

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DENGAN METODE EKSPERIMEN BERBASIS KARAKTER PADA SISWA
KELAS VIII-C *BILINGUAL* SMP NEGERI 3 JEMBER**

Wahyu Ari Nurdiana, Sudarti, Maryani

Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember
email: warynurdiana.physics08@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to know the implementation of applicated learning model TGT (*Teams Games Tournament*) with experiment approach based character to improve student activity, students learning outcomes, and character of student. The subject in this research is students of class VIII-C bilingual SMP Negeri 3 Jember and the researcher themselves who is student in Jember University. This research is a research action that use a qualitative descriptive approach. Based on these result can be concluded that implementation of applicated learning model TGT (*Teams Games Tournament*) with experiment approach based character can improve student activity, students learning outcomes, and character of student. From the result of the open class teacher can review and improve quality of learning and make a fun learning for student's motivation so their learning can increase.

Keywords: TGT, experiment methods, students' character.

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang menghadapi tantangan besar yaitu desentralisasi atau otonomi daerah yang saat ini sudah dimulai. Tantangan tersebut merupakan ujian berat yang harus dilalui dan dipersiapkan oleh seluruh bangsa Indonesia. Kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat itu terletak pada kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang handal dan berbudaya. SDM sebagai pelaku utama dalam pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu bidang ilmu yang memainkan peranan penting dalam perkembangan IPTEK adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya fisika.

Fisika sebagai salah satu cabang IPA dalam perkembangannya telah menentukan pula perkembangan peradaban dunia selama beberapa abad (Wahyana, 1986). Sears dan Zemansky (1993) menyatakan bahwa fisika merupakan ilmu yang bersifat empiris, artinya setiap hal yang dipelajari dalam fisika didasarkan pada hasil pengamatan tentang alam dan gejala-gejalanya.

Pembelajaran fisika adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk membahas kejadian alam yang didasarkan pada hasil pengamatan dan disertai

aktivitas pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fisika bilingual adalah pembelajaran fisika yang dalam penyampaian materi pembelajaran, proses belajar mengajar, dan penilaiannya disampaikan dalam bahasa Inggris. Pembelajaran fisika dalam bahasa Inggris ini menggunakan kurikulum nasional yang berlaku. Dengan demikian, pengembangan silabus, materi, dan sistem penilaian pada pembelajaran ini juga mengacu pada kurikulum tersebut.

Pembelajaran fisika saat ini sering mengalami kendala, diantaranya adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang cocok, penggunaan media yang kurang tepat, kondisi kelas yang pasif, dan sikap dari siswa yang kurang baik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti siswa bicara sendiri, cenderung suka bermain sendiri, suka mengganggu temannya, dan tidak pernah memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran terlihat kurang aktif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau sikap siswa dalam pembelajaran masih rendah, hal tersebut menunjukkan bahwa karakter yang dimiliki oleh siswa masih rendah.

Saripudin (1997) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournamen*). Adapun sintakmatik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai lima langkah tahapan yaitu (1) penyajian kelas yang di isi dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran; (2) belajar kelompok, yaitu siswa melaksanakan eksperimen dengan teman kelompoknya; (3) *game*, yaitu dengan adanya permainan antar kelompok; (4) *tournament*/turnamen, yaitu setiap perwakilan kelompok melawan perwakilan kelompok yang lain; (5) penghargaan bagi kelompok dengan skor tertinggi.

Metode eksperimen adalah bagian yang tak terpisahkan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena itu, dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam tentu saja kedudukan eksperimen amat penting.

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*) yang secara diagramatik ditunjukkan pada gambar 1.

OLAH PIKIR Cerdas	OLAH HATI Jujur dan Bertanggung jawab
OLAH RAGA (KINESTETIK) Bersih, Sehat, Menarik	OLAH RASA dan KARSA Peduli dan Kreatif

Gambar 1. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural (Aqib, Zainal, 2011).

Sekolah yang dijadikan penelitian adalah SMP Negeri 3 Jember khususnya di kelas VIII-C bilingual. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menggunakan metode yang inovatif sehingga tidak melibatkan siswa aktif untuk bekerja sama dengan siswa lain. Pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan rendahnya aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelas tersebut. Sebelum pelaksanaan penelitian, karakter dan aktivitas siswa pada kelas tersebut tergolong rendah, nilai rata-rata mata pelajaran fisika adalah 75,17; sedangkan taraf ketuntasan klasikalnya adalah 31,03%. Nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan suatu penelitian tindakan kelas. Dari penelitian ini, model pembelajaran TGT berbasis karakter dengan metode eksperimen diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar serta dapat membentuk karakter dalam diri siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di kelas VIII-C bilingual SMP Negeri 3 Jember jalan Jawa No. 6 Jember, tempat peneliti menempuh Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Subjek penelitian adalah kelas VIII-C bilingual SMP Negeri 3 Jember dan peneliti sendiri merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Negeri Jember. Penelitian dilaksanakan pada bulan februari semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya a) lembar penilaian perilaku berkarakter, b) lembar penilaian aktivitas siswa, c) lembar penilaian eksperimen, d) soal tes kognitif yang digunakan post test, e) data penunjang berupa catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan model TGT (*Times Games Tournament*) dengan metode eksperimen berbasis karakter dalam meningkatkan aktivitas siswa, ketuntasan hasil belajar fisika

siswa, dan mengembangkan karakter siswa kelas VIII-C bilingual SMP Negeri 3 Jember. Pada kegiatan pra siklus materi yang disampaikan adalah tekanan zat padat, cair, dan gas, sedangkan pada siklus I materi yang disampaikan adalah cahaya, pemantulan pada cermin cekung dan cembung, dan pada siklus II materi yang disampaikan adalah pembiasan dan lensa (lensa cekung-cembung).

Pra Siklus

Setelah kelas dan waktu penelitian ditentukan, maka dilakukan kegiatan pra siklus dengan materi tekanan zat cair, padat, dan gas. Tujuan dilakukannya tes ini adalah digunakan sebagai skor dasar pada siklus I. Berdasarkan hasil post tes pra siklus, ternyata masih banyak siswa yang belum tuntas atau mendapatkan nilai di bawah 80 dengan syarat seorang siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor ≥ 80 dari skor maksimal 100. Siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 20 siswa dari jumlah 29, sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 31,03% dari standar minimal ketuntasan klasikal 75 %. Adapun penyebab rendahnya nilai siswa tersebut dikarenakan siswa kurang teliti dalam perhitungan dan kurang memahami pertanyaan soal.

Berdasarkan hasil observasi selama pra siklus diketahui bahwa dalam menjelaskan guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti meminta data tentang nilai hasil belajar siswa. Data-data tersebut akan digunakan sebagai pertimbangan dalam pembagian kelompok sesuai dengan ciri-ciri model pembelajaran TGT.

Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, beberapa kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berkarakter, pedoman observasi tentang aktivitas siswa, karakter siswa, psikomotor hingga LKS. Penyusunan kisi-kisi soal tes, membuat soal post tes beserta jawabannya. Sedangkan untuk menyusun daftar kelompok, penyusunannya didasarkan pada data siswa dan kategori kelompok nilai dari hasil pra siklus. Sebelum

pembelajaran pada siklus I dilaksanakan maka peneliti memberikan penjelasan tentang model pembelajaran TGT dengan metode eksperimen berbasis karakter kepada 5-7 observer dan hal-hal apa saja yang akan diamati serta dicatat selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran pada siklus I menggunakan model pembelajaran TGT dengan metode eksperimen berbasis karakter dilaksanakan sebanyak 3 kali tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan materi sesuai dengan sintakmatik model TGT yang pertama (fase 1), yaitu penyajian materi. Pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran (pemantulan pada cermin datar, lensa cekung, dan lensa cembung) sesuai dengan sintakmatik model pembelajaran yang digunakan. Pada akhir pembelajaran guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan melakukan eksperimen dan game. Pada pertemuan kedua, guru melaksanakan sintakmatik TGT yang kedua dan ketiga (fase 2 dan 3), yaitu eksperimen dan game. Pembelajaran diawali dengan guru memberitahu siswa untuk mengumpulkan pekerjaan rumah mereka, siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan melakukan eksperimen tentang perhitungan titik fokus pada cermin cekung, sifat bayangan cermin cekung dan cembung. Terakhir guru melaksanakan game, dimana skor hasil game ini akan menjadi skor awal saat pelaksanaan turnamen. Pertemuan ketiga, guru melaksanakan kelanjutan sintakmatik TGT yang keempat dan kelima (fase 4 dan 5), yaitu turnamen dan penghargaan. Pembelajaran diawali dengan guru menyuruh siswa mengumpulkan pekerjaan rumah mereka, menyuruh siswa duduk sesuai kelompok turnamen. Kemudian guru membagikan kartu soal, kartu jawaban, dan kartu lembar penilaian turnamen pada setiap kelompok, guru terus mengawasi jalannya pelaksanaan turnamen hingga akhir. Memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi. Kegiatan ini diakhiri dengan adanya post test untuk siswa tentang materi tersebut.

Kegiatan observasi yang dilaksanakan dengan mengamati aktivitas belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Times Games Turnament*) dengan metode eksperimen berbasis karakter untuk mendapatkan data berupa nilai aktivitas belajar siswa. Aktivitas yang diamati merujuk pada kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan lembar observasi tidak semua indikator aktivitas siswa yang diamati, aktivitas yang diamati dalam penelitian ini disesuaikan dengan masalah yang ada dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Hasil observasi ditunjukkan pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3. Untuk ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I selama mengikuti

pembelajaran di kelas ditunjukkan pada tabel 4.

Siklus I pertemuan kedua, indikator penilaian karakter berbeda sesuai dengan kondisi yang ada, dan berdasarkan tabel 5 terdapat peningkatan. Indikator jujur sebesar 68,96% muncul saat siswa mengambil data eksperimen dan *game*. Indikator percaya diri sebesar 58,62% muncul saat siswa melakukan *game*. Indikator tanggung jawab, teliti, dan bekerjasama sebesar 41,38%, 51,72% dan 51,72% muncul saat melakukan eksperimen. Indikator disiplin dan menghargai orang lain sebesar 44,82% dan 34,48% muncul pada saat siswa melakukan eksperimen sesuai prosedur dan memberi kesempatan siswa lain untuk mencoba.

Tabel 1. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus I.

Aktivitas Belajar Siswa	Persentase Pra Siklus	Persentase Siklus I (pertemuan pertama)
Mendengar	31,03%	34,48%
Mencatat	34,48%	41,38%
Bertanya	10,34%	20,68%
Menjawab	10,34%	24,13%

Tabel 2. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus I.

Aktivitas Belajar Siswa	Persentase Pra Siklus	Persentase Siklus I (pertemuan kedua)
Menyiapkan alat dan bahan eksperimen	-	41,37%
Merangkai alat eksperimen	-	31,03%
Mengambil data	-	48,27%
Aktif melaksanakan game	-	51,72%

Tabel 3. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus I.

Aktivitas Belajar Siswa	Persentase Pra Siklus	Persentase Siklus I (pertemuan ketiga)
Aktif melaksanakan turnamen	-	33,33%
Mencatat hasil turnamen	-	33,33%
Bertanya	-	31,03%
Menjawab pertanyaan	-	33,33%

Tabel 4. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-C pada siklus I.

Siklus	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	Jumlah Siswa
Siklus I	10	19	29
Prosentase	34,48%	65,52%	100%

Siklus I pertemuan ketiga, indikator yang dinilai disesuaikan dengan kondisi saat pembelajaran. Pada pertemuan ini terdapat indikator pembelajaran yang mengalami peningkatan dan penurunan. Indikator yang mengalami peningkatan yaitu menghargai pendapat orang lain sebesar 41,38% muncul pada saat guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. Indikator yang mengalami penurunan yaitu jujur, percaya diri, tanggung jawab, dan teliti masing-masing sebesar 58,62%, 27,58%, 34,48%, dan 17,24%. Hal tersebut terjadi karena siswa takut melakukan turnamen, karena siswa belum mengerti tentang aturan turnamen. Indikator mandiri sebesar 51,72% muncul pada saat pelaksanaan turnamen dan post test.

Pada tahap refleksi dilakukan analisis terhadap penyebab tidak tercapainya ketuntasan klasikal hasil belajar fisika siswa. Berdasarkan analisis hasil post tes, nilai tugas dan nilai eksperimen yang dilakukan pada siklus I, terdapat 19 siswa dari jumlah 29 siswa yang mendapatkan nilai di bawah 80 dan dapat dikatakan siswa tersebut tidak tuntas dalam belajarnya sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 34,48% dari standar minimal ketuntasan klasikal 75%.

Berdasarkan dari data di atas, selanjutnya dianalisis penyebab tidak tuntasnya hasil belajar fisika siswa yang didasarkan dari jawaban post test dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. siswa kurang berinteraksi dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di dalam LKS;
- b. siswa merasa malas karena banyak tugas;
- c. siswa malu bertanya apabila ada materi yang belum dipahaminya;
- d. siswa kurang belajar dengan sungguh-sungguh dan cenderung menyepelekan pengetahuan baru yang ia dapatkan;
- e. pengkondisian kelas yang kurang;
- f. peran dan aktivitas guru selama proses pembelajaran sangat penting sehingga guru harus bisa memberikan motivasi dan semangat kepada siswanya.

Adapun solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dilakukannya perbaikan dalam merencanakan siklus II yaitu sebagai berikut:

- a. menyusun kembali kelompok belajar, dan disesuaikan dengan alat yang ada,
- b. memberikan motivasi tentang pentingnya ilmu pengetahuan,
- c. pengkondisian kelas yang lebih baik lagi.

Selain hal-hal di atas, peneliti juga melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran fisika tentang hal-hal yang harus diperbaiki dalam pelaksanaan siklus II.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, maka dilakukan perubahan kelompok serta lebih menekankan pada pengkondisian kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Persiapan lain yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran mulai dari RPP hingga penilaian. Sebelum dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang model TGT (*Times Games Turnament*) dengan metode eksperimen berbasis karakter kepada observer secara garis besar karena kegiatan pada siklus II ini sama dengan siklus I, hanya berbeda materi. Materi pada siklus II ini merupakan materi lanjutan dari siklus I.

Kegiatan observasi juga tetap dilaksanakan oleh 5-7 observer. Tugas observer adalah sama yaitu mengamati semua kegiatan yang terjadi, baik aktivitas siswa secara individu dan kelompok selama proses pembelajaran berlangsung serta mencatat kejadian-kejadian penting selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan lembar observasi tidak semua aktivitas siswa diamati, aktivitas yang diamati dalam penelitian ini disesuaikan dengan masalah yang ada dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama, kedua, dan ketiga terdapat pada tabel 5, tabel 6, dan tabel 7. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I selama mengikuti pembelajaran di kelas ditunjukkan tabel 8.

Pada siklus II pertemuan pertama terdapat beberapa indikator yang diamati, bila dibandingkan dengan siklus I, aktivitas

pembelajaran pada pertemuan pertama ini mengalami peningkatan di setiap indikatornya. Indikator mendengar dan mencatat sama sebesar 51,72% yang muncul pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Indikator bertanya sebesar 24,13% muncul pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Indikator menjawab sebesar 27,58% muncul pada saat guru memberikan pertanyaan apersepsi, guru memberikan soal, dan bertanya kepada siswa.

Pada siklus II pertemuan kedua, siswa melaksanakan eksperimen sehingga indikator yang diukur disesuaikan dengan keadaan saat kegiatan pembelajaran, indikator yang diukur dapat dilihat pada tabel 7. beberapa indikator seperti menyiapkan alat dan bahan eksperimen, merangkai alat eksperimen, dan aktif melaksanakan game mengalami

peningkatan dari pada siklus I sebesar 48,27%, 41,38%, dan 51,72%. Sedangkan untuk indikator pengambilan data eksperimen cenderung tetap sebesar 48,27%, hal tersebut dapat terjadi karena siswa yang melakukan eksperimen terbatas pada beberapa siswa itu saja.

Pada siklus II pertemuan ketiga indikator aktivitas siswa mengalami peningkatan dan penurunan dari pada siklus I. Untuk indikator yang mengalami peningkatan yaitu mencatat hasil turnamen dan bertanya sebesar 41,38% dan 34,48% yang muncul pada saat kegiatan turnamen berlangsung. Sedangkan indikator yang mengalami penurunan yaitu menjawab pertanyaan sebesar 31,03% yang muncul saat kegiatan turnamen, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan.

Tabel 5. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus II.

Aktivitas Belajar Siswa	Persentase Pra Siklus	Persentase Siklus II (pertemuan pertama)
Mendengar	34,48%	51,72%
Mencatat	41,38%	51,72%
Bertanya	20,69%	24,13%
Menjawab	24,13%	27,58%

Tabel 6. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus II.

Aktivitas Belajar Siswa	Persentase Siklus II (pertemuan kedua)	Persentase Siklus II (pertemuan kedua)
Menyiapkan alat dan bahan	41,38%	48,27%
Merangkai alat eksperimen	31,03%	41,38%
Mengambil data	48,27%	48,27%
Aktif melaksanakan game	44,82%	51,72%

Tabel 7. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VII-C pada siklus II.

Aktivitas Belajar siswa	Persentase Siklus II (pertemuan kedua)	Persentase Siklus II (pertemuan ketiga)
Aktif melaksanakan turnamen	44,82%	44,82%
Mencatat hasil turnamen	37,93%	41,38%
Bertanya	31,03%	34,48%
Menjawab pertanyaan	44,82%	31,03%

Tabel 8. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-C pada siklus II.

Siklus	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	Jumlah siswa
Siklus II	22	7	29
Prosentase	75,86%	24,14%	100%

Tabel 9. Hasil aktivitas belajar siswa kelas VIII-C pada siklus II.

Karakter siswa	Prosentase Siklus I (pertemuan ke-...)			Prosentase Siklus II (pertemuan ke-...)		
	I	II	III	I	II	III
Jujur	-	68,96%	58,62%	-	79,31%	75,86%
Percaya diri	48,27%	58,62%	27,86%	55,17%	65,51%	51,72%
Tanggung jawab	34,48%	41,37%	34,48%	55,17%	41,38%	34,48%
Teliti	34,48%	51,72%	17,24%	44,82%	34,48%	51,27%
Bekerjasama	-	51,72%	-	-	62,06%	-
Berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif	24,13%	-	-	34,48%	-	-
Mandiri	-	-	51,72%	-	-	58,62%
Disiplin	41,38%	44,82%	44,82%	48,27%	44,82%	34,48%
Menghargai orang lain	27,58%	34,48%	41,38%	37,93%	48,27%	24,13%

Setelah dilakukan analisis dari hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Jember mencapai kenaikan dari 34,48% menjadi 75,86%, hal ini dapat dikatakan tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 terdapat 22 siswa dari 29 siswa sehingga hanya terdapat 7 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil ini dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah memenuhi ketuntasan hasil belajar yang diharapkan dari standar ketuntasan minimal 75%.

Selain aktivitas dan ketuntasan hasil belajar, karakter siswa juga diamati oleh peneliti, karena pada dasarnya model pembelajaran yang digunakan juga ingin mengembangkan karakter siswa. Karakter siswa selama penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 9.

Berdasarkan data pada tabel 9, semua indikator karakter yang diamati pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan dari pada siklus I pertemuan pertama. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dan apa saja yang dinilai saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Indikator menghargai orang lain sebesar 37,93% muncul pada saat guru menyajikan materi. Indikator percaya diri dan berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif sebesar 55,17% dan 34,48% muncul pada saat guru bertanya kepada siswa. Indikator disiplin, teliti, dan tanggung jawab sebesar 48,27%, 44,82%, dan 55,17% muncul

pada saat siswa masuk jam pelajaran, guru memberikan soal kepada siswa dan siswa mengerjakan soal tersebut dengan teliti dan penuh tanggung jawab.

Pertemuan kedua pada siklus II secara keseluruhan mengalami peningkatan. Indikator karakter jujur, tanggung jawab, bekerjasama dan disiplin masing-masing sebesar 79,31%, 41,38%, 62,06%, dan 44,82% muncul pada saat siswa melakukan praktikum di kelas, jujur dalam memperoleh data, tanggung jawab dan bekerja sama dengan kelompoknya, bertanggung jawab terhadap kelompoknya, dan disiplin pada saat mengumpulkan worksheet bila waktu sudah habis. Sedangkan untuk indikator teliti mengalami penurunan sebesar 34,48%. Pada siklus II pertemuan ketiga juga mengalami peningkatan dan penurunan indikator karakter siswa. Indikator karakter siswa disiplin dan menghargai orang lain masing-masing sebesar 34,48% dan 24,13%. Indikator karakter ini dapat menurun karena terdapat beberapa siswa kurang tepat waktu dalam menyelesaikan turnamen dan curang saat turnamen. Sedangkan untuk indikator karakter yang lainnya seperti jujur, percaya diri, tanggung jawab teliti dan mandiri cenderung mengalami peningkatan karena siswa senang dengan model pembelajaran yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan metode eksperimen berbasis karakter dapat

meningkatkan aktivitas siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, dan mengembangkan karakter peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang diajukan. Penerapan model-model pembelajaran yang efektif dan variatif perlu dikembangkan agar siswa senang dan termotivasi untuk belajar. Khusus untuk model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperlukan waktu yang cukup panjang dalam pelaksanaannya, sehingga guru harus bisa mengatur waktu dengan baik. Pendidikan karakter sendiri juga tidak cukup hanya dilakukan selama beberapa siklus saja, akan tetapi harus dilaksanakan secara kontinyu dan dalam jangka waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2011. *Konfigurasi Karakter dalam Konteks Totalitas Proses Psikologis dan Sosial-Kultural*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati, dkk. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemdiknas. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Saripudin, U. 1997. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahyana.1986. *Pengelolaan Pengajaran Fisika*. Jakarta: Karyanaka Universitas Terbuka.