

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS KARAKTER

Noorhidayati, Sri Hartini, Suyidno
Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Unlam Banjarmasin

ABSTRAK: Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena kurangnya karakter yang dimiliki seorang siswa selama proses pembelajaran seperti tekun, tanggung jawab, kejujuran, santun, dan ketelitian serta kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga dilakukan penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui: (1) kemampuan guru, (2) karakter siswa, (3) hasil belajar, (4) respon siswa terhadap pembelajaran. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian: (1) kemampuan guru pada siklus I dan II berkategori sangat baik yaitu 86,3% dan 94,9%, (2) karakter siswa mengalami peningkatan pada semua aspek pada siklus I baik menjadi sangat baik pada siklus II, (3) ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 82% (tidak tuntas), dan siklus II sebesar 92,3% (tuntas), (4) respon siswa terhadap pembelajaran adalah baik. Diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar pada pokok bahasan tekanan.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Kurikulum tahun 2013, Pemerintah mengharapkan adanya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia melalui implementasi kurikulum 2013. Kurikulum ini dapat menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 ingin mengukur keberhasilan guru atau pendidikan dalam membangun dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Pada kurikulum 2013 setiap siswa tidak hanya dinilai dari pengetahuan kognitif dan afektif saja tetapi psikomotor atau keterampilan siswa juga dinilai dan dikembangkan.

Keterampilan yang diharapkan yaitu adanya perkembangan daya berpikir kreatif, inovatif, dan kritis yang tertanam dalam diri siswa sehingga dapat memunculkan kreativitas pada siswa tersebut (<http://bangmuslim.com>).

Menurut Kemdiknas (2010) mengatakan kurikulum adalah jantungnya pendidikan (*curriculum is the heart of education*). Oleh karena itu, kurikulum saat ini memberikan perhatian yang lebih besar pada pendidikan karakter bangsa dibandingkan kurikulum sebelumnya. Hal ini sejalan dengan adanya kebutuhan

masyarakat yang kuat akan pentingnya suatu pendidikan karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, tekun, sopan santun, teliti dan lain-lain. Menurut Covey dalam Fattah (2008) mengatakan karakter adalah gabungan dari suatu kebiasaan-kebiasaan yang dalam diri seseorang atau watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan seseorang untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Sehingga dengan adanya pendidikan melalui proses belajar mengajar disekolah dapat tercipta karakter yang lebih baik.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar, menunjukkan bahwa kelas tersebut pembelajaran fisika lebih sering menggunakan metode ceramah yang cenderung lebih berfokus pada gurunya sehingga tidak terlalu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Kemudian karakter atau perilaku siswa dalam kegiatan belajar masih kurang baik. Hal ini dikarenakan siswa tidak terlalu memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar dan tidak ada diskusi antar siswa atau kelompok sehingga dalam proses pembelajaran tidak ada sikap kerjasama, tanggung jawab, berbagi

pengetahuan, merangsang siswa lebih kreatif, kejujuran, dan disiplin. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terutama fisika rendah. Kemudian dilihat dari hasil ulangan akhir semester yang menunjukkan bahwa sebanyak 43% dari 28 siswa hanya 12 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70, sedangkan yang lainnya masih di bawah KKM.

Pendidikan karakter merupakan upaya sadar untuk membentuk kepribadian seorang siswa melalui suatu pendidikan budi pekerti, yang hasilnya dapat terlihat dalam tindakan nyata seorang siswa yaitu tingkah laku yang baik, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, saling menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya (Suyidno, 2012). Beberapa indikator untuk karakter siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Tanggung jawab yaitu perilaku siswa dalam proses pembelajaran harus memiliki sikap tanggung jawab pada setiap kelompoknya masing-masing sehingga dapat terjadinya kerjasama antar siswa.
- (2) Teliti yaitu siswa dituntut untuk selalu tidak terburu-buru dalam mengerjakan suatu hal, misalnya

saja dalam hal mengerjakan soal THB dan LKS.

- (3) Kejujuran yaitu siswa dituntut untuk bersikap jujur selama proses pembelajaran dengan tidak melakukan kecurangan, misalnya saja mencontek pada saat mengerjakan soal THB.
- (4) Santun yaitu sikap siswa yang selalu sopan dalam bertindak baik dalam hal perkataan ataupun perbuatan.
- (5) Tekun yaitu suatu sikap siswa yang suka bekerja keras dan ulet dalam memahami materi pelajaran.

Slameto dalam Djamarah (2000), menjelaskan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Muslich (2007) hasil belajar merupakan pernyataan standar/kompetensi yang telah dicapai siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan sehingga dapat diketahui peta kemajuan belajar siswa dan pelaporan sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar menurut Ratumanan & Laurens (2011) dapat dipandang sebagai ukuran seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Sebaliknya,

tujuan pembelajaran dapat dipandang sebagai kondisi yang diharapkan setelah siswa itu selesai mengikuti suatu proses pembelajaran. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penugasan kognitif tingkat tinggi (Sudijono, 2008).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar berkaitan dengan tingkat pencapaian kemampuan yang ingin diperoleh dari tujuan yang sudah ditentukan. Dimana dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan yang penting dalam menunjang keberhasilan siswa dengan merancang sebuah model dalam pembelajaran dan instrumen yang nantinya dapat digunakan untuk mengumpulkan data keberhasilan dari siswa. Dengan demikian guru dapat mengembangkan model-model yang nantinya dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Ranah kognitif menurut Sudijono (2008) adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Pada ranah kognitif menurut Bloom dibagi menjadi

6 tingkatan adalah sebagai berikut: (1) Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenali suatu istilah dan lain-lain, (2) Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, (3) Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan suatu ide-ide ataupun teori-teori, (4) Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara faktor-faktor yang satu dengan faktor yang lain, (5) Sintesis adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis, (6) Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk dapat membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif oleh Krathwohl taksonomi dibagi menjadi dalam lima jenjang yaitu: (1) *Receiving* merupakan kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya, (2) *Responding* merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat

reaksi terhadapnya dengan salah satu cara, (3) *Valuing* yaitu memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan, (4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi yang berkaitan dengan pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya, (5) *Characterization by a Value or Value* yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. (Sudijono, 2008)

Ranah psikomotor menurut Arikunto (2012) ini berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakannya tubuh atau bagian-bagiannya, yang termasuk klasifikasi gerak di sini mulai dari gerak yang paling sederhana yaitu melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta komputer. Pada ranah psikomotor ini berkaitan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan (*abilities*).

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis karakter yang pembelajarannya dilakukan dengan menyajikan materi

dari guru, berbagi kelompok sehingga terjadi kerjasama antar siswa, permainan, kompetensi dan membuat rangkuman yang dilakukan secara seksama (Trianto, 2009). Dengan adanya interaksi tersebut maka diharapkan karakter siswa dalam pembelajaran dapat meningkat dan mengalami perubahan daripada sebelumnya, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar, menumbuhkan kreativitas, dan berbagi pengetahuan sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Rumusan masalah secara umum “Bagaimana keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis karakter dalam meningkatkan hasil belajarsiswa kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar pada pokok bahasan tekanan?”.

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian adalah mendeskripsikan keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis karakter dalam meningkatkan hasil belajarsiswa kelas VIII A SMPN 1

Kertak Hanyar pada pokok bahasan tekanan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena digunakan untuk mengatasi masalah yang ada dalam kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yang masih rendah.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Tempat penelitian adalah SMPN 1 Kertak Hanyar, Jln. A.Yani km 10,200 Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret s/d Agustus 2013.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu soal tes, observasi, angket, dan dokumentasi.

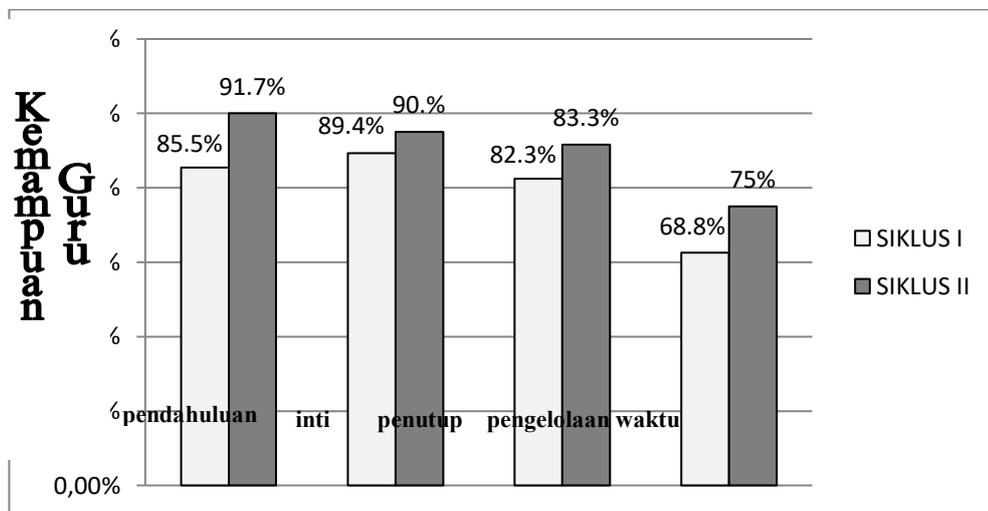
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan guru mengelola pembelajaran

Kemampuan guru mengelola model kooperatif tipe TGT berbasis karakter adalah skor yang diperoleh guru dalam proses pembelajaran berdasarkan RPP

yang dibuat dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis karakter yang diukur melalui lembar pengamatan. Penilaian kemampuan guru mengelola model kooperatif tipe TGT berbasis karakter dapat dinyatakan dengan rata-rata penilaian oleh dua orang pengamat yaitu dari guru SMPN 1

Kertak Hanyar dan teman sejawat, yang dikategorikan dengan kriteria tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Hasil kemampuan guru dalam mengelola model kooperatif tipe TGT berbasis karakter pada siklus I dan II dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik kemampuan guru mengelola pembelajaran

Secara keseluruhan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter berdasarkan dari kegiatan pendahuluan, inti, penutup dan pengelolaan waktu yang berlangsung pada siklus I, dan II mendapat kategori sangat baik yang disertai dengan peningkatan adanya peningkatan rata-rata yang diperoleh dari siklus I dan II, yaitu sebesar 86,3% dan 94,9%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT

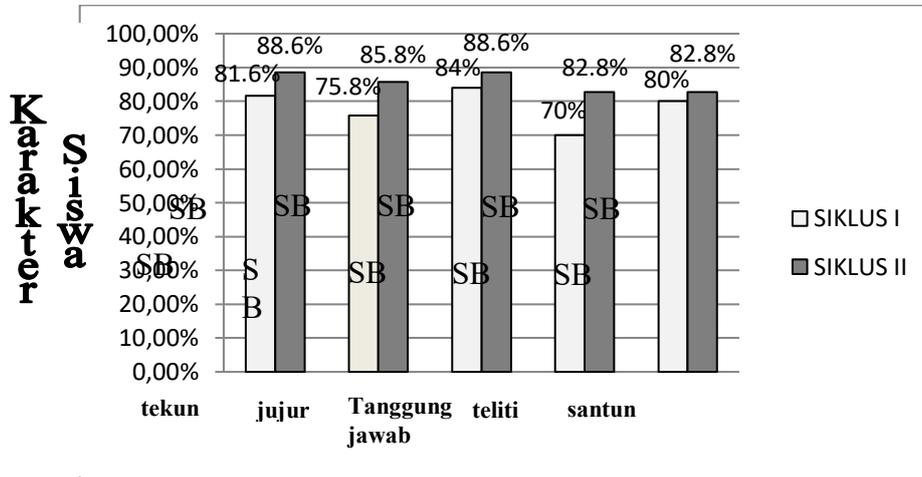
berbasis karakter sudah berhasil diterapkan.

Karakter siswa

Karakter siswa adalah skor perilaku atau tindakan yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar, yang meliputi tekun, jujur, tanggung jawab, teliti, dan santun yang dinilai dengan menggunakan lembar pengamatan yang didapat dari hasil diskusi antara dua pengamat kemudian ditentukan rata-rata karakter siswa selama pengajaran. Karakter siswa secara

keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 78,3% dengan kategori baik menjadi 85,8% pada siklus

II dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



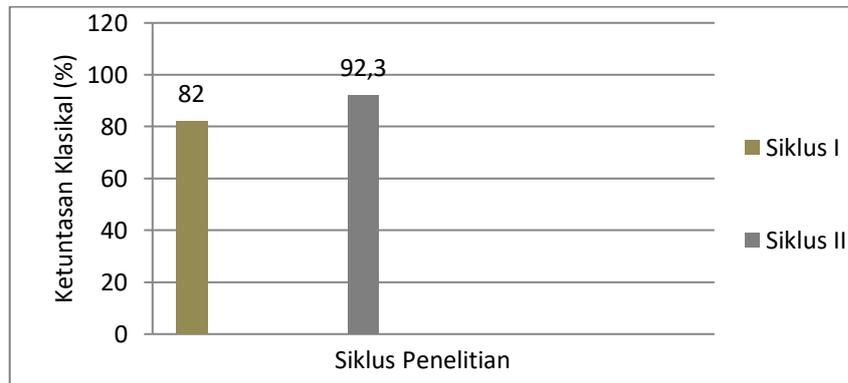
Gambar 2 Grafik karakter siswa pada siklus I dan II

Gambar 2 menunjukkan bahwa karakter belajar siswa pada siklus I dan II. Berdasarkan hasil pengamatan karakter siswa untuk aspek tekun pada siklus I dan II sangat baik yaitu sebesar 81,6% dan 88,6%. Kemudian aspek kejujuran pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu dari kategori baik menjadi sangat baik yaitu sebesar 75,8% dan 85,8%. Aspek tanggung jawab pada siklus I dan II mendapat kategori sangat baik yaitu sebesar 84% dan 88,6%. Aspek teliti pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik yaitu sebesar 70% dan 82,8%. Terakhir aspek santun pada siklus I dan II mendapat kategori sangat baik

yaitu sebesar 80% dan 82,8%. Hal ini menunjukkan bahwa karakter siswa selama mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter mengalami peningkatan.

Hasil belajar siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa adalah suatu tingkatan ketercapaian indikator, yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan setiap kali akhir pembelajaran setelah siswa menerima pembelajaran model kooperatif tipe TGT berbasis karakter dan dinyatakan dengan tuntas ($\geq 85\%$) serta tidak tuntas ($<85\%$). Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan II secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Grafik hasil belajar siswa pada siklus I dan II

Hasil evaluasi ketuntasan belajar siswa pada siklus I tergolong sangat baik, sebesar 82% dengan perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 73,6. Kemudian hasil evaluasi ketuntasan belajar siswa pada siklus II sama dengan siklus I yang mendapatkan kategori sangat, walaupun mengalami peningkatan nilai sebesar 92,3% dengan perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 84. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai persentase yang besar pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari siklus I sampai siklus II, ini disebabkan karena siswa mengerti dan memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari pada sebelumnya.

Respon siswa

Respon siswa adalah nilai tanggapan siswa berupa minat terhadap model kooperatif tipe TGT berbasis

karakter yang selanjutnya dapat dinilai atau diukur dengan kriteria sangat tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru atau peneliti dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis karakter pada materi pokok tekanan di kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar secara umum dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan bahwasiswa merasa paham dan mengerti terhadap materi pelajaran dengan menggunakan penerapan model kooperatif tipe TGT berbasis karakter. Kemudian siswa merasa lebih rileks belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis karakter yang didalam pembelajarannya terdapat kerja kelompok dan permainan.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

berbasis karakter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMPN 1 Kertak Hanyar pada pokok bahasan tekanan. Hal tersebut berdasarkan temuan hasil penelitian sebagai berikut: (1) peningkatan kemampuan guru mengelola model pembelajaran tipe TGT berbasis karakter pada siklus I dan II secara umum sangat baik yaitu 86,3% dan 94,9%. (2) karakter siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan semua aspek pada siklus I baik menjadi sangat baik pada siklus II. (3) peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter karena ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 82% (tidak tuntas) dan II sebesar 92,3% (tuntas). (4) respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis karakter secara umum baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fattah, A. (2008). *Pembangunan Karakter Unggul Generasi Penerus Bangsa*. Jakarta: PT. Arga Publishing.
- Muslim. *Kurikulum* (2013). <http://bangmuslim.com>. Diakses, 10 Maret 2013.
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramly, M. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter*. Jakarta: Kemdiknas.
- Ratumanan, T.G. & Laurens, T. (2011). *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan Edisi 2..* Yayasan Pengkajian Pengembangan Pendidikan Indonesia Timur dan UNESA, Surabaya.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyidno, & Jamal, M. A. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. P3AI Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group