

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME*  
*TOURNAMENT* (TGT) YANG TERINTEGRASI NILAI KARAKTER  
TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS XI ILMU  
ALAM SMA NEGERI 2 SAWAHLUNTO**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Jurusan Fisika Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Fisika (S1)*



**Oleh :**

**REVI SYILVIANA DEWI**

**05069 / 2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
JURUSAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Revi Syilviana Dewi  
NIM : 05069  
Program Studi : Pendidikan Fisika  
Jurusan : Fisika  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

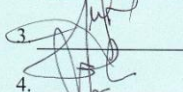
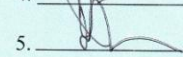
dengan judul

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) YANG TERINTEGRASI NILAI KARAKTER TERHADAP HASIL BALAJAR FISIKA SISWA KELAS XI ILMU ALAM SMA NEGERI 2 SAWAHLUNTO**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 2 Mei 2013

### Tim Penguji

| Nama                                    | Tanda Tangan                                                                             |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua : Dra. Hidayati, M.Si          | 1.  |
| 2. Sekretaris : Fatni Mufit, S.Pd, M.Si | 2.  |
| 3. Anggota : Dra. Syakbaniah, M.Si      | 3.  |
| 4. Anggota : Dr. Yulkifli, S.Pd, M.Si   | 4.  |
| 5. Anggota : Harman Amir, S.Si, M.Si    | 5.  |

## ABSTRAK

**Revi Syilviana Dewi :**      **Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang Terintegrasi Nilai Karakter Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Ilmu Alam SMA Negeri 2 Sawahlunto**

Pendidikan karakter merupakan salah satu usaha untuk membangun karakter siswa. Salah satu penyebab kurangnya karakter siswa dan rendahnya hasil belajar fisika siswa di SMA N 2 Sawahlunto adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter merupakan model pembelajaran dengan menggunakan langkah penyelesaian yang secara eksplisit dapat dikembangkan di setiap langkah-langkah RPP. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa, nilai karakter yang diharapkan muncul pada siswa saat proses pembelajaran adalah disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif, dan jujur. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMA N 2 Sawahlunto.

Jenis penelitian ini adalah "*Quasi Experimental Research*" dengan rancangan penelitian "*randomized control group only design*". Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA N 2 Sawahlunto tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik "*cluster sampling*". Kelas yang dipilih untuk menjadi sampel adalah kelas XI IA1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IA2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian berupa tes tertulis untuk ranah kognitif, observasi untuk ranah afektif dan perilaku karakter. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji t untuk ranah kognitif, sedangkan ranah afektif menggunakan uji t dan grafik, perilaku karakter dianalisis melalui interpretasi data dalam bentuk grafik secara kualitatif.

Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh data pada ranah kognitif, afektif dan perilaku karakter. Pada ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 81,92 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 77,42. Hasil analisis uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,12$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  pada taraf nyata 0,05, berarti  $t_{hitung}$  berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , maka  $H_1$  diterima. Pada ranah afektif diperoleh hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} = 3,1$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  pada taraf nyata 0,05, berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang jatuh di luar daerah penerimaan  $H_0$ , jadi hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pada perilaku karakter dari nilai disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif, dan jujur diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMA N 2 Sawahlunto.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai judul dari skripsi yaitu “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang Terintegrasi Nilai Karakter Terhadap Hasil Balajar Fisika Siswa Kelas XI Ilmu Alam SMA N 2 Sawahlunto “.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hidayati, M.Si sebagai dosen Pembimbing I dan Ibu Fatni Mufit, S.Pd, M.Si, sebagai dosen Pembimbing II.
2. Bapak Muhammad Irvan, S.Si, M.Si sebagai Penasehat Akademis.
3. Ibu Dra. Syakbaniah, M.Si, Bapak Dr. Yulkifli, S.Pd, M.Si dan Bapak Harman Amir, S.Si, M.Si, sebagai dosen Penguji.
4. Bapak Drs. Akmam, M.Si sebagai Ketua Jurusan Fisika FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Fisika FMIPA UNP.
6. Ibu Dra. Sri Sumarni, selaku Kepala SMA N 2 Sawahlunto.
7. Ibu Indri Isnaini, S.Si dan Ibu Rinilda, S.Pd sebagai Guru Mata Pelajaran Fisika di SMA N 2 Sawahlunto.

8. Siswa-siswi kelas XI IA1 dan XI IA2 di SMA N 2 Sawahlunto, yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.
10. Rekan mahasiswa Jurusan Fisika FMIPA UNP khususnya NR 2008 yang telah memberikan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai.
11. Pihak lainnya yang senantiasa memberi semangat dan berbagai bantuan.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan diterima sebagai karya penulis dalam dunia pendidikan dan sebagai amal ibadah di sisi-Nya.

Padang, April 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                                                                             |             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                                        | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                                                  | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                                      | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                                                   | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                                   | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                                                | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                               | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                                                             | 1           |
| B. Rumusan Masalah.....                                                                                     | 5           |
| C. Batasan Masalah .....                                                                                    | 6           |
| D. Tujuan Penelitian.....                                                                                   | 6           |
| E. Manfaat Penelitian.....                                                                                  | 6           |
| <b>BAB II KERANGKA TEORITIS .....</b>                                                                       | <b>8</b>    |
| A. Pembelajaran Fisika Menurut KTSP .....                                                                   | 8           |
| B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)....                                 | 13          |
| C. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran.....                                                              | 16          |
| D. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) yang<br>Terintegrasi Nilai Karakter ..... | 20          |
| E. Hasil Belajar .....                                                                                      | 22          |
| F. Kerangka Pikir .....                                                                                     | 25          |
| G. Hipotesis Penelitian .....                                                                               | 26          |

|                                                    |                                     |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>27</b>                           |
| A. Jenis Penelitian .....                          | 27                                  |
| B. Populasi dan Sampel.....                        | 27                                  |
| C. Variabel dan Data .....                         | 30                                  |
| D. Prosedur Penelitian .....                       | 31                                  |
| E. Instrumen Penelitian .....                      | 35                                  |
| F. Teknik Analisis Data .....                      | 45                                  |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>50</b>                           |
| A. Deskripsi Data .....                            | 50                                  |
| B. Analisis Data.....                              | 54                                  |
| C. Pembahasan.....                                 | 68                                  |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                         | <b>72</b>                           |
| A. Kesimpulan.....                                 | 72                                  |
| B. Saran .....                                     | 73                                  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                        | <b>74</b>                           |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                    | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Nilai Rata-rata UAS Fisika Siswa Kelas XI SMAN 2 Sawahlunto.....                      | 4       |
| 2. Rancangan Penelitian.....                                                             | 27      |
| 3. Jumlah Siswa Kelas XI Tahun Ajaran 2012/2013.....                                     | 28      |
| 4. Hasil Uji Normalitas Kelas Sampel.....                                                | 29      |
| 5. Hasil Uji Homogenitas Kedua Kelas Sampel.....                                         | 29      |
| 6. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Kedua Kelas Sampel.....                              | 30      |
| 7. Skenario Pembelajaran.....                                                            | 32      |
| 8. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....                                             | 37      |
| 9. Kategori Tingkat Kesukaran Soal.....                                                  | 38      |
| 10. Klasifikasi Indeks Daya Beda.....                                                    | 39      |
| 11. Format Penilaian Aspek Afektif Siswa.....                                            | 41      |
| 12. Kriteria Skor.....                                                                   | 42      |
| 13. Lembar Observasi Perilaku Karakter Siswa.....                                        | 43      |
| 14. Indikator yang di Observasi.....                                                     | 43      |
| 15. Persentase Aktivitas Karakter.....                                                   | 49      |
| 16. Distribusi Nilai Kedua Kelas Sampel Ranah Kognitif.....                              | 51      |
| 17. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians Kelas Sampel<br>Pada Ranah Kognitif..... | 51      |
| 18. Distribusi Nilai Ranah Afektif Kedua Kelas Sampel.....                               | 52      |
| 19. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians Kelas Sampel<br>Ranah Afektif.....       | 53      |

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 20. Perubahan Karakter Siswa pada 8 Pertemuan Kelas Eksperimen dan Kontrol.....          | 53 |
| 21. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol.....  | 55 |
| 22. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol..... | 55 |
| 23. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Ranah Kognitif.....                                 | 56 |
| 24. Hasil Uji Normalitas Kelas Sampel Pada Ranah Afektif.....                            | 62 |
| 25. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel Pada Ranah Afektif.....                           | 62 |
| 26. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Ranah Afektif.....                                  | 63 |

## **DAFTAR GAMBAR**

| <b>Gambar</b>                                                             | <b>Halaman</b> |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Kerangka Pikir.....                                                    | 26             |
| 2. Grafik Pengamatan Indikator Menerima pada Kedua Kelas Sampel.....      | 57             |
| 3. Grafik Pengamatan Indikator Menanggapi pada Kedua Kelas Sampel.....    | 58             |
| 4. Grafik Pengamatan Indikator Menghargai pada Kedua Kelas Sampel.....    | 59             |
| 5. Grafik Pengamatan Indikator Organisasi pada Kedua Kelas Sampel.....    | 60             |
| 6. Grafik Pengamatan Indikator Karakterisasi pada Kedua Kelas Sampel..... | 61             |
| 7. Grafik Pengamatan Nilai Disiplin Kedua Kelas Sampel.....               | 64             |
| 8. Grafik Pengamatan Nilai Jujur Kedua Kelas Sampel.....                  | 65             |
| 9. Grafik Pengamatan Nilai Kerja Keras Kedua Kelas Sampel.....            | 66             |
| 10. Grafik Pengamatan Nilai Komunikatif Kedua Kelas Sampel.....           | 66             |
| 11. Grafik Pengamatan Nilai Tanggung Jawab Kedua Kelas Sampel.....        | 67             |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                      | Halaman |
|---------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Uji Normalitas Kelas Sampel .....                          | 76      |
| 2. Uji Homogenitas Kelas Sampel .....                         | 78      |
| 3. Uji Kesamaan Dua Rata- rata Kelas Sampel .....             | 79      |
| 4. Surat Keterangan Izin Melakukan Penelitian.....            | 80      |
| 5. Jadwal Penelitian .....                                    | 81      |
| 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....                     | 82      |
| 7. Lembar Diskusi Siswa .....                                 | 94      |
| 8. Kisi- kisi Soal Uji Coba .....                             | 97      |
| 9. Soal Uji coba.....                                         | 102     |
| 10. Distribusi Hasil Uji Coba.....                            | 111     |
| 11. Reliabilitas Soal Uji Coba.....                           | 112     |
| 12. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal .....       | 113     |
| 13. Kisi-kisi Soal Tes Akhir.....                             | 114     |
| 14. Soal Tes Akhir .....                                      | 119     |
| 15. Uji Normalitas Tes Akhir Ranah Kognitif.....              | 126     |
| 16. Uji Homogenitas Tes Akhir Ranah Kognitif .....            | 128     |
| 17. Uji Hipotesis Tes Akhir Ranah Kognitif Kelas Sampel ..... | 129     |
| 18. Nilai Afektif Kelas Eksperimen.....                       | 130     |
| 19. Nilai Afektif Kelas Kontrol.....                          | 131     |
| 20. Uji Normalitas Ranah Afektif Kelas Sampel.....            | 132     |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| 21. Uji Homogenitas Ranah Afektif Kelas Sampel ..... | 134 |
| 22. Uji Hipotesis Ranah Afektif Kelas Sampel .....   | 135 |
| 23. Perubahan Karakter Siswa Kelas Eksperimen .....  | 136 |
| 24. Perubahan Karakter Siswa Kelas Kontrol.....      | 137 |
| 25. Tabel Distribusi z .....                         | 138 |
| 26. Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors .....         | 139 |
| 27. Nilai Kritis Sebaran F .....                     | 140 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri maupun memberdayakan potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidup. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini sangat menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya yang dapat meningkatkan perkembangan IPTEK, diantaranya dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 11 ayat 1 menyatakan kepada pemerintah pusat dan pemerintah daerah untuk menjamin terselenggaranya pendidikan bagi setiap warga negara. Terwujudnya pendidikan yang bermutu membutuhkan upaya yang terus-menerus untuk meningkatkan pendidikan. Berbagai usaha dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, seperti pembaharuan kurikulum. Pendidikan dan pembelajaran yang berdasarkan kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), merupakan contoh hasil perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Fisika adalah ilmu yang lahir dari rasa keingintahuan tentang alam, yaitu berbagai gejala atau fenomena yang dijumpai di alam. Fisika tidak

hanya memiliki peranan penting dalam perkembangan teknologi, tetapi fisika juga menuntut kita bersikap intelektual dan kemampuan bernalar dalam pembelajaran. Intelektual yang dimaksud adalah bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, analitis, cermat, jujur, objektif dan sistematis. Selain itu, fisika menarik untuk dipelajari karena fenomena yang muncul sering dialami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam pembelajaran fisika hendaknya menggunakan metode yang efektif dapat meningkatkan mutu pendidikan diiringi dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Dunia pendidikan saat ini cenderung hanya memacu siswa untuk memiliki kemampuan akademik tinggi tanpa diimbangi pembentukan karakter yang kuat dan cerdas. Padahal seharusnya pendidikan harus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan dan seimbang. Oleh sebab itu, penerapan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting.

Pendidikan nilai karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*) dan tindakan (*action*). Melalui pendidikan karakter siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, mampu merasakannya, dan biasa melakukannya. Pendidikan nilai karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau

akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan.

Menurut Idris (2010 : 2) “Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara, cara guru menyampaikan materi, dan berbagai hal terkait lainnya”.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama praktek lapangan di SMA N 2 Sawahlunto, sering di jumpai siswa yang kurang memperhatikan gurunya ketika menerangkan pelajaran, tidak itu saja perilaku siswa di SMA N 2 Sawahlunto itu kurang memperlihatkan perilaku karakter, seperti siswa tidak disiplin dalam mengerjakan tugasnya, jika mendapat soal yang sulit tidak mau lagi mengerjakannya, ketika ada ujian siswa lebih suka mencontek jawaban dari temannya, siswa tidak suka mengeluarkan pendapatnya ketika ada soal yang tidak mengerti, siswa disitu lebih suka diam apabila tidak mengerti selama pembelajaran berlangsung .

Hal itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya karena selama pembelajaran berlangsung guru lebih sering melakukan ceramah yang cenderung teoritis dan waktu pembelajaran yang singkat sehingga membuat siswa tidak mau berusaha semaksimal mungkin. Di samping, kecenderungan guru memberikan porsi pengetahuan (kognitif) yang sangat besar dan melupakan pengembangan sikap / perilaku (afektif dan psikomotor) dalam pembelajaran. Akibatnya, pengembangan sikap dan perilaku karakter tidak terlihat sebagai contoh ketika membuat latihan siswa lebih suka mencari jawaban dari temannya dengan berjalan-jalan di dalam kelas. Hal ini

mencerminkan siswa yang kurang memiliki sikap disiplin yang baik selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada sebuah kelas XI di SMA N 2 Sawahlunto yang menggambarkan bahwa keingintahuan siswa yang masih rendah. Kondisi ini akan berdampak terhadap hasil belajar fisika siswa. Sebagai contoh berdasarkan survey peneliti di SMA N 2 Sawahlunto, ternyata nilai rata-rata Ujian Akhir Sekolah (UAS) Fisika kelas XI tahun pelajaran 2012/2013 masih rendah seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Akhir Sekolah Fisika Siswa Kelas XI SMAN 2 Sawahlunto**

| No | Kelas  | Rata-Rata |
|----|--------|-----------|
| 1  | XI IA1 | 63,7      |
| 2  | XI IA2 | 66,8      |
| 3  | XI IA3 | 63,1      |
| 4  | XI IA4 | 61,8      |

(Sumber: Guru Fisika kelas XI SMAN 2 Sawahlunto)

Berdasarkan data pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa kualitas pembelajaran Fisika masih terlihat rendah, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh guru SMA N 2 Sawahlunto yaitu 75,00 untuk Fisika. Hasil belajar yang rendah tersebut disebabkan oleh kurang tepatnya guru dalam memilih model yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan kita guru harus bisa memikirkan model pembelajaran apa yang tepat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter dapat membantu mengembangkan karakter siswa. Salah satu keuntungan model pembelajaran ini adalah siswa

dapat berpartisipasi secara aktif, karena pembelajaran sebelumnya siswa lebih cenderung pasif saat belajar ini dikarenakan siswa hanya menunggu penjelasan dari guru saja dan tidak mau berusaha.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter ini cocok dikembangkan melalui proses pembelajaran Fisika agar pembentukan karakter dapat tercapai yaitu nilai disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif, dan jujur yang semua nilai itu ada di setiap langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Melalui RPP guru dapat menyisipkan nilai karakter di dalam setiap langkah-langkah pembelajaran yang direncanakannya. Karakter yang dikembangkan ditulis secara eksplisit pada setiap langkah-langkah di dalam RPP, dengan demikian proses pembelajaran tidak hanya menonjolkan kognitif saja tetapi juga afektif. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang Terintegrasi Nilai Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ilmu Alam SMA Negeri 2 Sawahlunto”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah Terdapat Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang Terintegrasi Nilai Karakter Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Ilmu Alam SMA Negeri 2 Sawahlunto?”.

### C. Batasan Masalah

Mengingat adanya berbagai keterbatasan yang dimiliki peneliti dan agar penelitian ini terarah dibatasi dengan hal-hal berikut:

1. Materi pelajaran yang diberikan sesuai dengan materi yang tercantum pada KTSP kelas XI semester II adalah Keseimbangan Benda Tegar dan Dinamika Rotasi (20 JP). Kompetensi Dasar adalah: Memformulasikan hubungan antara konsep Torsi, Momentum Sudut, dan Momen Inersia, berdasarkan hukum II Newton serta penerapannya dalam masalah benda tegar.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah ranah kognitif dan afektif.
3. Karakter yang diharapkan adalah disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif, dan jujur.

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI Ilmu Alam SMA Negeri 2 Sawahlunto.

### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian adalah :

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi, sikap positif, aktivitas, kemandirian dan hasil pembelajaran pada pelajaran fisika.

2. Bagi guru fisika, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model dan langkah-langkah pembelajaran yang tepat, agar siswa dapat memahami konsep fisika dengan baik.
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, sebagai modal dasar dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, persiapan dan pengalaman sebagai calon pendidik dan sebagai syarat untuk menyelesaikan sarjana pendidikan Fisika di Jurusan Fisika FMIPA UNP.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIS**

#### **A. Pembelajaran Fisika Menurut KTSP**

Kurikulum tingkat satuan pendidikan menurut Muslich (2009: 48) harus mengikuti prinsip khas edukatif, yaitu kegiatan yang berfokus pada kegiatan aktif siswa (*student centered learning*) dalam membangun makna atau pemahaman. *Student centered learning* membutuhkan kebiasaan untuk belajar secara mendalam. Dalam proses pembelajaran guru perlu memberikan dorongan kepada setiap siswa menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar tetap berada pada diri siswa, dan guru hanya bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004. SNP Pasal 1 ayat 15 menjelaskan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dipercayakan pada setiap tingkat satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Menurut Muslich (2009: 18) dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.
- b. Beragam dan terpadu.
- c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
- e. Menyeluruh dan berkesinambungan.
- f. Belajar sepanjang hayat.
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

KTSP merupakan salah satu wujud reformasi pendidikan yang memberikan otonomi kepada sekolah dan satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi, tuntutan, dan kebutuhan masing-masing. Otonomi dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran merupakan potensi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja guru dan staf sekolah, menawarkan partisipasi langsung kelompok-kelompok terkait, dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pendidikan, khususnya kurikulum.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa KTSP bertujuan untuk meningkatkan kualitas sekolah, warga sekolah serta masyarakat pengembang kurikulum. Seiring dengan itu pendidik dan peserta didik juga ikut berkembang. Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan keterampilan sikap pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Didalam pembelajaran, siswa dipandang sebagai titik sentral. Guru harus dapat mengusahakan sistem pengajaran sedemikian rupa seperti pemilihan pendekatan yang tepat, metode yang sesuai dan lain sebagainya, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal dengan hasil yang maksimal.

Fisika sebagai salah satu ilmu yang mempelajari fenomena alam dapat memberikan pelajaran yang baik kepada manusia untuk hidup selaras dengan alam. Pembelajaran fisika dilaksanakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah (jujur, objektif, terbuka, ulet dan kritis) serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Mata pelajaran fisika sangat penting untuk diajarkan, seperti yang dimuat dalam Depdiknas (2006: 443) pada tingkat SMA/MA yaitu:

Fisika dipandang penting untuk diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri dengan beberapa pertimbangan. Pertama, selain memberikan bekal ilmu pada peserta didik, mata pelajaran fisika dimaksudkan sebagai wahana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir yang berguna untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, mata pelajaran fisika perlu diajarkan untuk tujuan yang lebih khusus yaitu membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran fisika sangat penting diajarkan karena selain dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, pembelajaran fisika juga memberikan pengetahuan dan kemampuan yang menjadi syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang dijabarkan dalam indikator. Menurut BSNP (2007: 6), pelaksanaan pembelajaran meliputi:

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran fisika dilakukan melalui kegiatan keterampilan proses meliputi eksplorasi (mencari informasi secara luas melalui berbagai sumber), elaborasi (menggali informasi

secara lebih mendalam) serta konfirmasi (memberikan umpan balik dan pengetahuan). Setiap kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang dijabarkan dalam indikator dengan intensitas pencapaian kompetensi yang beragam.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran fisika memiliki karakteristik yang menuntut penguasaan konsep secara komprehensif melalui berbagai aktivitas ilmiah.

KTSP yang dilaksanakan tiap satuan pendidikan tetap mengikuti aturan standar proses yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dalam BSNP (2007: 6 ).

- a. Kegiatan Pendahuluan  
Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti  
Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.
- c. Kegiatan Penutup  
Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau simpulan, penilaian atau refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Berdasarkan Permendiknas No 41 Tahun 2007, pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang telah disusun oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan inti meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang dilakukan secara menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Menurut Depdiknas (2006: 443), yang menjadi tujuan mata pelajaran fisika berdasarkan KTSP adalah:

- 1) Membentuk sikap positif terhadap fisika dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, objektif, terbuka, ulet, kritis dan dapat bekerja sama dengan orang lain.
- 3) Mengembangkan pengalaman untuk dapat merumuskan, mengajukan dan menguji hipotesis melalui percobaan, merancang dan merakit instrumen percobaan, mengumpulkan, mengolah, dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis.
- 4) Mengembangkan kemampuan bernalar dalam berpikir analisis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip fisika untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menyelesaikan masalah baik secara kualitatif maupun kuantitatif.
- 5) Menguasai konsep dan prinsip fisika serta mempunyai keterampilan mengembangkan pengetahuan, dan sikap percaya diri sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran fisika dapat membentuk sikap positif, meningkatkan pengetahuan, memupuk sikap ilmiah, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

KTSP mengharapkan pembelajaran fisika mencakup interaksi dan komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran fisika yang efektif dan efisien bisa terealisasi dengan baik jika guru menggunakan strategi dan model yang tepat, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat maksimal.

#### **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Guru dalam proses pembelajaran tidak harus terpaku dengan menggunakan satu model. Guru sebaiknya menggunakan model yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan tetapi menarik. Oleh karena itu, seorang guru harus kompeten dalam memilih suatu model pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengacu pada pengajaran di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok kecil. Siswa dalam pembelajaran ini diharapkan bekerja sama dan saling membantu dalam kelompoknya untuk mempelajari suatu materi yang diberikan guru. Suatu model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah tertentu. Menurut Ibrahim (2001: 10) langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Fase – 1 , guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Fase – 2 , guru menyajikan informasi pada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- 3) Fase – 3 , guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok – kelompok belajar.
- 4) Fase – 4, guru membimbing kelompok bekerja dan belajar.

- 5) Fase – 5, guru mengevaluasi siswa.
- 6) Fase – 6, guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar individu dan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries dan Slavin. Model pembelajaran tipe TGT mudah untuk diterapkan karena tidak memerlukan ruangan dan peralatan khusus. Dalam proses pembelajaran tipe TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pada permainan ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk tim mereka.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, ketelitian, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (2005) ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

- a) Penyajian kelas  
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.
- b) Kelompok (*team*)  
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa atau etnik.
- c) *Game*  
*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

d) *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*GreatTeam*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 30-40.

Menurut Slavin (2005), untuk melaksanakan pembelajaran dengan model TGT, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengajar (*teach*)

Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. Belajar kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Pemberian penghargaan (*reward*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Game and Tournament* menuntut siswa bekerja sama untuk menjadi kelompok yang terbaik.

Pelaksanaannya TGT menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada diskusi dalam kelompok.

### **C. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran**

Istilah karakter sering dihubungkan dengan istilah etika, akhlak, atau nilai yang berkaitan dengan kekuatan moral, berkonotasi positif. Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Menurut Thomas Lickona (2011), pendidikan yang berhubungan dengan karakter dan moral bukanlah hal yang baru, bahkan sama tuanya dengan pendidikan itu sendiri. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

Pada saat ini, pemerintah sedang menerapkan nilai-nilai karakter selama pembelajaran berlangsung di sekolah. Guru dituntut untuk bisa menerapkan nilai karakter dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yang merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan untuk mengembangkan pendidikan nasional di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan dapat 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 serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan undang-undang tersebut tujuan pendidikan tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk dan membina watak dan karakter peserta didik. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik tidak hanya cerdas dari segi intelektual tetapi juga cerdas secara emosional yang mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Karakter merupakan akhlak atau moral yang dibangun berdasarkan nilai-nilai kebajikan. Saat ini terjadi degradasi nilai di kalangan generasi muda khususnya siswa-siswa sekolah. Meskipun mereka adalah orang-orang terpelajar dan kalangan terdidik, namun secara umum mereka dinilai memiliki sikap, mental, dan perilaku yang kurang memuaskan.

Dalam buku pedoman pelaksanaan pendidikan karakter tahun anggaran 2011 disebutkan bahwa pendidikan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semua dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik ; (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur ; (3) meningkatkan peradaban

bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Satuan pendidikan sebenarnya selama ini sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Menurut Tim Kemendiknas (2010) disebutkan bahwa dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu:

- a. Religius  
Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- b. Jujur  
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- c. Toleransi  
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- d. Disiplin  
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Kerja Keras  
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f. Kreatif  
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- g. Mandiri  
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- h. Demokratis  
Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- i. Rasa Ingin Tahu  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

- j. Semangat Kebangsaan  
Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- k. Cinta Tanah Air  
Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- l. Menghargai Prestasi  
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- m. Bersahabat/ Komunikatif  
Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- n. Cinta Damai  
Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- o. Gemar Membaca  
Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- p. Peduli Lingkungan  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- q. Peduli Sosial  
Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- r. Tanggung-jawab  
Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan nilai-nilai karakter yang dijelaskan di atas, nilai karakter yang cocok dikembangkan melalui proses pembelajaran fisika dengan menggunakan model *Team Game Tournament* agar pembentukan karakter dapat tercapai adalah disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif, dan jujur.

Nilai disiplin dapat kita lihat pada saat siswa teratur dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa dapat menyelesaikan tugas yang dikerjakan tepat pada waktunya. Nilai kerja keras dapat dilihat pada saat berusaha dengan kelompok mereka menyelesaikan soal dan jika mendapatkan soal yang sulit tidak mudah putus asa. Nilai komunikatif dapat kita perhatikan pada saat siswa senang berbicara, berdiskusi, dan bekerja sama dengan orang lain. Nilai tanggung jawab dapat kita lihat pada saat siswa menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu. Nilai kejujuran dapat diterapkan ketika siswa disuruh untuk membuat poin jawaban di depan kelas.

#### **D. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang Terintegrasi Nilai Karakter**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pendidikan karakter merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa, mengandung unsur permainan dan *reinforcement* dengan memasukkan nilai karakter kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajarannya melibatkan pendidikan karakter untuk mencapai karakteristik para siswa, agar berjalan lancar diperlukan sesuatu sistematis yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu guru harus berpedoman pada RPP yang dibuat. Sebagaimana kita ketahui, RPP merupakan gambaran umum yang akan dilakukan oleh guru di dalam pembelajaran. RPP juga membantu mengantisipasi masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik dan dapat menunjang terbentuknya nilai karakter peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menunjang terbentuknya nilai karakter peserta didik. Contoh: disiplin, kerja keras, tanggung jawab, jujur, dan komunikatif. Kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam TGT yaitu seperti : guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, dan menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Ada sejumlah cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan nilai, membangun kepedulian akan nilai, dan membantu internalisasi nilai atau karakter. Berikut adalah beberapa contoh yang dapat dilakukan dalam Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (2010).

1. Guru datang tepat waktu (*contoh nilai yang ditanamkan: disiplin*)
2. Berdoa sebelum membuka pelajaran (*contoh nilai yang ditanamkan: religius*)
3. Mengecek kehadiran siswa (*contoh nilai yang ditanamkan: disiplin*)
4. Siswa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (*contoh nilai yang ditanamkan: komunikatif/ bersahabat*)
5. Siswa menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu (*contoh nilai yang ditanamkan: tanggung jawab dan disiplin*)
6. Siswa disuruh oleh guru untuk membuat poin jawaban di depan kelas (*contoh nilai yang ditanamkan: kejujuran*)

Pada kegiatan ini aktivitas pembelajaran dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga guru bisa memasukan nilai karakter kepada siswa. Proses modifikasi tetap tidak boleh menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT proses pembelajaran tidak terlalu banyak modifikasi, karena melalui aturan-aturan TGT guru telah dapat menyisipkan nilai karakter.

Pada penelitian ini, nilai yang dilihat pada proses pembelajaran adalah disiplin, kerja keras, tanggung jawab, komunikatif dan jujur. Untuk melihat nilai itu sudah diterapkan dengan cara membuat indikator ketercapaian penilaian pendidikan karakter sebagaimana yang di contohkan di atas.

#### **E. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku karena adanya usaha belajar. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotor. Bloom yang dikutip Nana (2002 : 22-23) menyatakan bahwa :

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam ranah yakni: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima ranah yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

##### **1. Ranah Kognitif**

Kawasan kognitif menurut Bloom dalam Gulo (2002 :57) terdiri dari enam kawasan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam kawasan kognitif itu dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pengetahuan, yaitu kemampuan yang yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif. Kemampuan untuk

mengetahui ialah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali suatu objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah ditemukan dalam pengalaman tanpa memanipulasikannya dalam bentuk atau simbol lain.

- b. Pemahaman, yaitu kemampuan memahami dapat juga disebut dengan istilah mengerti. Kegiatan yang diperlukan untuk bisa sampai pada tujuan ini ialah kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah ketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta, disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan-kemampuan yang tergolong dalam pemahaman ini yaitu translasi, interpretasi, dan eksplorasi.
- c. Penerapan, yaitu kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori untuk tertentu pada situasi tertentu. Jika seseorang berhadapan dengan suatu masalah kongkret, maka ia pertama-tama menyelidiki unsur-unsur yang ada di dalam masalah yang dihadapi, menggolong-golongkannya, dan memilih (pada tahap pemahaman) untuk mencoba menyelesaikan.
- d. Analisis, yaitu kemampuan untuk menguraikan suatu bahan (fenomena atau bahan pelajaran) ke dalam unsur-unsurnya, kemudian menghubungkan-hubungkannya bagian dengan cara mana ia disusun dan diorganisasikan.
- e. Sintesis, yaitu kemampuan untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan semua unsur atau bagian, sehingga membentuk satu keseluruhan secara utuh. Kemampuan ini menampilkan pikiran secara orisinal dan inovatif.
- f. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan, menyatakan pendapat atau memberi penilaian berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa hasil belajar ranah kognitif ditentukan atas enam aspek. Yaitu, pengetahuan/ingatan yang mencakup atas ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Penerapan mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus yang kongkret dan baru. Analisis mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau

organisasinya dapat dipahami dengan baik. Sintetis mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Evaluasi mencakup kemampuan membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal.

## 2. Ranah Afektif

Menurut Taksonomi Bloom dalam Gulo (2002: 66-68) kategori ranah afektif yaitu:

- a. Sikap mau menerima (*receiving*) dengan indikator mau menghadiri, mendengarkan, sopan, menaruh perhatian dan tidak mengganggu.
- b. Sikap mau menanggapi (*responding*) dengan indikator mau mengikuti peraturan, memberi pendapat, mau bertanya, menjawab pertanyaan, menunjukkan rasa senang, mau mencatat dan mau berdialog.
- c. Sikap mau menghargai (*valuing*) dengan indikator menunjukkan adanya perhatian yang dalam, ikut mengusulkan, mau mempelajari dengan sungguh-sungguh, menunjukkan sikap yakin dan mau bekerja sama.
- d. Sikap mau melibatkan diri dalam sistem nilai (*organizing*) dengan indikator mau melibatkan diri secara aktif dalam kelompok, mau menerima tanggung jawab, dan mau mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk sesuatu yang diyakini.
- e. Karakteristik dari sistem nilai (*characterization by value*) dengan indikator mau melaksanakan sesuatu dengan apa yang diyakininya, menunjukkan ketekunan, ketelitian dan kedisiplinan.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa hasil belajar ranah afektif ditentukan atas lima aspek, untuk tingkat *receiving* (penerimaan) meliputi: mendengarkan, menaruh perhatian dan tidak mengganggu. Untuk tingkat *responding* (menanggapi) meliputi: mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mau mencatat. Untuk tingkat *valuing* (penanaman nilai) meliputi: mau bekerja sama, menghargai pendapat, dan memperhatikan yang mendalam. Untuk tingkat *organization* (pengorganisasian) meliputi:

dapat berkomunikasi, menerima tanggung jawab, dan mempertahankan pendapat. Untuk tingkat *characterization* (karakterisasi) meliputi: disiplin, serius mengerjakan soal, dan bertanggung jawab.

### 3. Ranah Psikomotor

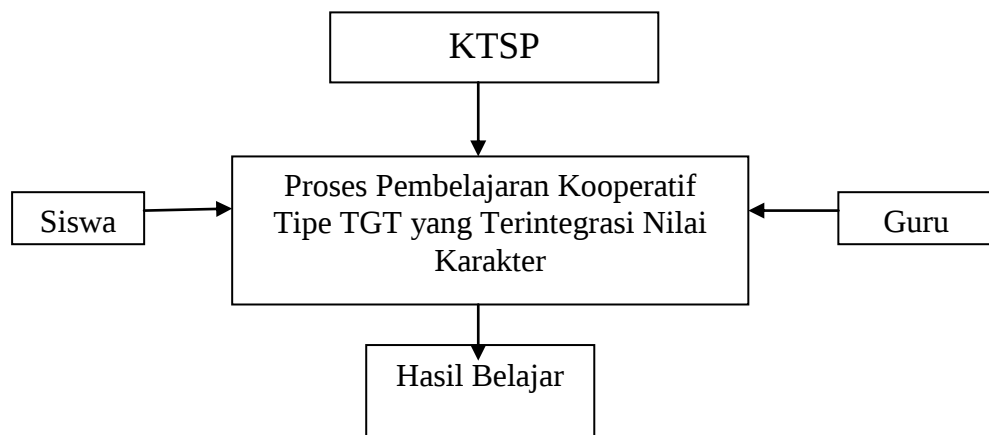
Hasil belajar pada ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan siswa. Penilaian ranah psikomotor dapat dilakukan pada saat pelaksanaan praktikum di laboratorium. Bentuk penilaiannya menggunakan rubrik penskoran yang ranah penilaiannya disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dinyatakan bahwa proses penilaian hasil belajar meliputi pengumpulan bukti untuk menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa untuk ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diteliti meliputi ranah kognitif dan ranah afektif saja

## F. Kerangka Pikir

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses pembelajaran harus dapat melibatkan siswa secara aktif dengan didampingi guru sebagai fasilitator dan motivatornya. Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan satuan pendidikannya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penerapan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan guru dapat menjalankan perannya sesuai dengan tuntutan KTSP. Cara ini diharapkan

hasil belajar fisika siswa akan lebih meningkat. Secara diagram kerangka berfikir dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

### G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dengan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis kerja dari penelitian ini. Sebagai hipotesis kerja (Hi) penelitian yaitu: terdapat pengaruh yang berarti dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter terhadap hasil belajar fisika kelas XI Ilmu Alam SMA Negeri 2 Sawahlunto.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan terhadap masalah dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif untuk kelas eksperimen adalah 81,92 dan kelas kontrol adalah 77,42. Hasil belajar siswa ada ranah afektif untuk kelas eksperimen adalah 69,50 dan kelas kontrol adalah 62,58. Hasil perilaku karakter siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga terdapat pengaruh yang berarti dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter terhadap hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Alam SMA N 2 Sawahlunto.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka disarankan:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar fisika pada ranah kognitif, afektif, dan perilaku karakter.
2. Sebelum menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terintegrasi nilai karakter sebaiknya dijelaskan dulu secara rinci langkah-langkahnya kepada siswa. Hal ini agar pada saat pelaksanaannya siswa tidak ragu dan proses pembelajaran jadi lebih lancar.
3. Penelitian ini masih terbatas pada materi keseimbangan benda tegar dan dinamika rotasi, diharapkan ada penelitian lanjutan untuk materi lain dalam ruang lingkup yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- BSNP (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Depdiknas.
- BSNP (2007). *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh Model Silabus*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas (2006). *KTSP Mata Pelajaran IPA SMP dan MTs, SMA dan MA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2010*. Jakarta: Kemendiknas.
- Gulo (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Grasindo.
- Idris Harta (2011). *Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika SMP/MTs*. Online. <http://idrisharta.blogspot.com/>. Diakses pada 28 Oktober 2011.
- Masnur Muslich (2009). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang: Bumi Aksara.
- Muslim Ibrahim (2001). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Ganesha.
- Nana Sudjana (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto (2001). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda.
- Purwanto (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana (2009). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & d)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. BinaAksara.

Sumadi Suryabrata (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Sejahtera.

Tim Kemendiknas (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta : Pusat Kurikulum

Yulkifli (2011). *Pengembangan Penghayatan Pengamalan Nilai-nilai Karakter Cerdas (P3N-KC) pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah*. FMIPA : UNP.