

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP BUDAYA CIKAMPAK MATERI PELUANG

Friska Wati Simorangkir¹, Nurlina Ariani², Eva Julyanti³

¹²³Pendidikan Matematika, STKIP Labuhanbatu, Jl. SM Raja No 126 A, Rantauprapat, Indonesia

*Email : friskawatickp@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Penelitian ini dilakukan di SMP Budaya Cikampak dengan materi Peluang di kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* untuk mencari tahu peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Subjek peneliti dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan control sebagai populasi dari seluruh siswa SMP Budaya Cikampak dengan sampel kelas VIII A berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B berjumlah 30 siswa sebagai kelas control. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret sampai april 2019. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian. Dari hasil analisis statistik pada menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,87$ dan $t_{tabel} = 1,67$ untuk taraf signifikan 5% dari nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti hasil analisis berada pada daerah H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan diterimanya H_a berarti kemampuan berpikir kreatif matematika melalui model *team games tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif matematika siswa melalui model pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Budaya Cikampak.

Kata kunci : kemampuan berpikir kreatif, *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pendahuluan

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan oleh siswa mengingat bahwa dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan memungkinkan siapa saja bisa memperoleh informasi secara cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat manapun di dunia.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran matematika. Namun dalam pembelajaran matematika yang sarat dengan konsep matematika yang abstrak, tanpa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sering dianggap sebagai salah satu penyebab kurangnya minat siswa terhadap matematika. Kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mempelajari matematika adalah minat terhadap matematika, rasa tertarik atau minat siswa terhadap matematika menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran matematika. Dari hasil pengamatan di kelas serta diskusi dengan guru, dalam proses belajar matematika di kelas VIII SMP Budaya tahun ajaran 2018/2019 terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil diagnosa, maka ditemukan beberapa kelemahan

diantaranya: 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran; 2) dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran; 3) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi); 4) sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar. Motivasi menurut (Nasution 2005), diakui sebagai hal yang sangat penting bagi pembelajaran di sekolah. Berpikir kreatif adalah komponen yang penting untuk kesuksesan seseorang dalam menjalani aktivitas hidup. Berpikir kreatif menjadi penentu keunggulan suatu bangsa, Mahmudi (dalam Ahmadi, 2012). Kemajuan suatu bangsa tidak lagi ditentukan oleh seberapa banyak sumber daya yang dimiliki oleh bangsa itu, melainkan ditentukan oleh seberapa kreatif masyarakat yang ada dalam bangsa tersebut. Siswa-siswi merupakan penerus bangsa yang sangat menentukan keberadaan bangsa di masa depan. Oleh karena itu, seorang guru diharuskan tahu seberapa kreatif siswa dalam memecahkan suatu masalah dan dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan strategi atau model pembelajaran. Banyak strategi atau model pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran di kelas salah satunya model *Teams Games Tournaments* (TGT).

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini adalah penelitian Quasi eksperimen atau dapat diartikan eksperimen semu. Pada penelitian kuasi eksperimen, peneliti dapat membagi group yang ada dengan tanpa membedakan antara kontrol dan group eksperimen secara nyata dengan tetap mengacu bentuk alami yang sudah ada. Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yaitu observasi, tes, wawancara. Teknik Analisis Data menggunakan Normalitas, Homogenitas, Hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

pada awal penelitian dilakukan tes kemampuan awal yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil tes yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.1 Hasil

Tabel 1. Nilai rata – rata siswa dengan pembelajaran TGT

Kelas	Pretest	Posttest
1. Eksperimen	40,33	82
2. Kontrol	39,83	60,5

3.2 Pembahasan

Dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan yaitu rata-rata skor tes awal kelas eksperimen = 40,33, ini menunjukkan kemampuan awal siswa tentang materi yang diujikan masih sangat rendah karena umumnya siswa belum mempelajarinya. Dalam mengerjakan tes awal ini siswa pada dasarnya membuat wacana ini hanya dengan cara menerka saja. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui model *teams games tournament* (TGT), diadakan tes akhir dengan nilai rata-rata 82. Terjadinya peningkatan hasil tes ini karena siswa membuat wacana berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajarinya dari perlakuan pembelajaran yang telah diberikan. Pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, rata-rata nilai 39,83. Sedangkan hasil tes akhir yang diberikan setelah siswa mendapat perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional, diperoleh rata-rata nilai 60,5 yang berarti terjadi peningkatan dibandingkan hasil tes awal. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa terjadi karena dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT), Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) ini siswa akan diajarkan untuk berpikir kreatif. Dari hasil analisis statistik pada

menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,87$ dan $t_{tabel} = 1,67$ untuk taraf signifikan 5%. dari nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarati hasil analisis berada pada daerah H_a diterima dan H_o ditolak . Dengan diterimanya H_a berarti kemampuan berpikir kreatif matematika melalui model *team games tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif matematika siswa melalui model pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Budaya Cikampak.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya jurnal ilmiah ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Swt atas limpahan karunia dan hidyahnya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikannya. Juga kepada ibu Nurlina Ariani, M.Pd dan ibu Eva Julyanti S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan arahan dan koreksinya selama penyusunan dan penulisan jurnal ini. Dan ucapan terima kasih kepada sekolah SMP Budaya Cikampak atas kerja samanya selama penulis melakukan penelitian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Panggabean, Yusri, dkk. (2006). Strategi Model dan Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 2006. Bandung : Bina Media Informatik.
- Adnyana, M. E., Ristiati, N. P., & Setiawan, I. G. A. N. (2014). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4(2).
- Munandar, Utami. 2009. Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat. Jakarta : Rineka Cipta
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progressif. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Suryadi, D., & Herman, T. (2008). Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah. Jakarta: Karya Duta Wahana.
- Ahmadi. 2012. Identifikasi Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Materi Persamaan Garis Lurus ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa dan Perbedaan Jenis Kelamin. [Skripsi dipublikasikan]. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Randell, M. E. 2009. "Designscholar: Examining Creative Thinking IN An Online Learning Community For Interior Design Graduate Students". Disertasi. University Of Florida.
- Ritonga, N. (2016). Pengaruh Pembelajaran Konstruktivisme Berbasis CTL (Contekstual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas X MAS Alwaslyah Negeri Lama. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 2(1), 1-5.
- Silver, E. A. 1997. "Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing". *Zentralblatt fur Didactic der Mathematic (ZDM) – The Int. J. On Math. Edu..* 29(3)
- Siswono, T. Y. E. 2007. "Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Tahap Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika". Disertasi. Universitas Negeri Surabaya
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kiranawati. 2007. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-gamestournament-tgt/> (Diakses: 28 November 2008).
- Muflihah. 2004. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Persamaan Linier dengan Dua Peubah Kelas II SMP N II Surakarta. Skripsi: UMS.
- Ruseffendi. (2010). Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya. Bandung: Tarsito.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. Metode Penelitian Terapan. Alfabeta. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Taniredja Tukiran, Faridli Miftah & Harmianto. 2014. Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Alfabeta. Bandung.