



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PELAJARAN IPS

Zerri Rahman Hakim¹⁾, Muhammad Taufik²⁾, Melawati Sofiana³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

email: zerrirahmanhakim@gmail.com¹, muhammad.taufik@gmail.com², melawatisofiana@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan penggunaan model pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran, pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dinilai masih rendah pada SDN Serang 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitiannya adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Serang 2. Sampel penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes kemampuan berpikir kreatif dan instrumen non tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Hasil analisis memberikan kesimpulan bahwa pencapaian dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*; Kemampuan Berpikir Kreatif; Mata Pelajaran IPS.

Abstract

This research is motivated by the importance of students' creative thinking skills and the use of learning models in supporting the learning process, in social science subjects which are still considered low in Serang 2. Elementary School. This study aims to determine whether there are differences and improvement in students' creative thinking skills. by using the cooperative learning model Teams Game Tournament type is better than students who get learning with direct learning models. The research method used in this study was quasi-experimental with the design of the study was nonequivalent control group design. This study involved two classes consisting of the experimental class and the control class. The population of this study were all fifth grade students of Serang Elementary School 2. The sample of this study was the VA class as the control class and VB as the experimental class. The instruments used in this study were creative thinking ability test instruments and non-test instruments in the form of observation and documentation sheets. The results of the analysis provide the conclusion that the achievement and improvement of the experimental class's creative thinking skills are better than the control class.

Keywords: *Game Tournament Teams Learning Model; Creative Thinking Ability; Social Studies Subjects.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses berubahnya tingkah laku atau pemahaman seseorang menjadi lebih baik dan semakin terarah. Pendidikan bukan hanya sebuah nama, melainkan wadah yang mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan yang baik dapat terlihat dari proses pembelajaran dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang awal pendidikan yang berfungsi untuk memberikan dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami potensi dalam dirinya serta dapat merencanakan untuk masa depannya sendiri.

Peran pendidik dalam pelaksanaan pendidikan sangatlah penting karena guru harus mampu membantu peserta didiknya untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memotivasi peserta didiknya untuk memiliki keberanian. Implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas tergantung bagaimana kepiawaian pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Rangkaian kegiatan belajar-mengajar yang membantu siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan sehingga dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini senada dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu.

Contohnya adalah ketika pendidik memberikan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa, pendidik harus berpikir bagaimana materi IPS yang diberikan dapat mengembangkan pengetahuan dan kesadaran dalam diri siswa terhadap kehidupan bermasyarakat dan berbudaya, menghadapi peninggalan sejarah, bersaing secara sehat dan berbagai macam masalah sosial serta memahami perkembangan teknologi.

Dalam menghadapi pembelajaran tersebut perlunya pembelajaran yang memicu terhadap kemampuan berpikir kreatif, karena dengan berpikir kreatif siswa menjadi sensitif dan sadar terhadap masalah-masalah yang muncul di sekitarnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif. Adapun ciri-ciri berpikir kreatif menurut Susanto (2013: 112) yaitu mencetuskan banyak gagasan beserta jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan jawaban lebih dari satu. Berpikir kreatif sendiri memiliki 4 indikator menurut Munandar (2009: 85), yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*) berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir memerinci (*elaboration*). Adapun klasifikasi hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang menunjukkan bahwa berpikir kreatifnya rendah yaitu sebagai berikut: berpikir lancar (*fluency*) 29,4%, berpikir luwes (*flexibility*) 28,5%, berpikir orisinal (*originality*) 27,1%, berpikir terperinci (*elaboration*) 25,3%,

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sendiri merupakan pembelajaran yang mampu memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan sebagai warga negara. Pembelajaran IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata,

tetapi harus juga berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif, kritis serta kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial bermasyarakat.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPS di SDN Serang 2 tampaknya memiliki ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan. Dalam kondisi nyata, berdasarkan pengamatan awal di kelas V SDN Serang 2, hari Senin tanggal 24 September 2018 pada mata pelajaran IPS yang telah dilakukan. Proses pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Kurang antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam memberikan pendapat atau menjawab pertanyaan, banyak siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga menimbulkan siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan banyak siswa yang membuat kegaduhan di dalam kelas.

Selain itu peneliti melakukan wawancara bersama Ibu Hj. Nani Nurani pada hari Senin 15 Oktober 2018 yang merupakan salah satu wali kelas V SDN Serang 2. Menurutnya kendala yang ditemukan pada mata pelajaran IPS, siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang disajikan dalam buku karena memiliki tulisan banyak dan panjang. Selain itu beliau juga menyatakan bahwa penyebab lainnya adalah kemampuan berpikir siswa yang masih tergolong rata-rata. Hal tersebut merupakan salah satu yang dapat menyebabkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi rendah.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan. Maka kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan efektif agar sesuai dengan yang diharapkan. Karena itu proses pembelajaran perlu dirancang dengan model pembelajaran yang menarik. Banyak model yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ke peserta didik yang efektif dan efisien. Berdasarkan pada kenyataan permasalahan yang ada maka peneliti memiliki satu upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe (TGT).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *design nonequivalent control group design*. Desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran konvensional. Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol ini tidak dipilih secara random, Sugiyono (2010: 116).

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Serang 2 pada tahun pelajaran 2018-2019.

Menurut Sugiyono (2010: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam sebuah penelitian diperlukan teknik pengambilan sampel. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2010: 122).

Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah teknik *sampling purposive*. Dimana *sampling purposive* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu Sugiyono (2010: 124). Dimana kelas yang menjadi pertimbangan peneliti berdasarkan nilai *pretest* yakni kelas VA sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen pada kelas VB.

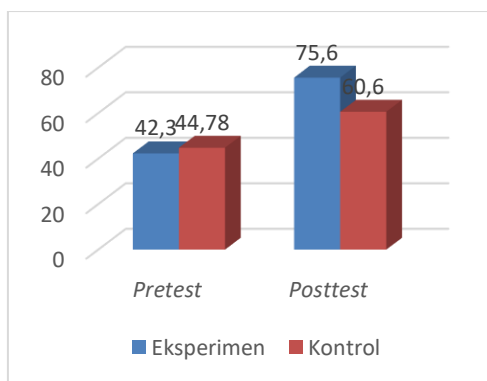
Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes. Tes yang digunakan berupa soal uraian berpikir kreatif berupa *pretest* dan *posttest* sedangkan untuk nontes berupa observasi wawancara dan dokumentasi. Menurut (Arikunto, 2010) observasi digunakan sebagai alat untuk pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung penelitian. Sedangkan Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan reliabilitas tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

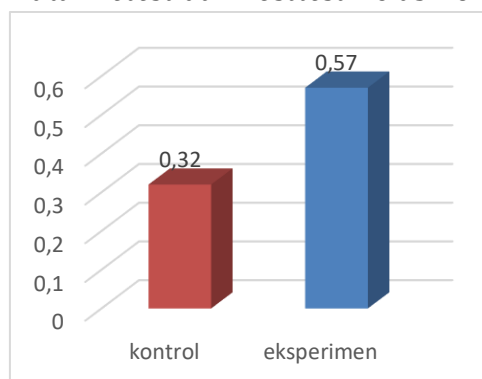
Penelitian ini dilakukan di SDN Serang 2 pada kelas V yang terdiri dari 2 kelas. Yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Pemilihan kelas tersebut disesuaikan dengan hasil *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya. Pada kedua kelompok penelitian yang terdiri dari 2 kelas ini guru sudah melaksanakan sintak pembelajaran dengan runtut.

Setelah dilakukan pembelajaran pada kedua kelas yang terdiri dari 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol tersebut, kemudian kedua kelas diberikan *posttest*, yang nantinya data hasil *posttest* tersebut digunakan untuk kepentingan analisa serta pengujian hipotesis. Dengan selesainya pengujian hipotesis, dapat diketahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa, antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen.

Berikut ini disajikan diagram nilai rata-rata data hasil penelitian berupa hasil perhitungan *pretest*, *posttest* dan *gain* pada eksperimen dan kelas kontrol. Data pada penelitian ini adalah data yang terkumpul yang telah diberikan kepada siswa SDN Serang 2 Kota Serang.



Gambar 1. Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen



Gambar 2. Nilai rata-rata Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif IPS siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Deskriptif Data *Pretest*, *Posttest* dan *Gain* pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Gain	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	28	41	31	34	0.89	0.60
Nilai Terendah	69	94	66	78	0.05	0.04
Rentang	41	53	35	44	0.56	0.84
Rata-rata	42.3	75.6	44.78	60.6	0.57	0.32
Simpangan Baku	8.5	19.38	9.9	10.63	0.23	0.14
Varians						

Berdasarkan data di atas terlihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif IPS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari 25 siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 42.3 kelas eksperimen dan 44.7 kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas dinyatakan tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* kedua

kelas memiliki perbedaan, dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75.6 dan kelas kontrol 60.6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Begitupula dengan data *gain*, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen sebesar 0.57 dan kelas kontrol sebesar 0.32.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif IPS siswa pada pokok bahasan Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Setelah itu menganalisis data *pretest*, *posttest* dan *gain* dengan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Berdasarkan penghitungan yang telah dilakukan data *pretest*, *posttest* dan *gain* pada uji normalitas dan homogenitas Data tersebut bersifat normal dan homogen. Setelah itu dilakukannya pengujian hipotesis untuk menjawab hipotesis dari rumusan masalah penelitian. Pada hipotesis pertama digunakannya data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Hipotesis Data *Posttest*

Jenis Uji	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Uji-t	3.84	1.67	Lebih Baik

Hasil perhitungan data *posttest* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3.84 > 1.67$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Sedangkan untuk menjawab hipotesis yang kedua menggunakan data *gain*

Tabel 3. Uji Hipotesis Data *Gain*

Jenis Uji	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Uji-t	2.08	1.67	Lebih Baik

Hasil perhitungan data *gain* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2.08 > 1.67$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif IPS siswa pada kelompok eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif IPS siswa, pada kelompok kontrol yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif IPS siswa antara kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terdapat perbedaan dari pada model pembelajaran langsung. Hal tersebut didukung oleh hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran.

Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan pendapat serta menjawab pertanyaan. Karena di dalam sintak model pembelajaran *Teams Game Tournament* sendiri menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang guru berikan dalam bentuk soal. Sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas eksperimen lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen 75.6 sedangkan kelas kontrol 60.6. Berdasarkan statistika deskriptif terlihat bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan data *posttest* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.84 > 1.67$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima

Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *gain* kelas eksperimen 0.57 sedangkan kelas kontrol 0.32. Berdasarkan statistika deskriptif terlihat bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan data *gain* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.08 > 1.67$ maka H_0 di tolak dan H_a .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak. (2001). *Komunikasi Pembelajaran: Pendekatan Konvergensi dalam Peningkatan Kualitas dan Efektifitas Pembelajaran*. Bandung: UPI Depdiknas.
- Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewanti & Susannah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Monopoli pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos Surabaya.
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Heriawan. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*. Serang: LP3G.
- Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. (2012). *Pengembangan Kreatiivitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.

- Ratna Julianti, HM. Nasirun dan Wembrayarli. (2016). *Peningkatan Kreativitas Melalui Konstruktif dengan Media Kokoru*. Jurnal Ilmiah Potensia, 1(1)
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Seri Manajemen Sekolah Bermutu
- Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Siswono. (2008). *Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpadu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS) Di SMP NEGERI 4 Dan SMP NEGERI 26 Surabaya*. Buletin Pendidikan Matematika, 6(2).
- Slavin. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*, oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin. (2008). *Cooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sudarman. (2004). *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi dan Herman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Yunianta Rusilowati & Rochmad. (2012). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Implementasi Project-Based Learning Dengan Peer and Self-Assessment*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2).
- Yulianti. (2010). *Asuhan Neonatus Bayi dan Anak Balita*. Jakarta: Trans Info Medika.