



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN METODE EKSPERIMEN BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI BALUNG TAHUN AJARAN 2011/2012**

**SKRIPSI**

Oleh

**Mohammad Imron  
NIM 070210102115**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN METODE EKSPERIMEN BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI BALUNGTAHUN AJARAN**

**2011/2012**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Fisika (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Mohammad Imron  
NIM 070210102115**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda tercinta Sholatin, Ayahanda Timbul, dan Kakak-kakakku Siti Maisaroh dan Ahmad Subaerik serta keluarga tersayang. Terima kasih atas do'a yang tiada henti, dukungan, kesabaran, motivasi, serta curahan kasih sayang yang selalu mengiringi langkahku untuk menjadi terbaik;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamaterku Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



## MOTO

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan; 7. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain; 8. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”  
(Terjemahan Q.S. Surat Al-Insyirah ayat 6-8)\**

*“Tidak ada seorangpun dapat kembali ke masa lalu untuk membuat suatu awal yang baru. Namun, setiap orang dapat memulai saat ini untuk membuat suatu akhir yang baru”  
(Author Unknown)\*\**

---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. Al Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.

\*\*\*) Al-Husainy. A. 2010. *Hikmah Dari Negeri Seberang*. Jakarta: Pustaka Zawiyah.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Imron

NIM : 070210102115

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung Tahun Ajaran 2011/2012 ” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Oktober 2011

Yang menyatakan,

Mohammad Imron  
NIM 070210102115

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN METODE EKSPERIMEN BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA DI KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI BALUNGTAHUN AJARAN 2011/2012**

Oleh

Mohammad Imron  
NIM 070210102115

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Sudarti, M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Rif'ati Dina Handayani, S.Pd, M.Si

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung Tahun Ajaran 2011/2012 telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Jum'at

tanggal: 28 Oktober 2011

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

### Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Supeno, S.Pd., M.Si.  
NIP. 19741207 199903 1 002

Rif'ati Dina Handayani, S. Pd, M.Si  
NIP. 19810205 200604 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sudarti, M. Kes  
NIP. 19620123 198802 2 001

Drs. Albertus Djoko Lesmono, M.Si  
NIP. 19641230 199302 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Drs. H. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.  
NIP. 19540712 198003 1 005

## RINGKASAN

**Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung Tahun Ajaran 2011/2012;** Mohammad Imron, 070210102115; 2011: 58 halaman; Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berdasarkan data observasi awal yang dilakukan pada tanggal 27 Juli 2011 di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung, ditemukan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar fisika siswa tergolong masih rendah. Hal ini dapat terlihat pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang menunjukkan bahwa karakter aktivitas belajar siswa yang mencerminkan pengembangan karakter siswa masih rendah. Karakter rasa ingin tahu siswa belum terlihat, hal ini dapat dibuktikan hanya 15 siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan tidak ada siswa yang bertanya, karakter kerja keras belum terlihat karena hanya ada 5 siswa yang menjawab pertanyaan dan 10 siswa mengerjakan soal, karakter tanggung jawab dan jujur belum terlihat karena hanya 10 siswa mengerjakan soal. Berdasarkan hasil ulangan, dari 38 siswa didapatkan siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar adalah 15 siswa dengan nilai  $\geq 75$ , sedangkan sisanya sebanyak 23 siswa dikatakan belum tuntas.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen berbasis pengembangan karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen berbasis pengembangan karakter, (2) untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen berbasis pengembangan karakter.



Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sehingga subjek penelitian sudah ditetapkan di kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung tahun ajaran 2011/2012. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Data yang didapatkan adalah aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II serta hasil wawancara dengan guru bidang studi dan siswa.

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi. Aktivitas belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Sedangkan ketuntasan hasil belajar fisika siswa diperoleh dari hasil *posttest*. Aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan pada setiap indikator aktivitas yang diamati dari pra-siklus ke siklus I maupun siklus II. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang melakukan indikator aktivitas bertambah jumlahnya dari pra-siklus ke siklus I maupun siklus II. Karakter siswa juga mengalami perkembangan dari belum terlihat (BT) pada pra-siklus menjadi mulai terlihat (MT) pada siklus I dan mulai berkembang (MB) pada siklus II. Karakter siswa meliputi karakter disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, jujur dan teliti. Karakter ini dilihat berdasarkan aktivitas belajar siswa.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa terjadi pada tiap siklusnya yaitu 39.47% pada pra-siklus menjadi 73.68% pada siklus I dan 86.84% pada siklus II. Berdasarkan hasil di atas, menunjukkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen berbasis pengembangan karakter dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan dapat memahami konsep fisika dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar fisika siswa.

Berdasarkan hasil dan analisis data yang ditunjukkan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen berbasis pengembangan karakter dapat meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung tahun ajaran 2011/2012.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkah, rahmat serta hidayah-Nya. Serta junjungan Nabi Besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung Tahun Ajaran 2011/2012”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dra. Sri Astutik, M.Si selaku ketua jurusan pendidikan MIPA
3. Supeno, S.Pd, M.Si selaku ketua program studi pendidikan fisika sekaligus;
4. Dr. Sudarti, M.Kes selaku Dosen Pembimbing Utama sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Rif'ati Dina Handayani, S.Pd, M.Si selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
5. Drs. Suparno, M.Si selaku kepala sekolah, Drs. Herman Susanto selaku guru bidang studi fisika SMA Negeri Balung yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian;
6. Dan, semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari segenap pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin.

Jember, Oktober 2011

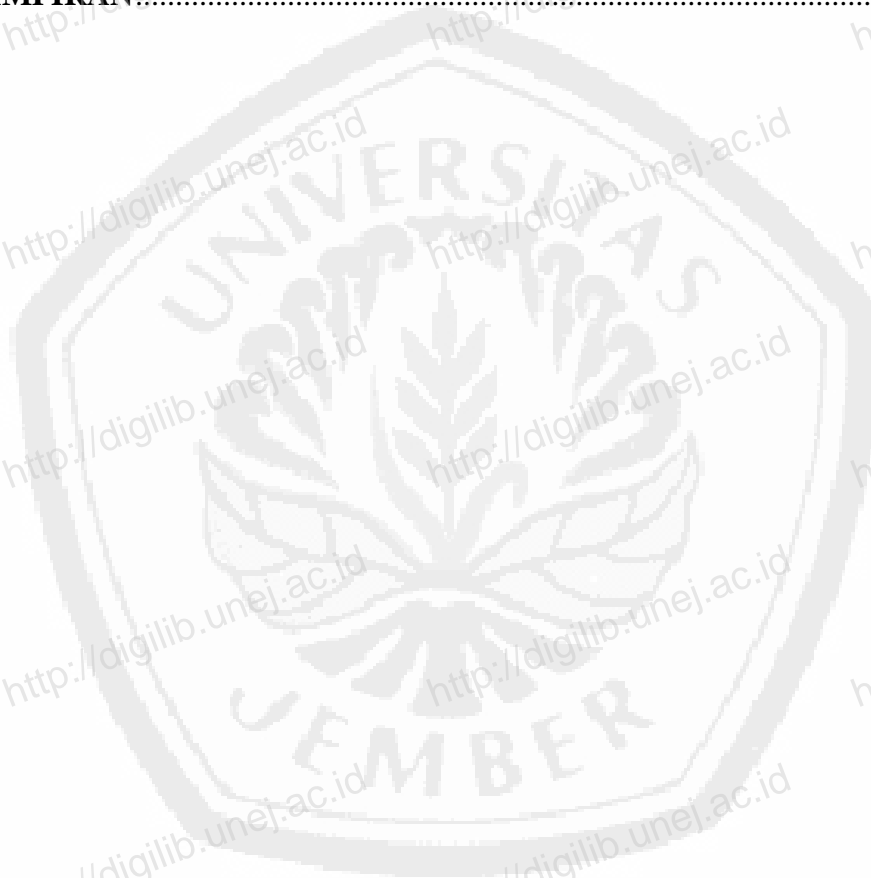
Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Pembelajaran Fisika</b> .....	7
<b>2.2 Model <i>Cooperative Learning</i></b> .....	9
<b>2.3 Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i></b> <b>(TGT)</b> .....	10
<b>2.4 Metode Eksperimen</b> .....	15
<b>2.5 Pengembangan Karakter Siswa</b> .....	16
<b>2.6 Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i></b> <b>(TGT) dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan</b> <b>Karakter</b> .....	18
<b>2.7 Aktivitas Belajar Siswa</b> .....	21
<b>2.8 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa</b> .....	23

<b>2.9 Kerangka Konsep Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>26</b>
<b>3.2 Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3 Definisi Operasional.....</b>	<b>27</b>
<b>3.4 Desain Penelitian.....</b>	<b>28</b>
3.4.1 Desain Permainan dalam <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	29
3.4.2 Pra-Siklus.....	31
3.4.3 Siklus 1 .....	32
3.4.4 Siklus 2 .....	35
<b>3.5 Metode Perolehan Data .....</b>	<b>35</b>
<b>3.6 Metode Analisa Data.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1.1 Hasil Analisis Pra-Siklus.....</b>	<b>39</b>
a. Tujuan .....	39
b. Hasil Observasi .....	40
c. Analisis Permasalahan di Kelas.....	41
d. Rancangan Perbaikan.....	41
<b>4.1.2 Hasil Siklus I .....</b>	<b>42</b>
a. Perencanaan .....	42
b. Tindakan .....	42
c. Hasil Observasi Siklus I.....	43
d. Refleksi .....	45
e. Rancangan Perbaikan.....	46
<b>4.1.3 Hasil Analisis Data Siklus II.....</b>	<b>46</b>
a. Perencanaan .....	46
b. Tindakan .....	47
c. Hasil Observasi Siklus II.....	48
d. Refleksi .....	49

<b>4.1.4 Hasil Wawancara</b> .....	49
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	50
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	56
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	56
<b>5.2 Saran</b> .....	56
<b>DAFTAR BACAAN</b> .....	57
<b>LAMPIRAN</b> .....	59

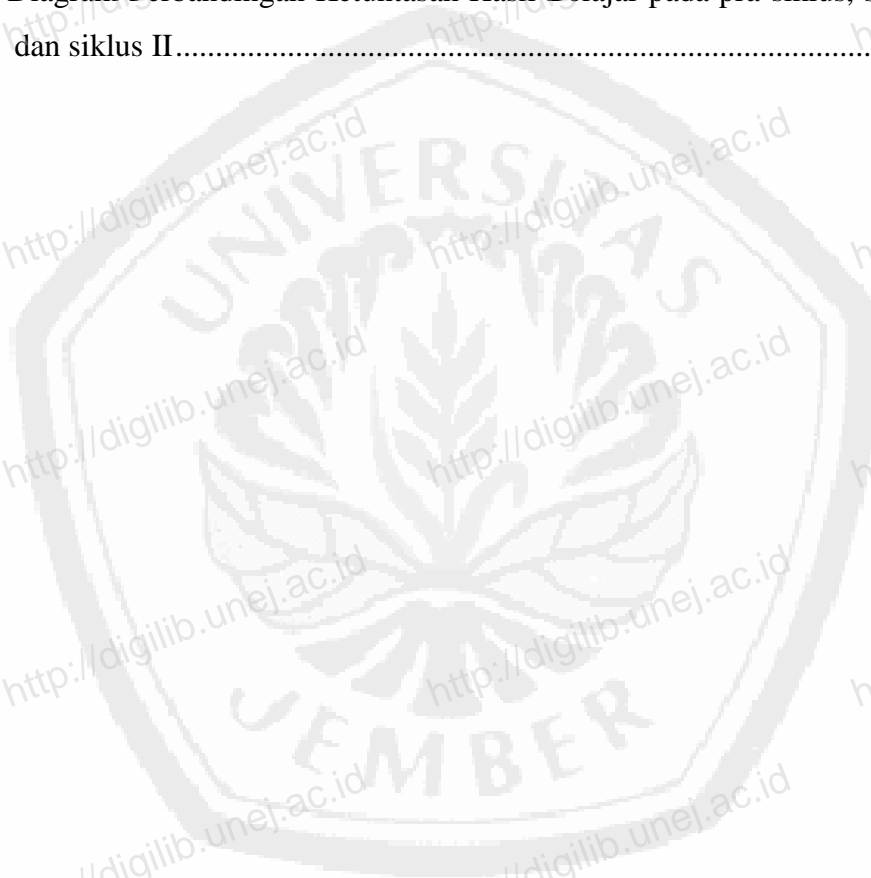


## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Pedoman Penghargaan Kelompok .....	13
2.2 Nilai dan Deskripsi Pendidikan Karakter .....	16
2.3 Tahapan Pembelajaran Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter .....	18
3.1 Tahap-tahap Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Model Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT dengan Metode Eksperimen Berbasis Pengembangan Karakter .....	32
4.1 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pra-Siklus .....	40
4.2 Persentase Hasil Belajar pada Pra-Siklus.....	40
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I.....	44
4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I.....	44
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II .....	48
4.6 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus II .....	48

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen .....	13
2.2 Kerangka konsep penelitian .....	25
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	29
3.2 Skema Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen .....	30
4.1 Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar pada pra-siklus, siklus I dan siklus II.....	52

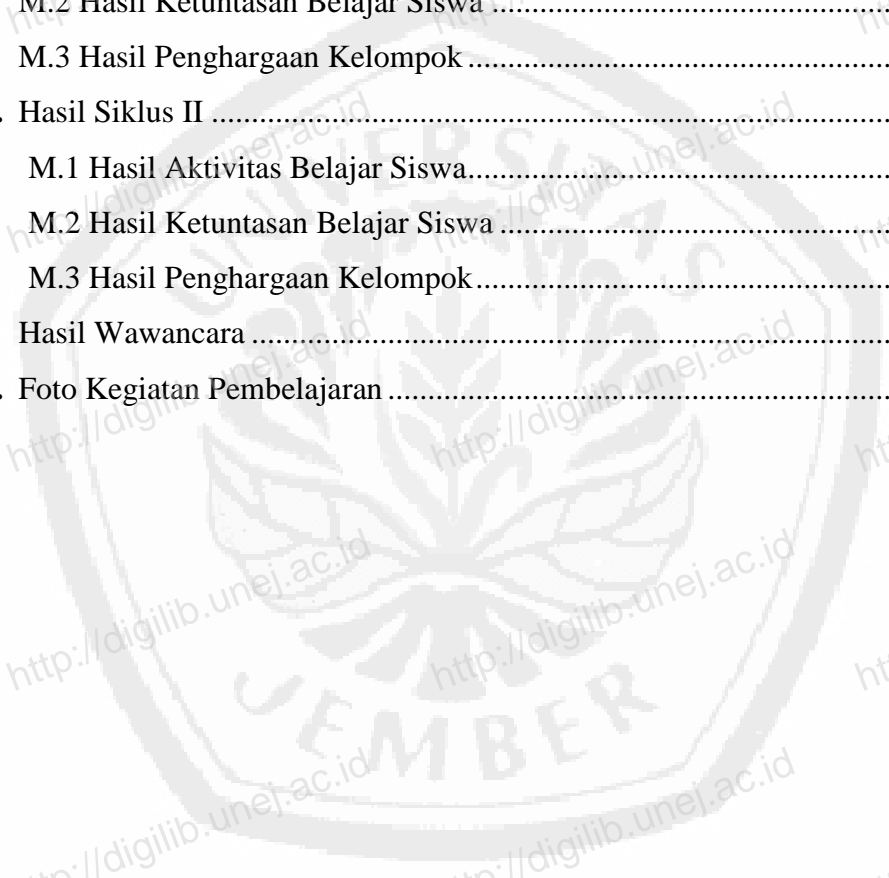


## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A.</b> Matrik Penelitian.....	59
<b>B.</b> Nilai Ulangan Harian Observasi Awal.....	61
<b>C.</b> Lembar Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa.....	63
<b>D.</b> Pedoman Pengumpulan Data .....	64
<b>E.</b> Lembar Observasi Pra Siklus.....	65
<b>F.</b> Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	66
<b>G.</b> Pedoman Wawancara.....	70
<b>H.</b> Daftar Nama Siswa .....	72
<b>I.</b> Daftar Nama kelompok.....	73
<b>J.</b> Silabus.....	75
<b>K.</b> Proses Pembelajaran Siklus I.....	80
K.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	81
K.2 Buku Ajar Siswa .....	97
K.3 Lembar Kerja Siswa.....	105
K.4 Kartu Soal Turnamen.....	117
K.5 Penilaian Produk ( <i>Pos test</i> ) Siklus I.....	131
K.6 Penilaian Proses .....	145
K.7 Penilaian Psikomotor .....	146
K.8 Penilaian Perilaku Berkarakter.....	147
K.9 Penilaian Keterampilan Proses.....	148
<b>L.</b> Proses Pembelajaran Siklus II.....	149
L.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	150
L.2 Buku Ajar Siswa .....	158
L.3 Lembar Kerja Siswa .....	166
L.4 Kartu Soal Turnamen .....	169
L.5 Penilaian Produk ( <i>Pos test</i> ) Siklus I.....	174
L.6 Penilaian Proses.....	188
L.7 Penilaian Psikomotor.....	187



L.8 Penilaian Perilaku Berkarakter.....	188
L.9 Penilaian Keterampilan Proses.....	189
<b>M.</b> Hasil Pra-Siklus .....	190
M.1 Hasil Aktivitas Belajar Siswa.....	190
M.2 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa .....	191
<b>N.</b> Hasil Siklus I.....	193
M.1 Hasil Aktivitas Belajar Siswa.....	193
M.2 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa .....	202
M.3 Hasil Penghargaan Kelompok.....	204
<b>O.</b> Hasil Siklus II .....	205
M.1 Hasil Aktivitas Belajar Siswa.....	205
M.2 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa .....	217
M.3 Hasil Penghargaan Kelompok.....	219
<b>P.</b> Hasil Wawancara .....	220
<b>Q.</b> Foto Kegiatan Pembelajaran .....	225



## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Fisika merupakan salah satu cabang utama ilmu pengetahuan alam seperti: kimia, botani, astronomi, dan sebagainya. Fisika memiliki ciri khas yaitu pelukisan kenyataan menurut aspek-aspek yang memungkinkan pencatatan atau pengamatan indrawi secara langsung (Siregar, 2006:2). Fisika merupakan ilmu yang bersifat empiris, artinya setiap hal yang dipelajari dalam fisika didasarkan pada hasil pengamatan tentang alam dan gejala-gejalanya. Jadi, dalam fisika tidak hanya belajar berhitung dengan rumus-rumus yang sudah ada, akan tetapi dalam belajar fisika banyak konsep yang harus dipahami dan dimengerti secara mendalam. Dengan demikian, siswa dituntut untuk dapat membangun pengetahuan dalam benak mereka sendiri dengan peran aktifnya dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang diinginkan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Komponen utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Guru harus membimbing siswa agar proses pembelajaran berhasil. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran fisika masih belum sesuai dengan hakikat belajar fisika yaitu adanya proses dan produk. Pembelajaran fisika di lapangan masih berpusat pada guru sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dan akibatnya aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar fisika siswa masih tergolong rendah.

Permasalahan ini ditemukan di kelas XI IPA 3 SMA Negeri Balung tahun ajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran fisika SMA Negeri Balung, ditemukan masalah mengenai aktivitas