

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang diberikan akal untuk senantiasa berpikir dan mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam membantu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) (Triastuti, dkk, 2017: 12). Menurut Ihsan (2005: 1) Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik rohani maupun jasmani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1, bab I, ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Salah satu ciri yang paling menonjol dalam dunia pendidikan adalah semakin berkembang pesatnya ilmu pengetahuan, dimana terjadi perubahan paradigma yang sebelumnya pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan pada abad ini pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik. Menurut Suherman, dkk (2001: 76) guru bukan lagi sumber belajar satu-satunya yang dapat dimanfaatkan, sebagai fasilitator guru bertanggungjawab untuk menstimulasi, memotivasi, mengatasi kesulitan siswa serta memberikan pengalaman untuk menumbuhkan pemahaman siswa. Sependapat dengan Setyosari (1997: 53) bahwa guru harus memberikan pengalaman dan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sehingga siswa dapat menciptakan, membangun, bekerja sama, dan melakukan eksperimentasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik yang terjadi di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wahidin (2006: 331) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku individu yang relatif tetap sebagai hasil pengalaman. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Proses pembelajaran harus dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan kurikulum Pemerintah. Model pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar (Lefudin, 2017: 171). Sejalan dengan Rusman (2011: 133) model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang pembelajaran, dan membimbing pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik yang berperan dalam mencetak generasi muda yang berkarakter, cerdas, kreatif dan inovatif, senantiasa dituntut untuk dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dikelas (Said, 2010: 83-84). Menurut Aunurrahman (2014: 143) penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan tipe model pembelajaran yang sering digunakan karena pelaksanaan proses belajar mengajarnya menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Slavin (2015: 163) menjelaskan TGT merupakan turnamen akademik menggunakan kuis-kuis dengan sistem skor, di mana para siswa berlomba dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara.

Guru harus menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk melengkapi model pembelajaran, media tersebut juga

harus dapat membangkitkan minat, perhatian serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Asyar (2012: 112) menjelaskan media pembelajaran adalah segala yang dapat menyampaikan pesan secara terencana, sehingga terjadi belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu permainan, melalui permainan anak berperan aktif dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Serupa dengan pendapat Rahaju dan Hartono (2015: 42) bahwa pembelajaran dengan permainan dapat mengembangkan Pendidikan karakter seperti jujur, disiplin, dan kerja sama. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat dan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Media berbasis *game* dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis permainan ke dalam media pembelajaran dengan modifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya (Marta., dkk, 2017: 86). Media yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu media berbasis permainan dengan menggunakan monopoli.

Monopoli merupakan permainan sederhana yang mudah dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Trinovitasari (2015: 24) permainan monopoli merupakan papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain bisa membeli lahan pada petak sesuai dengan harga yang tertera, yang meliputi properti berupa aset bangunan dan tanah. Dalam memainkan permainan ini tidak memerlukan keterampilan khusus karena mudah dimainkan dan menyenangkan, permainan ini dipilih sebagai media pembelajaran karena termasuk permainan yang digemari anak-anak dan mudah dalam memainkannya.

Pada dasarnya hidup adalah untuk dapat memecahkan masalah, maka dari itu kita memerlukan suatu kemampuan untuk dapat memecahkan masalah tersebut, kemampuan tersebut yaitu kemampuan berpikir kreatif. Menurut Awang dan Ramly (2008: 19) kemampuan berpikir kreatif dipandang penting karena akan membuat siswa memiliki banyak cara dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda.

Kemampuan berpikir kreatif digunakan untuk dapat melahirkan alternatif pemecahan masalah. Berpikir kreatif timbul akibat adanya rasa ingin tahu yang memang sudah ada pada diri masing-masing individu sejak ia lahir (Conny, 1999: 54). Menurut Sekar, dkk (2015: 2) bahwa dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, guru harus menumbuhkan sikap rasa ingin tahu pada peserta didik, memberikan tantangan, dan menumbuhkan rasa ketidakpuasan pada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wena (2009: 140) bahwa guru harus mendorong, memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam usaha peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa agar siswa berani mengambil resiko dalam menghadapi tantangan. Oleh karena itu, guru bertugas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tersebut, salah satunya dengan cara memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan terbuka yang dapat memancing siswa untuk memecahkan masalah.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif menyebabkan Pemerintah Indonesia mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum, UU No. 20 Tahun 2003, pasal 3, bab 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kemampuan berpikir kreatif perlu diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. IPA salah satu pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan kemampuan berpikir kreatif. Pengintegrasian kemampuan berpikir kreatif dalam dunia Pendidikan dengan mata pelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, faktanya kebanyakan sekolah belum mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran. Pernyataan tersebut ditunjukkan dari peringkat kreativitas Indonesia yang masih rendah berdasarkan

Global Creativity Index (GCI) tahun 2015 bahwa Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 Negara (Florida., dkk, 2015: 23).

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil studi pendahuluan di MTs Miftahul Falah saat pembelajaran, dimana pembelajaran IPA cenderung pasif dan kurang terlihat adanya kemampuan berpikir kreatif siswa terutama kemampuan berpikir luwes dan berpikir elaboratif, hal ini ditandai dengan sikap kurangnya siswa dalam mengungkapkan gagasan-gagasan baru. Menurut Siswono (2005: 3) bahwa tingkat berpikir kreatif terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Berdasarkan studi pendahuluan dapat diketahui bahwa MTs Miftahul Falah termasuk ke dalam tingkat 1 yaitu kurang kreatif, hal ini terjadi dikarenakan sekolah tersebut belum mengintegrasikan pembelajaran dengan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif ke dalam pembelajaran IPA, sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran.

Permasalahan dapat terjadi karena pendidikan Indonesia lebih ditekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sehingga proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih (Munandar, 2012: 7). Kurang terlihatnya kemampuan berpikir kreatif di MTs Miftahul Falah diduga terjadi karena rendahnya aktivitas pembelajaran siswa, hal tersebut terlihat dari kepasifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan serta ketidakmauan siswa dalam bertukar informasi tentang materi yang dipelajari. Kondisi tersebut terjadi karena selama ini proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan membuat proses pembelajaran menjadi berpusat pada guru, sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang membosankan. Sejalan dengan Amtiningsih, dkk (2016: 868) bahwa pembelajaran IPA masih mengandalkan kemampuan menghafal, siswa tidak terfasilitasi untuk mengeksplorasi ide-ide terhadap permasalahan yang disajikan.

Materi pada penelitian ini yaitu sisem pernapasan, alasannya karena materi sistem pernapasan merupakan materi yang membahas proses mekanisme yang

rumit dan melibatkan berbagai organ-organ dalam menjalankan fungsinya sehingga sulit untuk dipahami siswa, hal tersebut mengakibatkan siswa memerlukan pembelajaran dengan metode lain selain metode ceramah dan diskusi. Sejalan dengan pendapat Nugroho (2013: 1) materi sistem pernapasan terkesan rumit dan kurang menarik bagi siswa, karena sebagian besar pembelajaran mengacu pada buku teks sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar. Pada materi sistem pernapasan guru IPA belum menemukan strategi yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran.

Materi sistem pernapasan termasuk ke dalam Kompetensi Dasar 3.9 yaitu menganalisis. Menganalisis merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, dimana menganalisis termasuk ke dalam kompetensi berpikir tingkat tinggi, yaitu salah satunya berpikir kreatif. Sejalan dengan pendapat Aksela (2005: 158) bahwa kompetensi berpikir tingkat tinggi adalah kegiatan mental dalam memecahkan masalah dengan baik dan berkualitas tinggi dituntut kemampuan aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, mengklasifikasi informasi, menyimpulkan dan mengambil keputusan. Menurut Saputra (2016: 91-92) bahwa berpikir tingkat tinggi memiliki tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan siswa pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki. Sejalan dengan pendapat Rahmatina (2014: 64) bahwa dalam pembelajaran kreativitas siswa sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif.

Strategi pembelajaran yang kurang tepat diduga berdampak pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana nilai yang ditetapkan pada mata pelajaran IPA di MTs Miftahul Falah yaitu sebesar 70, sedangkan nilai rata-rata siswa dibawah KKM yaitu sebesar 68, hal ini mengakibatkan siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2011: 294) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk membangun kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan, kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan guru harus lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peneliti mencoba untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan cara menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, dimana permainan yang digunakan yaitu permainan monopoli. Dengan permainan akademik tersebut diharapkan siswa lebih antusias dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sartikaningrum (2013: 2) bahwa keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran sistem pernapasan dengan model pembelajaran TGT berbantu monopoli?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan dengan dan tanpa model pembelajaran TGT berbantu monopoli?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantu monopoli?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran sistem pernapasan dengan model pembelajaran TGT berbantu monopoli
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan dengan dan tanpa model pembelajaran TGT berbantu monopoli
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantu monopoli

D. Manfaat Penelitian

a. Untuk Guru

Penelitian ini memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam merancang media pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran di dalam kelas. Dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli ini guru lebih mudah menerapkan materi yang disampaikan lewat media pembelajaran yang dibuat.

b. Untuk Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap mata pelajaran biologi kelas VIII MTs Miftahul Falah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media pembelajaran menggunakan permainan monopoli.

c. Untuk Sekolah

Hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan monopoli ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi.

d. Untuk Peneliti

Penelitian ini sebagai pengalaman bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model TGT berbantu monopoli pada materi sistem pernapasan manusia ketika suatu saat menjadi seorang guru.

E. Batasan Masalah

Pada penelitian perlu adanya pembatasan masalah, agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah. Adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan monopoli.
2. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir elaboratif dan berpikir evaluatif.
3. Materi yang akan dijadikan penelitian yaitu tentang sistem pernapasan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian yang digunakan, perlu adanya penjelasan guna menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami definisi operasional variable yang digunakan dalam penelitian dan menghindari berbagai macam penafsiran, maka penulis memberikan penjelasan tentang pengertian dari beberapa variabel yang tercantum dalam judul yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa yang dipilih secara heterogen.
2. Monopoli merupakan salah satu permainan yang dimodifikasi dan diadopsi dari permainan monopoli pada umumnya yang dimainkan dengan cara berkelompok. Cara bermain monopoli ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja terdapat tambahan kartu dan

penggantian nama-nama pada kartu permainan, dimana kartu tersebut berisi soal-soal materi sistem pernapasan dan terdapat informasi tambahan tentang sistem pernapasan.

3. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam menemukan gagasan-gagasan atau ide-ide baru sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang ditemui pada saat pembelajaran dikelas dengan melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.
4. Sistem pernapasan adalah materi pembelajaran kelas VIII semester genap yang mencakup struktur sistem pernapasan, fungsi sistem pernapasan, gangguan pada sistem pernapasan serta upaya pencegahan dan penanggulangannya.

G. Kerangka Berpikir

Sistem pernapasan merupakan salah satu pembelajaran IPA yang diberikan pada siswa kelas VIII SMP/MTs semester genap. Sistem pernapasan pada manusia termasuk kedalam Kompetensi Dasar 3.9 menganalisis sistem pernapasan pada manusia, dan memahami gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan dan Kompetensi Dasar 4.9 menyajikan karya tentang upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Adapun indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan sebagai syarat mencapai kompetensi dasar ialah sebagai berikut: 1) Menguraikan keterkaitan antara struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, 2) Membandingkan mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, 3) Mendiagnosis macam-macam gangguan sistem pernapasan manusia, 4) Memilih upaya pencegahan dan penanggulangan penyakit sistem pernapasan manusia, 5) Menciptakan keterampilan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan monopoli.

Berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang telah dikemukakan, kemudian dituangkan dalam tujuan pembelajaran yaitu: 1) Siswa dapat menguraikan keterkaitan antara struktur dan fungsi organ pernapasan manusia dengan benar melalui permainan monopoli, 2) Siswa dapat

membandingkan mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut dengan benar melalui permainan monopoli, 3) Siswa dapat mengdiagnosis macam-macam gangguan sistem pernapasan manusia dengan benar melalui permainan monopoli, 4) Siswa dapat memilih 3 upaya pencegahan dan penanggulangannya secara mandiri dengan benar melalui permainan monopoli, 5) Siswa dapat menciptakan keterampilan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan monopoli. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi akan tercapai jika seorang guru menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu permainan monopoli.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Shoimin, 2014: 30). Model pembelajaran tersebut harus dibantu dengan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan yaitu salah satunya dengan permainan monopoli. Monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, hidup dan santai (Suciati., dkk, 2015: 41). Penggunaan model TGT berbantu media permainan monopoli dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, kemampuan menciptakan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, melihat sesuatu dari sudut pandang berbeda, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai (Suryadi dan Herman, 2008: 330; Munandar, 2012: 19). Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam

penguasaan konsep melalui pemecahan masalah dengan pelaksanaan permainan (Derliana., dkk, 2014: 11-12).

Perlakuan pada kelas eksperimen sebelum pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli siswa diberikan soal *pretest*. Proses pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli meliputi enam tahap. Adapun langkah-langkah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Muslich (2007: 230), yaitu: 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) menyajikan informasi, 3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, 5) evaluasi dan 6) memberikan penghargaan.

Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model TGT menurut Shoimin (2014: 207-208), yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran melainkan siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- 4) Membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Shoimin (2014: 207-208) menyatakan bahwa kekurangan model TGT, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran TGT.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

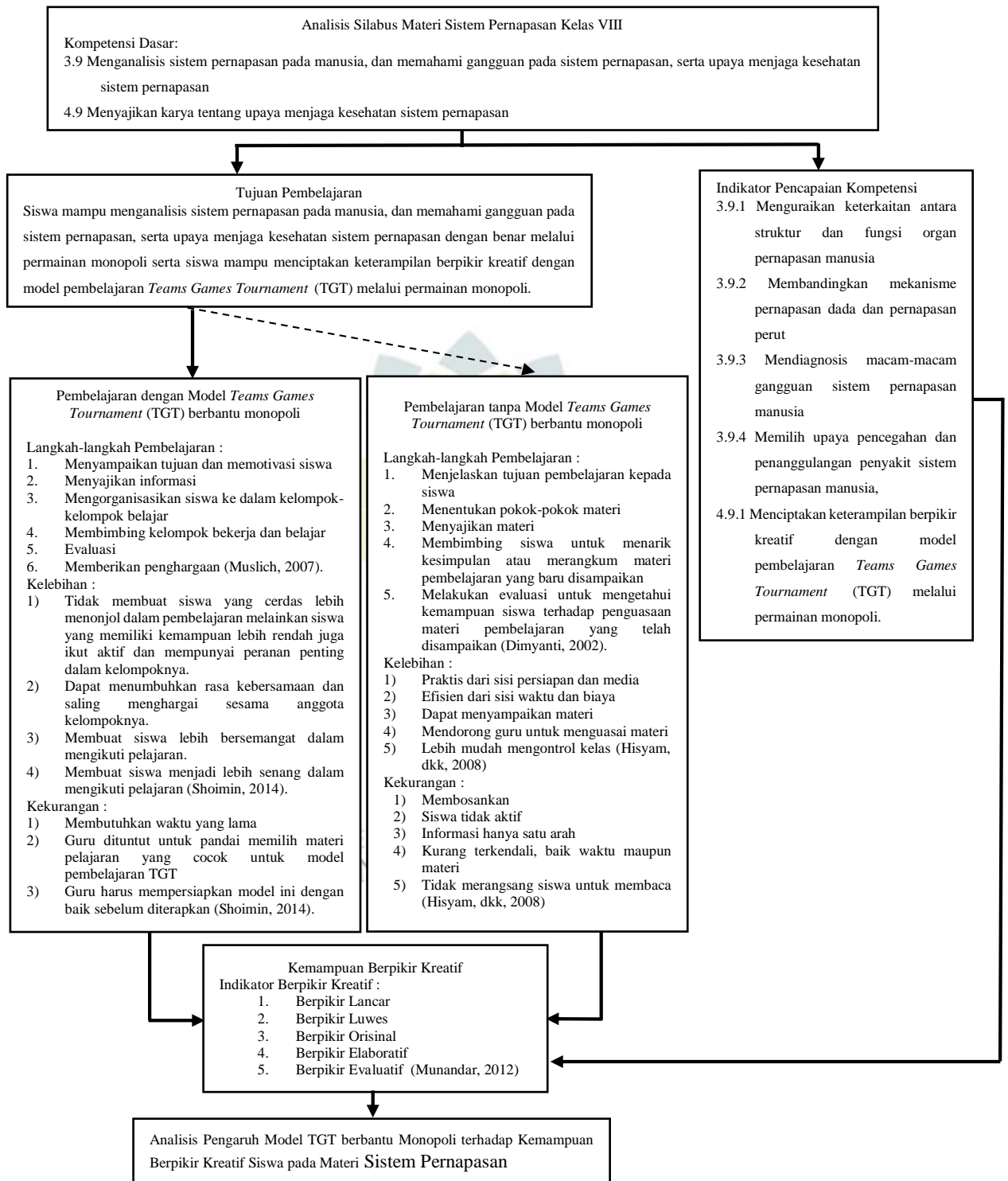
Tahapan-tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Keenam langkah pembelajaran dengan menggunakan model TGT diatas memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah dalam

penggunaan model TGT yang mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu pada tahap *games* dan *Tournament*. Soal-soal yang tercantum dalam permainan monopoli nantinya secara tidak langsung membuat peserta didik mengolah pemahamannya dalam berpikir kreatif, soal tersebut dirancang sesuai indikator kemampuan berpikir kreatif yang harus dicapai siswa, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexybility*), keaslian (*originality*), keterincian (*elaboration*), dan evaluasi (*evaluation*) (Munandar, 2012: 47).

Perlakuan pada kelas kontrol yaitu dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli, sebelumnya siswa diberikan soal *pretest*. Kemudian tahap pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Tahap kedua, guru menentukan pokok-pokok materi yang akan disampaikan kepada siswa. Tahap ketiga, guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa di depan kelas. Tahap keempat, guru membimbing dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan. Tahap kelima, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara diberikan soal *posttest*.

Berdasarkan uraian di atas, model TGT berbantu monopoli yang digunakan pada materi sistem pernapasan akan lebih berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan.

Adapun hipotesis statistika yang digunakan untuk mengetahui suatu hipotesis, dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ = Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ = Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan.

I. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Menurut Lestari, dkk (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dengan permainan edukatif *Flash Card* dapat meningkatkan daya ingat siswa dan dapat memicu siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
2. Menurut Kristiana, dkk (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT menggunakan puzzle berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi manusia yang memungkinkan siswa belajar lebih rileks, menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, dan meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

3. Menurut Febriyani (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *bioedutainment* model TGT pada pembelajaran alat indera manusia berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yang didukung dengan tanggapan respon positif guru dan siswa terhadap penerapan strategi *bioedutainment* model TGT tersebut.
4. Menurut Mutaqien (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep fungi, dimana terdapat perbedaan hasil *postes* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata skor akhir yang lebih baik daripada hasil yang diperoleh pada kelas kontrol.
5. Menurut Vikagustanti, dkk (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA dengan tema organisasi kehidupan, efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir dan motivasi belajar siswa, dimana Media tersebut dapat menimbulkan gairah belajar, memberikan kemungkinan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan membuat siswa belajar secara mandiri.
6. Menurut Saputri dan Azam (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pendidikan kesehatan dengan simulasi permainan monopoli, efektif dalam meningkatkan pengetahuan komprehensif HIV/AIDS pada remaja, dikarenakan metode simulasi menggunakan permainan monopoli telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menyesuaikan karakteristik sasaran penyuluhan yaitu remaja SMA.
7. Menurut Chusniyah, dkk (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan monopoli berbasis *science edutainment* efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII dengan kriteria minat belajar sangat tinggi. Hal tersebut terbukti dengan terjadinya peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan

antara minat belajar dan karakter ilmiah dengan hasil belajar kognitif siswa SMP kelas VIII.

8. Menurut Isnayati, dkk (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara pemberian soal cerita, dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang lebih aktif pada saat pembelajaran dengan model TGT.

