

## USE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TO INCREASE STUDY RESULT AND STUDENT'S CHARACTER ON NEWTON COURSES

### PENGGUNAAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN KARAKTER MAHASISWA PADA MATERI HUKUM NEWTON

**Tarita Aprilani Sitinjak**

Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FKIP Universitas Palangka Raya  
Kampus Unpar Tunjung Nyaho Jl. H. Timang, 73111A

email: polta\_sitorus@yahoo.co.id

#### **ABSTRACT**

To increase of study result and to develop character is one of the goals in the university. Academically, this research tells about the implementation of the use of Cooperative Learning type Teams Games Tournament intent to increase the study result and student's character in Study Programme of Building Technical Education, FKIP, Palangka Raya University, who took Physics Course. Interview, observation and student worksheets were used as research instruments in order to collect data. From the analysis it is concluded that before cooperative Learning method type Teams Games Tournament was applied the student's study result was low, which shown 78,57 % student failed to accomplish, which the lowest score is twenty and the highest is seventy. The average score of study result in first cycle is 57,14 and the percentage of completion is 40,91% nine student, not complete 59,09%. The highest score in cycle 1 is 78 and the lowest is 43. From Cycle 2 it is concluded that the average score is 70,69 with the completion percentage is 86,36%, with the highest score is 92 and the lowest is 52.

**Keywords:** Student's character, cooperative learning method Type Teams Games Tournament, student's result study

#### **ABSTRAK**

Peningkatan prestasi belajar dan sekaligus menanamkan serta mengembangkan karakter mahasiswa yang kreatif, inovatif, mandiri dan bertanggung jawab adalah salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan tinggi seperti universitas. Secara akademis penelitian ini bertujuan untuk mempelajari penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Karakter Mahasiswa Semester I Tahun Ajaran 2013/2014 Di Universitas Palangka Raya, FKIP, Program Studi Pendidikan Teknologi Bangunan Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, observasi, test dan catatan lapangan. Dari hasil analisa penelitian didapatkan sebelum diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) prestasi belajar mahasiswa masih sangat rendah, hal ini dapat terlihat dari prestasi belajar 78,57% (18 mahasiswa) tidak lulus dan 21,43% (3 mahasiswa) yang lulus, dimana nilai terendah adalah 20 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan nilai rata-rata adalah 48,25. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terjadi peningkatan yang signifikan pada peningkatan nilai dan prosentase kelulusan. Nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 57,14 dengan persentase tuntas 40,91% (9 mahasiswa) dan yang belum tuntas sebesar 59,09% (13 mahasiswa). Nilai tertinggi pada siklus I adalah 78 dan yang terendah adalah 43. Sedangkan pada siklus II diperoleh bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,68 dengan persentase tuntas 86,36% (19 mahasiswa), untuk yang belum tuntas sebesar 13,64% (3 mahasiswa) dan nilai yang tertinggi sebesar 92 dan terendah adalah 52.

**Kata kunci:** Karakter mahasiswa, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), prestasi belajar

