar/siswa. Krisisnya karakter mencerminkan kegagalan sistem pendidikan yang dilaksanakan di sekolah, sehingga belakangan ini banyak keluhan orang tua, pendidik, dan orang-orang yang berkecimpung dalam bidang agama dan sosial, berkenaan dengan ulah perilaku remaja yang sukar dikendalikan, nakal, keras kepala, berbuat keonaran, maksiat, tawuran, mabuk-mabukan, pesta obat-obat terlarang, bergaya hidup seperti hippies di Eropa dan Amerika, bahkan melakukan pembajakan, pemerkosaan, dan pembunuhan. Persoalan tersebut juga dipengaruhi oleh tidak transparannya kepala sekolah dalam mengelola pendidikan, kepemimpinan yang otoriter, budaya peningkatan mutu yang tidak ada, proses belajar mengajar yang terkesan hanya untuk kepentingan ujian, pengawasan orang tua yang kurang dan kurangnya komunikasi antar warga sekolah. Pendidikan karakter menjadi isu utama dalam dunia pendidikan saat ini. Pendidikan karakter menjadi hal penting yang harus dilaksanakan oleh lembaga pendidikan agar siswa mampu mengambil keputusan dengan bijak. Pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, pendidikan budipekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik-buruk, keteladanan, memelihara apa yang baik. dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter sebagai upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Gunawan, 2014; Syafari & Montessori, 2021).

Peran penting penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah disampaikan oleh Lickona, (2012), yang menyatakan bahwa semakin pentingnya penyelenggaraan

pendidikan karakter di sekolah karena dewasa ini semakin sedikitnya pendidikan moral yang diperoleh anak dari orang tua mereka dan semakin menurunnya pengaruh nilai dari tempat ibadah terhadap kehidupan anak. Pendidikan moral yang diberikan orang tua kepada anak-anak mereka semakin berkurang sejalan dengan kesibukan dalam pekerjaan dan karir mereka. Adapun pengaruh tempat-tempat ibadah dalam pendidikan moral atau karakter. Semakin berkurang sejalan dengan semakin berkurangnya peran atau kontribusi tempat ibadah dalam kehidupan Masyarakat (Diana, 2020; Yahya & Sufitriyono, 2020).

Fungsi dan peranan pendidikan dalam membangun karakter sangat dibutuhkan di era globalisasi dan modernisasi. Pendidikan seharusnya berorientasi membangun karakter peserta didik. Hal tersebut diperlukan dalam rangka mengembangkan dan menguatkan sifat-sifat mulia menjadi tangguh, jujur, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, berdisiplin, dan mandiri namun melihat krisis karakter yang terjadi membuktikan bahwa sistem pendidikan belum membentuk sumber daya manusia yang diharapkan. Kurang berhasilnya sistem pendidikan membentuk sumber daya manusia yang berkarakter terjadi hampir di semua lembaga pendidik baik di negeri maupun swasta. Lebih jauh dikatakan bahwa upaya *nation and character building* yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia terkesan tidak berjalan seperti yang diinginkan. Artinya, sekolah belum mengoptimalkan peran budaya sekolah untuk keberhasilan pendidikan padahal budaya sekolah mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan *nation and character building* sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Pendidikan memiliki fungsi dan peranan yang sangat luas dan mendalam dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan potensi individu secara intelektual dan emosional, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, keterampilan sosial, dan moral seseorang. Selain itu, pendidikan berkontribusi secara signifikan terhadap pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan berkualitas adalah investasi yang sangat berharga untuk masa depan individu dan Masyarakat (Rais et al., 2022; Syachtiani & Trisnawati, 2021).

Manajemen pendidikan karakter telah menjadi salah satu fokus utama dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan positif. Dalam konteks ini, pendidikan jasmani, termasuk pembelajaran bola voli, memiliki peran penting dalam pengembangan karakter siswa. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan pengembangan model manajemen pendidikan karakter berbasis *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk materi pembelajaran bola voli. Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral dan etika yang penting bagi kehidupan siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan disiplin. Dalam lingkungan sekolah, pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan akademik dan non-akademik. Pembelajaran olahraga, khususnya bola voli, menawarkan banyak peluang untuk mengajarkan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter tersebut (Amamou et al., 2021). Olahraga tim, seperti bola voli, memerlukan kerjasama, komunikasi, dan semangat sportivitas yang tinggi, yang semuanya merupakan aspek penting dari pendidikan karakter. Sesuai dengan penelitian Sekarsari, (2023), tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi aksara Jawa di

sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi budaya penting ini. Jadi dapat dikatakan TGT bisa membantu pembelajaran khususnya pembelajaran bola voli. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada materi pembelajaran bola voli masih belum optimal karena beberapa permasalahan yakni: Mata pelajaran olahraga pada materi voli sering disepelekan di sekolah; Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran olahraga pada materi voli tidak terlalu penting; dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga guru rata-rata masih menggunakan gaya bercerita dengan metode ceramah; sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Mulyk et al., (2024), dengan judul pengaruh olahraga bola voli dan pariwisata olahraga dan kesehatan terhadap kondisi fisik, mental, dan sosial anak sekolah dan mahasiswa. Artikel tersebut menyoroti pentingnya olahraga dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan secara keseluruhan, serta bagaimana aktivitas tersebut dapat memengaruhi motivasi dan partisipasi dalam kegiatan fisik. Selain itu, artikel juga menekankan perlunya pendekatan baru dalam pendidikan jasmani yang memperhatikan karakteristik individu dan memotivasi positif dalam kelas-kelas pendidikan jasmani. Selain itu, peneliiian yang dilakukan (Jariono et al., 2024).

Model Manajemen Pendidikan Karakter berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki pentingnya tersendiri dalam materi pembelajaran bola voli tingkat MTsN Kota Padang. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam bermain bola voli, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Melalui kompetisi yang sehat dan terstruktur, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim, menghargai peran masing-masing, dan berupaya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan karakter, TGT membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan partisipatif. Model ini juga mendorong interaksi sosial yang lebih baik di antara siswa, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan kepemimpinan. (Barba-Martín et al., 2020)

Implementasi TGT dalam pembelajaran bola voli di MTsN Kota Padang bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pendidikan karakter, dengan menyediakan kerangka kerja yang jelas untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam kegiatan olahraga. Model ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat interaksi sosial, dan pada akhirnya membentuk karakter siswa yang lebih baik. Kajian dari penelitian ini adalah bagian dari penelitian pengembangan. Pengembangan model manajemen pendidikan karakter berbasis *Team Games Tournaments (TGT)* pada materi pembelajaran bola voli adalah pendekatan yang inovatif untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan olahraga. Model ini menggabungkan elemen kompetisi, kerja sama tim, dan pembelajaran berbasis permainan untuk membentuk karakter siswa.

KAJIAN TEORI

Manajemen pendidikan karakter telah menjadi salah satu fokus utama dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan positif. Dalam konteks ini, pendidikan jasmani, termasuk pembelajaran bola voli, memiliki peran penting dalam pengembangan karakter siswa. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengintegrasikan pendidikan

karakter dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan pengembangan model manajemen pendidikan karakter berbasis *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk materi pembelajaran bola voli. Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral dan etika yang penting bagi kehidupan siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan disiplin. Dalam lingkungan sekolah, pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan akademik dan non-akademik. Pembelajaran olahraga, khususnya bola voli, menawarkan banyak peluang untuk mengajarkan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter tersebut. Olahraga tim, seperti bola voli, memerlukan kerjasama, komunikasi, dan semangat sportivitas yang tinggi, yang semuanya merupakan aspek penting dari pendidikan karakter. Sesuai dengan penelitian Sekarsari, (2023), tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi aksara Jawa di sekolah dasar.

Model Manajemen Pendidikan Karakter berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki pentingnya tersendiri dalam materi pembelajaran bola voli tingkat MTsN Kota Padang. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam bermain bola voli, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Melalui kompetisi yang sehat dan terstruktur, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim, menghargai peran masing-masing, dan berupaya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan karakter, TGT membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan partisipatif. Model ini juga mendorong interaksi sosial yang lebih baik di antara siswa, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan kepemimpinan.

METODE PENELITIAN

Dalam kajian ini adalah bagian penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Kajian ini memiliki peran penting dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk Pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga didapat metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, dan diuji keefektifan dan kelayakannya. Berdasarkan penelitian dan pengembangan ADDIE model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang menggambarkan pentingnya model manajemen pendidikan karakter berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pembelajaran bola voli tingkat MTsN Kota Padang dikaitkan dengan teori yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang bertujuan untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik. Di MTsN Kota Padang, upaya untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam berbagai mata pelajaran terus dilakukan, termasuk dalam pembelajaran olahraga. Bola voli adalah salah satu olahraga yang diajarkan di tingkat MTsN, yang selain meningkatkan

kebugaran fisik, juga memiliki potensi besar dalam pengembangan karakter siswa. Namun, seringkali pembelajaran bola voli hanya berfokus pada penguasaan teknik dan strategi bermain, tanpa memperhatikan aspek-aspek karakter yang dapat dikembangkan melalui olahraga ini. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kata karakter memiliki pengertian yang beragam ada yang menyamakan dengan watak, ada yang menganggap sifat atau juga kepribadian. “character” yang artinya is *personality evaluated, and personality is character devaluated* watak atau karakter adalah kepribadian yang dinilai atau berkenaan dengan norma-norma (Septiana & Rosmiati, 2023). Kretschmer menjelaskan karakter adalah keseluruhan totalitas kemungkinan-kemungkinan bereaksi secara emosional dan volisional seseorang, yang terbentuk selama hidupnya oleh unsur-unsur dari dalam (dasar, keturunan, faktor-faktor endogen) dan unsur-unsur dari luar (pendidikan, dan pengalaman, faktor eksogen) (Janah, 2020). Karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan (Fitriani, 2022)

Seseorang dapat dikatakan berkarakter bila seseorang tersebut perilakunya sesuai dengan kaidah moral. Terkait dengan pendidikan karakter Doni A Koesoema yang dikutip Iis, (2022), menjelaskan ada dua paradigma dasar pendidikan karakter pertama, memandang pendidikan karakter dalam cakupan pemahaman moral yang sifatnya lebih sempit, kedua, melihat pendidikan dari sudut pandang Pemahaman isu-isu moral yang lebih luas. Pandangan ini memandang pendidikan karakter sebagai sebuah pedagogik, menempatkan individu yang terlibat dalam dunia pendidikan sebagai pelaku utama dalam pengembangan karakter. Dalam penelitian ini pendidikan karakter lebih dekat dengan paradigma yang kedua dimana pendidikan karakter sebagai proses pendidikan dan pembelajaran yang mengutamakan siswa sebagai agen perubahan karakter menuju *good character* dalam kehidupan dan bertanggung jawab dalam kehidupan sendiri dan bermasyarakat dengan nilai-nilai moral yang baik.

Aryani & Wilyanita, (2022), mengatakan pendidikan karakter adalah usaha mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Jadi, pendidikan karakter adalah pendidikan yang berupaya dengan sengaja untuk mengembangkan kemampuan siswa yang terkait dengan penalaran moral, tindakan moral, sopan santun, berperilaku yang baik, pengembangan kognitif, intelektual, kritis, yang sesuai serta dapat diterima dalam kehidupan sosial.

Mulyasa, (2011), mengatakan pendidikan karakter pada tingkat satuan pendidikan mengarah pada pembentukan budaya Madrasah/ madrasah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan sehari-hari, serta simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga Madrasah/madrasah dan Masyarakat sekitarnya. Budaya Madrasah/madrasah merupakan ciri khaskarakter atau watak dan citra Madrasah/madrasah tersebut dimata masyarakat luas. Ciri pendidikan karakter: Pembentukan dan pengembangan potensi, yang mana pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi manusia atau warga negara Indonesia agar berpikiran baik, berhati baik dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila; Perbaikan dan penguatan, yang mana pendidikan karakter berfungsi memperbaiki karakter negatif manusia dan warga negara Indonesia dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi manusia atau warga negara

menuju bangsa yang berkarakter, maju mandiri dan Sejahtera; Penyaring, yang mana pendidikan karakter berfungsi memilah nilai-nilai budaya bangsa sendiri dan menyaring nilai-nilai budaya bangsa lain yang positif untuk menjadi karakter manusia dan warga negara Indonesia agar menjadi bangsa yang bermartabat (Efendi & Ningsih, 2022)

Kata manajemen tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi kata manajemen, yang berarti pengelolaan (Usman, 2022). Manajemen adalah suatu proses yang berbeda yang terdiri atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakkan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan dengan memanfaatkan manusia dan sumber daya lainnya. Maya & Lesmana, (2018), mengatakan manajemen secara bahasa (etimologi) berasal dari kata kerja “to manage” yang berarti mengurus, mengatur, mengemudikan, mengendalikan, menangani, mengelola, menyelenggarakan, menjalankan, melaksanakan dan memimpin. Kata “*Management*” berasal dari bahasa latin “mono” yang berarti tangan, kemudian menjadi “manus” berarti bekerja berkali-kali. Sedangkan menurut istilah (terminologi) terdapat banyak pendapat mengenai pengertian manajemen.

Menurut George R. Terry: Manajemen adalah suatu proses khas yang terdiri atas tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian untuk menentukan serta mencapai tujuan melalui pemanfaatan SDM dan sumber daya lainnya (Terry, 2021). Dari pengertian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa manajemen merupakan sebuah proses kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan yang telah ditetapkan dan ditentukan sebelumnya untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Jadi, manajemen pendidikan karakter ialah sebuah proses kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan yang telah ditetapkan dan ditentukan sebelumnya untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien dalam aplikasi pendidikan karakter. Muzayanah, (2014), mengatakan manajemen pendidikan karakter yang efektif jika terintegrasi dalam manajemen Madrasah, khususnya manajemen berbasis Madrasah. Dengan kata lain, pendidikan karakter di Madrasah juga sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan Madrasah. Pendidikan karakter di Madrasah juga sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan Madrasah. Pembelajaran materi bola voli dikembangkan dengan TGT, bahwa TGT adalah siswa dibagi ke dalam tim-tim kecil dan berkompetisi dalam turnamen yang dirancang untuk mendorong kerjasama, komunikasi, dan pengembangan keterampilan sosial. Implementasi TGT dalam pembelajaran bola voli di MTsN Kota Padang bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pendidikan karakter, dengan menyediakan kerangka kerja yang jelas untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam kegiatan olahraga. Bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (di-volley) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. “Mem-volley atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung kaki sampai kepala dengan pantulan sempurna” (Yusmar, 2017). Sedangkan menurut Putri, (2018) permainan bola voli adalah salah satu permainan yang dalam memainkan bola dengan tempo cepat sehingga waktu dalam mempermainkan bola sangat terbatas dan penguasaan teknik dasar yang sempurna akan mengurangi kesalahan teknik yang lebih besar. Maka dari ini penekanan teknik pada masing-masing individu sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas diri individu Model ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat interaksi sosial, dan pada akhirnya membentuk

karakter siswa yang lebih baik. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk karakter yang baik kepada peserta didik (siswa). Karakter tersebut menyangkut unsur nilai-nilai moral, tindakan moral, kepribadian moral, emosi moral, penalaran moral, identitas moral, dan karakteristik dasar dalam memberikan respon terkait dengan moralitas seseorang yang harus dimiliki siswa dan kemudian mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari model pembelajaran TGT adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim yang merupakan versi sederhana dari “Turnamen-permainan-tim” pada umumnya. Model ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, yang bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.

Menurut Merti, (2020) TGT adalah model pembelajaran yang mengatur kelas ke dalam kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik dengan masing-masing kelompok punya anggota dari semua tingkat prestasi. Sementara itu, Az-Zahra et al., (2023), TGT sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah tipe model kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar (Lestari, 2018). *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran kooperatif, dengan model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Sebagaimana Avissena & Hidayat, (2020), menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran kooperatif yang membantu peserta didik membahas dan menguasai materi pelajaran secara berkelompok.

Presentasi di kelas (klasikal)

Tahap awal pada pembelajaran TGT yaitu presentasi di dalam kelas. Pada tahap ini guru memberikan pengajaran atau penjelasan kepada peserta didik secara langsung atau klasikal seperti ceramah, tanya-jawab (diskusi), ataupun menugaskan peserta didik untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, dikarenakan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kinerja kelompok.

Kerja tim/kelompok (team)

Tahap berikutnya setelah presentasi kelas yaitu kerja tim/kelompok. Pada tahap ini pertama yang harus dilakukan adalah pembentukan tim/kelompok. Peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen. Kelompok yang heterogen yaitu kelompok yang berbeda jenis kelamin, ras/suku, agama, dan berbeda kemampuan akademik. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik. Setelah tim/kelompok terbentuk, guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh semua anggota kelompok. Hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama semua anggota tim/kelompok. Jika ada anggota tim/kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain adalah membantu agar anggota yang belum bisa tersebut mampu menguasai materi pembelajaran. Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut: membuat daftar prestasi akademik; membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 peserta didik; memberi nomor kepada peserta didik mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst); membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, dan agama).

Permainan/games Tahap selanjutnya adalah permainan/games.

Games terdiri atas pertanyaan- pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji kemampuan dan keterampilan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Sebelum dilakukan permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari tim/kelompok. Menempatkan peserta didik dari tim/kelompok yang berbeda dengan kemampuan homogen atau setara untuk memainkan game atau permainan akademik.

Tournament

Tahap selanjutnya yaitu diadakan tournament. Tournament diikuti oleh perwakilan satu orang peserta didik dari setiap tim/kelompok yang mempunyai kemampuan yang setara (homogen). Setelah penentuan kelompok selesai, peserta didik duduk di meja turnamen yang disediakan. Berikut adalah langkah-langkah turnamen dalam TGT: menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diberikan nomor; meletakkan kembali soal dan jawaban di atas meja turnamen; menentukan pembaca soal pemain dan penantang; pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal; pembaca soal mengambil soal sesuai dengan nomor yang sudah ada; pemain 1 wajib membaca soal, jika pemain 1 tidak dapat menjawab soal maka pemain yang lain dapat menjawab soal; petugas yang membaca soal mengambil nomor dan menjadi pemain selalu digilirkan agar semua anggota tim mendapatkan tugas yang sama; h. jika salah satu pemain dapat menjawab soal dengan benar, maka kartu soal akan diambil oleh penjawab soal, namun jika para pemain tidak dapat menjawab soal maka kartu soal dibiarkan saja.

Rekognisi tim

Tim yang mendapat nilai tertinggi pada permainan yaitu tim yang paling banyak menjawab benar pertanyaan-pertanyaan selama permainan berlangsung mendapatkan *reinforcement* atau penghargaan berupa hadiah dan pujian dari guru. Penghitungan skor dengan melihat seberapa banyak peserta didik yang dapat mengumpulkan kartu soal dari pemain yang telah dilakukan. Penjumlahan skor dilakukan bersama kelompok heterogen semua perwakilan kelompok bergabung bersama dengan kelompok heterogen menjumlahkan skor tim yang diperoleh dari permainan. Jadi dapat disimpulkan model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model manajemen pendidikan karakter berbasis *Team Games Tournaments* (TGT) yang dikembangkan dengan menggabungkan model tersebut.

SIMPULAN

Model manajemen pendidikan karakter berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan untuk digunakan para guru dalam melaksanakan pendidikan karakter kepada peserta didik tingkat MTsN Kota Padang, dengan mampu membentuk karakter anak menjadi karakter kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status.

DAFTAR RUJUKAN

Amamou, S., Vanderclayen, F., & Desbiens, J.-F. (2021). Self-Efficacy of Physical and

- Health Education Student Teachers in the Quebec Context. *Discourse and Communication for Sustainable Education*, 12(1), 22–41. <https://doi.org/10.2478/dcse-2021-0003>
- Aryani, N., & Wilyanita, N. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Terintegrasi Pembelajaran untuk Menanamkan Nilai-nilai Toleransi Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4653–4660.
- Avissena, N., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Passing Bawah Matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UNESA*, 8(13), 61–73. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/36939>
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5934>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. In *International Journal of Environmental Research and Public Health*. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Diana, W. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Penjakora*, 9(1).
- Efendi, R., & Ningsih, A. R. (2022). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Penerbit Qiara Media.
- Fitriani, H. A. (2022). *Manajemen Boarding School Dalam Pengembangan Karakter Santri SMA Prakarya Santi Asromo Kota Majalengka*. S1 Manajemen Pendidikan Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Gunawan, E. (2014). *Perbanyak Tanaman: Cara Praktis & Populer*. AgroMedia. Perbanyak Tanaman. PT AgroMedia Pustaka. Jakarta.
- Iis, H. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (Mtsn) Se- Kabupaten Way Kanan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Janah, A. R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak dalam Keluarga di Desa Yudha Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang*. Institut Agama Islam Negeri Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6671/>
- Jariono, G., Nurhidayat, Indarto, P., Sistiasih, V. S., Nugroho, H., & Maslikah, U. (2024). Physical Activity Training Methods to Improve the Physical Condition of Volleyball Players: A Systematic Review. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 118–129. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.15>
- Lestari, E. Y. (2018). Peran Strategis Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Disrupsi. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Kewarganegaraan IV*, 194–200. <https://seminar.umpo.ac.id/index.php/SEMNASPPKN/article/view/176>
- Lickona, T. (2012). Character Matters: Persoalan Karakter. In *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Maya, R., & Lesmana, I. (2018). Pemikiran Prof. Dr. Mujamil Qomar, M. Ag. Tentang

- Manajemen Pendidikan Islam. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(02), 291–316. <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/281>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/27252>
- Mulyasa, H. E. (2011). *Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah*. Bumi Aksara.
- Mulyk, K., Skaliy, A., Mukazhanov, N., Ostrowski, A., Paievskiy, V., & Abdula, A. (2024). Influence of volleyball and sports and health tourism on the physical, mental and social state of schoolchildren and students. *Слобожанський Науково-Спортивний Вісник*, 28(1), 31–37. <https://doi.org/10.15391/snsv.2024-1.004>
- Muzayanah, U. (2014). Manajemen madrasah sebagai media strategis pendidikan karakter. *Analisa Journal of Social Science and Religion*, 21(2), 279–289.
- Putri, G. E. M. (2018). Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar passing bawah pada permainan bolavoli studi pada siswa kelas VII di SMPN 59 Surabaya. *JPOK*, 6(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/24920>
- Rais, A., Wiyono, B. B., Bafadal, I., & Utaya, S. (2022). Humanistic Education Management Based on the Principle of “Kesangtimuran”: Strategies in Character Education Strengthening in Catholic Elementary School in Indonesia. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(4). <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.29>
- Sekarsari, E. P. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 10(1), 281–296. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1398723>
- Septiana, T., & Rosmiati, N. (2023). Penanaman karakter cinta lingkungan sekolah melalui program Daily Activities Bank Sampah Daur Ulang (Bank SADAR) sebagai wujud perilaku warga negara yang baik di Fathia Islamic School Kota Sukabumi. *IKHLAS: Jurnal Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 2(2), 25–35. <https://www.ejournal.indrainstitute.id/index.php/ikhlas/article/view/590>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis pembelajaran daring terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dimasa pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/872>
- Terry, G. R. (2021). *Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Usman, H. (2022). *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan Edisi 4*. Bumi Aksara.
- Yahya, A. A., & Sufitriyono, S. (2020). Pembelajaran Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Permainan Bolavoli Siswa SMPN 2 Mare Kabupaten Bone. *Jendela Olahraga*, 5(1). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/4179>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>