

# Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Statistika Kelas VIII SMP N 3 Boja

Siti Laila Rahmatika<sup>1</sup>, Ahmad Aunur Rohman<sup>2</sup>, Mohamad Tafrikan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

E-mail : <sup>1</sup>[lailarahmatika01@gmail.com](mailto:lailarahmatika01@gmail.com)

<sup>2</sup>[ahmad.aunurrohman@walisongo.ac.id](mailto:ahmad.aunurrohman@walisongo.ac.id)

<sup>3</sup>[tafrikan@walisongo.ac.id](mailto:tafrikan@walisongo.ac.id)

## ABSTRAK

Siswa kelas VIII SMP N 3 Boja belum memiliki kemampuan berpikir kreatif yang secara maksimal pada materi statistika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 3 Boja tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada kemampuan berfikir kreatif pada siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal Statistika kelas VIII SMP N 3 Boja.

**Kata kunci:** Pengaruh model pembelajaran; kemampuan berfikir kreatif; *Teams Games Tournament* (TGT)

## ABSTRACT

*Class VIII students at SMP N 3 Boja do not yet have optimal creative thinking skills in statistical material. This research is quantitative research with an experimental method. The research design uses a posttest only control design. The population in this study were class VIII students at SMP N 3 Boja for the 2023/2024 academic year. The samples used were class VIII A as the experimental class and class VIII D as the control class. The results of the research show that the creative thinking abilities of students who use the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model are better than the creative thinking abilities of students who do not use the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. Thus, it can be said that the teams games tournament (TGT) type cooperative learning model influences students' creative thinking abilities in solving statistics questions for class VIII SMP N 3 Boja.*

**Key words:** Influence of learning model; creative thinking ability; *Team Games Tournament* (TGT)

## PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia dianggap tidak terlalu penting untuk masyarakat kelas menengah kebawah. Oleh karena itu seharusnya pemerintah lebih sadar akan hal ini, karena anak anak tersebut adalah penerus bangsa Indonesia yang perlu diberikan pendidikan yang layak. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar individu dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, berakhlak mulia, kreatif serta keterampilan yang diperlukan dirinya (UU No 20, 2003). Pendidikan adalah sarana pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah pengetahuan dan dapat meningkatkan sikap berpikir kritis pada siswa. Salah satu ilmu yang memiliki pengaruh besar terhadap pendidikan adalah matematika.

Matematika memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan ilmu yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di masyarakat. Beberapa siswa menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit (Utari, Wardana dan Damayani, 2019). Tujuan pembelajaran berhasil tercapai apabila guru memilih

model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penting untuk memilih model yang tepat, karena tidak semua metode tepat untuk setiap materi.

Kreativitas sebagai produk berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika. Matematika sendiri terdapat masalah yang menuntut siswa untuk melihat masalah tersebut dari sudut pandang yang berbeda, karena suatu masalah matematika dapat diselesaikan dengan lebih dari satu cara. Statistika merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang memerlukan kreativitas dalam menyelesaikan soal.

Kemampuan berpikir kreatif yakni salah satu komponen kognitif siswa yang menunjang keberhasilan. Sehingga dalam pembelajaran matematika, pola pikir kreatif menjadi sangat penting karena hal tersebut dapat membentuk suatu individu yang berkualitas (Sariningsih dan Kadarisma, 2016). Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan siswa untuk menjalani kehidupan masa kini dalam menghadapi tantangan dan persaingan di era globalisasi. Penelitian dilakukan Apriansyah dan Ramdani (2018) mengamati bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa MTs pada keempat indikator masih rendah. Hal ini dikarenakan siswa kurang terlibat dalam menjawab pertanyaan guru dan pembelajaran lebih terfokus pada guru. Sehingga, semakin sedikit siswa yang tertarik untuk memecahkan masalah matematika yang membutuhkan banyak strategi.

Kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah salah satunya diakibatkan oleh masih banyaknya penggunaan model pembelajaran konvensional oleh guru. Tindakan itulah yang tidak jarang membuat siswa hanya melihat dan mendengarkan materi dari guru tanpa ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dari salah satu guru matematika kelas VIII di SMP N 3 Boja yaitu Ibu Istigfarlin, yang dilaksanakan pada 26 Desember 2022, mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, seperti soal cerita pada materi statistika, siswa masih kesulitan mengerjakan soal-soal apabila belum diberikan rumus oleh gurunya. Materi statistika merupakan salah satu materi pelajaran yang dipelajari dalam matematika. Statistika ini dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan digunakan dalam semua bidang ilmiah, seperti ekonomi, sosiologi, dan kesehatan serta dibidang perkantoran (Dewi, Khodijah dan Zanthi, 2020). Namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan terutama dalam memahami soal cerita. Siswa masih kesulitan menuliskan dengan jelas apa yang ditanyakan dalam soal. Menurut Utari, Wardana dan Damayani (2019), beberapa siswa menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Sebagian besar siswa masih memiliki kesulitan tersendiri dalam menyelesaikan soal matematika. Sehingga dari permasalahan tersebut kita dapat lihat bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah matematika, baik berupa soal cerita maupun masalah rumus.

Berdasarkan wawancara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas masih cenderung terfokus pada guru sehingga membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Guru lebih memilih untuk menerapkan cara tersebut, karena tidak memerlukan alat dan bahan praktis, cukup menjelaskan konsep-konsep yang terdapat dalam bahan ajar atau referensi lainnya. Menurut penelitian Ramadiana, In'am dan Kusumawardana (2019) menyampaikan bahwa pembelajaran saat ini hanya fokus pada guru dikelas sehingga membuat siswa jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran yaitu ketika menyelesaikan soal dikelas. Berdasarkan hal tersebut, kurangnya partisipasi siswa dan ketidakmampuan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan wawancara juga diketahui bahwa pada saat pembelajaran matematika berlangsung guru hanya menjelaskan materi di depan kelas dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat dari penjelasan yang diberikan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII masih rendah. Akibatnya,

interaksi yang dilakukan siswa juga masih sangat kurang sehingga memperlambat terbentuknya kemampuan berpikir siswa. Disisi lain saat proses pembelajaran, siswa hanya masih mengutamakan hafalan rumus dan berhitung saja. Hal inilah yang menjadi pemicu sekaligus penyebab siswa merasa kesulitan saat menyelesaikan soal dengan pemikirannya sendiri yang konsep soalnya baru saja dipahami, hanya untuk mengubah permasalahan menjadi bentuk bahasa dan angka. Akhirnya, siswa tidak mampu untuk memahami, mengaitkan dan memecahkan masalah serta menjadikan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak muncul. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP N 3 Boja masih belum menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat permasalahan yang perlu dicarikan solusi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dan dikembangkan dengan adanya model pembelajaran yang tepat. Dimana model yang digunakan dapat memberikan ruang kepada siswa agar mampu menemukan pengetahuannya, merasakan adanya masalah serta menemukan solusi masalah baik secara individu ataupun berkelompok. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Tames Tournament* (TGT), yang mana termasuk bagian dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Shoimin (2017:45), suatu tindakan pembelajaran dalam berkumpul untuk bekerjasama saling membantu dalam mengatasi menyelesaikan persoalan didefinisikan sebagai pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif digunakan dalam memotivasi siswa agar tidak malu dalam mengungkapkan pemikirannya, saling mengutarakan pemikiran, serta menghargai pemikiran teman. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif sangat baik dilaksanakan karena siswa dapat saling membantu dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Dari karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, maka model pembelajaran tersebut sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMP N 3 Boja yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri dari 5 komponen yaitu: Penyajian Kelas, Tim, Game, Tournament, dan Penghargaan Kelompok (Shoimin, 2017:205). *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar tanpa membedakan bakat, ras dan jenis kelamin. Siswa diharuskan menyelesaikan soal secara individu, hal tersebut sebagai bagian dari tes pemahaman. Pembelajaran yang dilalui siswa menjadi pembelajaran bermakna, karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih berpikir, menjawab dan membantu satu sama lain. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan pembelajaran yang menerapkan sebuah permainan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas VIII SMP N 3 Boja ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal statistika kelas VIII SMP N 3 Boja".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode yang memiliki dua kelompok atau kelas, ditandai dengan adanya perlakuan (*treatment*). Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Posttest Only*

*Control Design*. Menurut (Sugiyono, 2013:76) bahwa desain penelitian *Posttest Only Control Design* menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dipilih secara acak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP 3 Boja yang berjumlah 190 siswa yang terbagi menjadi enam kelas yaitu kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E dan VIII F. Sampel diambil dengan Teknik *Cluster Random Sampling*, pemilihan dilakukan secara acak menggunakan undian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan tes. Data berupa nama-nama siswa dan nilai penilaian akhir siswa (PAS) pembelajaran matematika siswa dikelas VIII dikumpulkan dengan dokumentasi. Sedangkan tes yang digunakan adalah tes soal uraian. Sebelum digunakan untuk *posttest*, maka soal dilakukan uji coba soal instrumen pada soal *posttest*. Uji coba pada instrumen ini berjumlah 10 butir soal berbentuk uraian, kemudian soal tersebut diujikan kepada siswa kelas VIII-E, setelah dilakukan uji coba soal instrumen kemudian hasil uji coba tersebut diuji dengan uji validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan uji reliabilitas. Sehingga diketahui bahwa dari 10 soal yang diujikan, ditemukan 9 soal valid berdasarkan uji coba instrumen *posttest* analisis soal tes berupa uraian. Selanjutnya dilakukan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal terhadap 9 soal yang valid. Dua soal hasil uji daya pembeda mempunyai kriteria yang jelek, sehingga tidak dapat digunakan. Maka dilakukan uji validitas, uji tingkat kesukaran serta daya pembeda, sehingga dari perhitungan diperoleh 7 soal yang dapat digunakan sebagai soal *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua tahap yaitu analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir. Analisis data tahap awal dilakukan untuk mengetahui bahwa semua kelas VIII memiliki kondisi awal yang sama dengan menggunakan data penilaian akhir semester (PAS) yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata. Sedangkan analisis data tahap akhir dilakukan untuk menguji data hasil *posttest* yang juga terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Boja sebanyak 8 kali pertemuan, jumlah pertemuan pembelajaran dibagi menjadi dua kelas yaitu 4 kali pertemuan pembelajaran di kelas VIII-A dan 4 kali pertemuan di kelas VIII-D. Pengambilan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023.

### Analisis Data Tahap Awal

Analisis data tahap awal dilakukan untuk mengetahui bahwa semua kelas VIII memiliki kondisi awal yang sama. Uji normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata dapat digunakan untuk mengidentifikasi analisis tahap awal. Pada tahap awal ini, data berasal dari nilai Penilaian Akhir Semester Gasal.

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil normal maka dilakukan uji normalitas. *Lilifors* digunakan untuk mengetahui apakah siswa kelas VIII mempunyai kemampuan yang normal berdasarkan nilai matematika Semester Gasal. Pengambilan nilai  $L_{tabel}$  dari tabel *lilifors* dengan  $\alpha = 5\%$ . Berdasarkan perhitungan uji normalitas, hasilnya ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas Tahap Awal

No	Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
1.	VIII A	0,08272	0,1566	Normal

2.	VIII B	0,12941	0,1566	Normal
3.	VIII C	0,09102	0,161	Normal
4.	VIII D	0,14016	0,1566	Normal
5.	VIII E	0,14891	0,1566	Normal
6.	VIII F	0,15095	0,1566	Normal

Tabel 1 diperoleh uji normalitas tahap awal pada keenam kelas yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa keenam kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari sampel kelas VIII akan dilakukan analisis apakah data tersebut homogen atau tidak, diukur dengan bantuan uji homogenitas. Uji yang digunakan adalah uji *Bartlett* dengan menggunakan nilai matematika Semester Gasal. Adapun hipotesis yang diuji sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Tahap Awal**

<b>S<sup>2</sup> gabungan</b>	62,76512
<b>B</b>	330,7802
<b>χ<sup>2</sup> hitung</b>	6,002123
<b>χ<sup>2</sup> tabel</b>	11,0705

Tabel 2 diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,002123$ . Derajat kebebasan  $n - 1 = 6 - 1 = 5$ , dengan  $\alpha = 5\%$  didapatkan nilai  $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ . Uji homogenitas menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data dapat disimpulkan bahwa data berada pada kondisi yang homogen.

Uji kesamaan Data ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelas populasi memiliki varians yang homogen sebelum pemilihan sampel. Hipotesis yang digunakan dalam uji kesamaan rata-rata sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Kesamaan Data**

<b>Varians</b>	<b>JK</b>	<b>dk</b>	<b>MK</b>	<b>F<sub>h</sub></b>	<b>F<sub>t</sub></b>
Antar Kelompok	5	701,8977	140,3795	2,	2,
Dalam Kelompok	185	11548,78	62,76512	3	6
Total	189	12250,68	-	6	3
				5	2

Tabel 3 diperoleh  $F_{hitung} = 2,2365$  dan  $F_{tabel} = 2,2632$  dengan  $dk_A = 6 - 1 = 5$  dan  $dk_D = 190 - 6 = 184$  pada tingkat signifikan 5%. Jadi hasil tersebut menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak sehingga data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki rata-rata yang sama.

Setelah diketahui keenam kelas tersebut berdistribusi normal, homogen, dan semuanya berasal dari kemampuan awal sama, maka dilakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Selanjutnya diperoleh kelas VIII-A yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas VIII-D dijadikan kelas kontrol, dengan pengambilan sampel yang diambil secara random menggunakan undian.

### Analisis Data Tahap Akhir

Data tentang kemampuan berpikir kreatif siswa ini didapatkan dari hasil nilai *posttest* yang dilakukan pada saat penelitian. Siswa diberikan soal *posttest* mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa setelah melakukan pembelajaran pada analisis tahap ini. Selanjutnya, hasil nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal statistika dilakukan analisis. Tahap analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

*Lilifors* digunakan untuk mengetahui apakah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir kreatif yang normal berdasarkan nilai *posttest*. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari hasil uji normalitas tahap akhir ditunjukkan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
1.	Eksperimen	0,103	0,173	Normal
2.	Kontrol	0,156	0,173	Normal

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa uji normalitas tahap akhir pada kelas eksperimen  $L_{hitung} = 0,103$  dan kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,156$  dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = 24$  diperoleh  $L_{tabel} = 0,173$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka disimpulkan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji  $F$  digunakan untuk menganalisis data nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif. Derajat kebebasan pembilang =  $n_1 - 1 = 24 - 1 = 23$  dan derajat kebebasan penyebut =  $n_2 - 1 = 24 - 1 = 23$  dengan  $\alpha = 5\%$ , dari daftar distribusi  $F$  diperoleh  $F_{(0.05)(23,23)} = 2.014$ . Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil uji homogenitas tahap akhir yang ditunjukkan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	1579,31	1227,59
Jumlah Siswa (n)	23	23
Rata-rata ( $\bar{x}$ )	65,80	51,15
Varians ( $s^2$ )	279,085	285,030
$F_{hitung}$	1,0213	
$F_{tabel}$	2,014	

Berdasarkan pada tabel 5 hasil uji homogenitas adalah nilai  $F_{hitung} = 1,0213$  dan  $F_{tabel} = 2,014$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai varians homogen.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal statistika kelas VIII-A dan VIII-D berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample T-Tes*. Derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2$  maka tingkat signifikansinya ditetapkan sebesar 5%. Hasil uji perbedaan rata-rata ditunjukkan pada Tabel 6 berikut.

**Tabel 6.** Uji Perbedaan Rata-Rata

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	1579,310	1227,586
Jumlah Siswa (n)	24	24
Rata-rata ( $\bar{x}$ )	65,80	51,15
Varians ( $s^2$ )	279,085	285,030
Standar Deviasi (s)	16,706	16,883
$t_{hitung}$	3,023	
$t_{tabel}$	1,678	

Berdasarkan pada Tabel 6 diketahui bahwa  $t_{hitung} = 3,023$  dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = 24 + 24 - 2 = 46$  maka didapatkan  $t_{tabel} = 1,678$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen sesudah perlakuan lebih dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum perlakuan”.

### Pembahasan Penelitian

Penelitian ini muncul karena adanya suatu permasalahan pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VIII SMP N 3 Boja yang terbilang kurang baik. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) agar mengetahui adakah pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP N 3 Boja. Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis yang ada, disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik, dibandingkan dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Hal demikian terjadi akibat siswa pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak terlibat langsung dalam setiap proses pembelajarannya, dimana guru hanya memfokuskan siswa menggunakan bahan ajar yang telah disediakan sekolah yaitu buku paket, siswa juga menjadi partisipan pasif saat dikelas, dan siswa hanya mencatat saat guru memberikan ceramah. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Yunita dan Trisiantari (2018), yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan. Pernyataan tersebut mungkin disebabkan oleh kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tentu saja, hal tersebut dapat memicu siswa menjadi tidak mampu memecahkan masalah sehingga merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal *posttest*. Berbeda dari kelas tersebut, siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe TGT dituntut aktif dan terlibat langsung dalam setiap proses pembelajaran sehingga siswa lebih mampu dalam memecahkan permasalahan yang ada.

Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dari berbagai bakat, jenis kelamin, umur dan ras untuk menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Perbedaan utama yang membuat pembelajaran kooperatif tipe TGT begitu menarik adalah bahwa pembelajaran ini diakhiri dengan permainan dan tournament. Menurut penelitian Yunita dan Trisiantari (2018), model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memiliki 5 tahapan antara lain: *Class Presentation, Team, Game, Tournament, Team Recognition*.

Kemampuan berfikir kreatif mengacu pada kemampuan berfikir dengan cara yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengungkap ide-ide baru yang unik, khas, orisinal, dan menghasilkan sesuatu yang pasti. Indikator berfikir kreatif ada beberapa yaitu: kelancaran (*fluency*), kemampuan lancar mengungkapkan berbagai ide pada saat pemecahan masalah, keluwesan berfikir (*flexibility*), menjelaskan pemecahan masalah dalam bentuk gambar atau cerita, dan menganalisis sesuatu menurut kategori tertentu, orisinal (*originality*) yang mencakup keaslian dalam menemukan solusi baru terhadap suatu masalah, ini menandakan bahwa solusi yang dihasilkan adalah hasil pemikirannya sendiri, elaborasi (*elaboration*) meliputi kegiatan siswa mengembangkan dan menguraikan gagasan penyelesaian masalah ke dalam langkah-langkah terperinci. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai 5 tahapan yaitu:

1. Penyajian kelas dalam hal ini adalah tahap dimana guru memberikan materi statistika secara langsung kepada siswa dan memberikan beberapa pertanyaan untuk melatih kemampuan siswa.
2. Tim adalah tahap dimana guru membagi siswa dalam beberapa tim atau kelompok belajar. Belajar dalam kelompok yaitu siswa perlu berkomunikasi dengan anggota kelompoknya pada saat menyelesaikan LKPD agar anggota kelompok yang belum memahami materi statistika dapat belajar dari anggota kelompok yang sudah memahami dan guru membimbing setiap kelompok. Melalui pembelajaran aktif, siswa secara tidak langsung memperoleh pengalaman belajar terkait dengan hasil yang ditemukannya selama diskusi dengan kelompoknya masing-masing, sehingga memudahkan siswa dalam memahami serta menjelaskan konsep yang ditemukannya dengan kalimat mereka sendiri, alasan TGT itu positif karena memunculkan ide-ide jadi bisa menuangkan ide tersebut kedalam persoalan yang ada di LKPD, sehingga siswa dapat berpikir lebih luwes. Yunita dan Trisiantari (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menumbuhkan kemampuan mengungkapkan pikiran dan gagasan, membantu siswa meningkatkan rasa tanggung jawab belajar, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini selaras dengan temuan Gusniawati dan Baskoro (2015) menyimpulkan bahwa melalui pembelajaran kelompok, selain meningkatkan kemampuan akademik, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan baik dalam mengungkapkan pendapat, menerima saran, berkolaborasi dan menghargai pendapat orang lain.
3. Permainan, siswa bermain melawan anggota tim lain untuk memperoleh poin. Melalui permainan ini siswa akan menuangkan idenya ke dalam permasalahan yang ada dan menjadi lebih leluasa karena siswa lebih memahami materi. Sejalan dengan penelitian Latjompoh, Odja dan Toonawu (2021) menyatakan bahwa siswa meningkatkan fleksibilitas mental dengan menghasilkan banyak ide dan solusi yang berbeda ketika menyelesaikan suatu masalah yang diberikan. Sebagian besar siswa memberikan cara penyelesaian yang kurang beranekaragam, bahkan ada yang hanya memberikan satu solusi.
4. Pertandingan merupakan tempat siswa melakukan games. Turnamen berlangsung setelah guru menyelesaikan materi pembelajaran dan membentuk tim. Dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT, siswa atas dorongan gurunya pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT terlihat lebih baik karena kelas yang menggunakan TGT melakukan kegiatan berupa permainan kartu soal yang dapat membuat siswa lebih kreatif dalam belajar serta dapat menyelesaikan soal. Terdapat beberapa perwakilan kelompok disetiap

meja turnamen. Adanya turnamen akademik merupakan salah satu sarana proses pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi serta semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut penelitian Latjompoh, Odja dan Toonawu (2021) menemukan bahwa siswa tidak akan bosan karena soal-soal yang diberikan dikemas dalam bentuk turnamen sehingga merangsang semangat bersaing siswa dan merangsang siswa berpikir, soal-soal yang diberikan guru terkait dengan masing-masing komponen berpikir kreatif.

5. Penghargaan kelompok yaitu kelompok yang memperoleh skor terbanyak dalam tournament akan mendapatkan apresiasi dari guru. Guru memberikan apresiasi berupa hadiah ataupun yang lainnya untuk merangsang semangat belajar siswa. Sehingga siswa lebih terdorong untuk berhasil memperoleh skor terbanyak. Hal ini meningkatkan semangat belajar mereka. Suasana yang diciptakan dalam pembelajaran tipe *Team Games Tournament* mengajak siswa bermain dan belajar sekaligus untuk meningkatkan keseruan serta mengurangi ketegangan belajar dikelas. Hal ini selaras dengan temuan Gusniawati dan Baskoro (2015) bahwa siswa belajar secara berkelompok dan merasa berkewajiban terhadap kelompoknya untuk memberikan point kepada kelompoknya pada saat turnamen, hal ini dapat memotivasi dirinya untuk belajar menjadi lebih baik lagi.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa rangkaian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* tersebut mampu mengarahkan siswa pada suatu masalah sehingga siswa menjadi terpacu untuk berdiskusi dan menyelesaikannya secara bertahap. Model TGT ini juga dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif siswa, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, saling berkomunikasi, mengemukakan pendapat, merangsang rasa ingin tahu, menumbuhkan indikator kelancaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan secara rinci sehingga memenuhi kemampuan berfikir kreatif elaborasi. Namun proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil menumbuhkan lingkungan belajar yang santai dan erat baik bagi siswa maupun guru. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Simorangkir, Ariani dan Julyanti (2019), menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif matematika seseorang lebih besar pada saat menggunakan model *team games tournament* (TGT) dibandingkan saat menggunakan model pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian Gusniawati dan Baskoro (2015) menyimpulkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar matematika setelah penerapan model pembelajaran tipe TGT. Pemahaman siswa terhadap suatu materi dapat dilihat dari apa yang disampaikan guru, maka penerapan model pembelajaran tipe TGT berperan penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Disisi lain, adanya implementasi dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga membuat siswa aktif sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa lebih maksimal. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Gusniawati dan Baskoro (2015), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan belajar siswa, dimana komunikasi siswa lebih terjalin dan aktif dalam melakukan diskusi. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menjawab semua permasalahan yang ada yaitu penggunaan model pembelajaran tipe TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal statistika kelas VIII

SMP N 3 Boja. Pengaruh disini ditunjukkan dengan kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dari pada kemampuan berfikir kreatif pada siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan ikut membantu dalam proses penelitian ini, terutama orang tua yang telah memberikan dana sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

### REFERENSI

- Apriansyah, D. dan Ramdani, M. (2018) "Analisis Kemampuan Pemahaman dan Berpikir Kreatif Matematika Siswa MTs pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), hal. 1–7. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.46>.
- Cahyono, B. et al. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Etnomatematika dan Kemampuan Berfikir Kreatif pada Materi Geometri MTS," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), hal. 2283–2295.
- Dewi, D.K., Khodijah, S.S. dan Zanthi, L.S. (2020) "Analisis kesulitan matematik siswa smp pada materi statistika," 04(01), hal. 1–7.
- Gusniawati, E. dan Baskoro, E.P. (2015) "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat," *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1), hal. 113–125.
- Latjompoh, M., Odja, A.H. dan Toonawu, N. (2021) "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan," *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9(3), hal. 1–5. Tersedia pada: <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jpft>.
- Ramadiana, A., In'am, A. dan Kusumawardana, A.S. (2019) "The Effect of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) on Creativity and Comprehension t he Student's Concept i n Mathematics Learning," *Mathematics Education Journals*, 3(1), hal. 17–24.
- Renita, C. (2017) "Komparasi Hasil Belajar Matematika menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Pembelajaran Konvensional siswa kelas VII SMP Negeri 9 Merangin," *Pendidikan Matematika*, 2(2), hal. 23–31.
- Sariningsih, R. dan Kadarisma, G. (2016) "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika," *P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), hal. 53–56.
- Shoimin, A. (2017) *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Simorangkir, F.W., Ariani, N. dan Julyanti, E. (2019) "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Budaya Cikampak Materi Peluang," *Jomas*, 1(2), hal. 32–34. Tersedia pada:

<http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/berkala/article/view/1738>.

Sugiyono, D. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (tanpa tanggal).

Utari, D.R., Wardana, M.Y.S. dan Damayani, A.T. (2019) "Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita," *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(4), hal. 534–540. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.162>.

Yunita, N.K.D. dan Trisiantari, N.K.D. (2018) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), hal. 96–107. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23887/ljpmu.v1i2.20778>.