

ABSTRAK

Yulianti Kustiani, 1162090124, 2020, *Penerapan Model Cooperative Tipe Teams, Game, Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIN Sutam Kabupaten Bandung)*

Penelitian ini dilatarbelakangi dari temuan masalah yang terjadi di kelas V MIN Sutam Kabupaten Bandung. Masalah utama dalam penelitian adalah kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 0 dan nilai maksimal 58, nilai rata-rata dari tes tersebut sebesar 20,6 dengan kategori jelek. Hasil tes yang telah dilakukan terdapat 27 siswa pada kriteria jelek, empat siswa pada kriteria kurang, dan tiga siswa pada kriteria cukup. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema ekosistem adalah model TGT.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui proses pembelajaran tematik pada tema ekosistem dengan menggunakan model TGT; 2) mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema ekosistem dengan menggunakan model TGT dan model konvensional; dan 3) mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model konvensional.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT maupun pembelajaran konvensional. Hipotesis yang diajukan adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik secara signifikan dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model konvensional.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yaitu kuasi eksperimen yang dilakukan pada kelas VA (kontrol) dan kelas VB (eksperimen) MIN Sutam Kabupaten Bandung. Instrumen penelitian digunakan tes kemampuan berpikir kreatif dengan indikator kelancaran, keluwesan dan keaslian, serta menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Hasil penelitian yaitu: 1) Aktivitas guru dan siswa yang menggunakan model TGT mengalami peningkatan dari setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama rata-rata aktivitas guru sebesar 88 % dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua 90% dan pertemuan ketiga 90% dengan kategori sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 85% dengan kategori baik, pertemuan kedua 88% dan pertemuan ketiga 88% dengan kategori sangat baik, 2) Kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen sebesar 58,67 dengan kategori cukup. Sedangkan, kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas kontrol sebesar 47,08 dengan kategori kurang; 3) Hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema ekosistem memiliki signifikansi $0,045 < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model TGT dan pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Yulianti Kustiani, 1162090124, 2020, *Application of Cooperative Models of Teams, Games, Tournament (TGT) Type on Students' Creative Thinking Ability* (Quasi Experimental Research in Thematic Class V MIN Sutam Learning in Kabupaten Bandung)

This research is motivated by the findings of problems that occur in class V MIN Sutam, Kabupaten Bandung. The main problem in research is the ability of students to think creatively is still low. This can be seen from the test results that show the minimum value obtained by students is 0 and the maximum value is 58, the average value of the test is 20.6 with the bad category. The results of tests that have been carried out there are 27 students on poor criteria, four students on poor criteria, and three students on sufficient criteria. The learning model that can be applied to improve students' creative thinking skills on ecosystem themes is the TGT model.

The purpose of this study is to 1) find out the thematic learning process on ecosystem themes using the TGT model; 2) knowing students' creative thinking abilities on the theme of ecosystems using the TGT model and conventional models; and 3) know the creative thinking abilities of students who get learning using the TGT model better than students who learn by using conventional models.

This research is based on the idea that students' creative thinking abilities are influenced by many factors, namely the influence of TGT type cooperative learning models and conventional learning. The hypothesis proposed is that the creative thinking ability of students who get learning using the TGT model is significantly better than students who obtain learning using conventional models

The research approach used is a quantitative approach with an experimental method. The research design is a quasi-experimental conducted in the VA class (control) and VB class (experimental) MIN Sutam Kabupaten Bandung. The research instrument was used to test creative thinking skills with indicators of fluency, flexibility and authenticity, as well as using observation sheets of teacher and student activities.

The results of the study are: 1) The activities of teachers and students who use the TGT model have increased from each meeting. At the first meeting the average teacher activity was 88% with a very good category, the second meeting was 90% and the third meeting was 90% with a very good category. While the average student activity at the first meeting was 85% in the good category, the second meeting was 88% and the third meeting was 88% in the very good category, 2) The creative thinking ability of students in the experimental class was 58.67 with a sufficient category. Meanwhile, the creative thinking ability of students in the control class was 47.08 with less categories; 3) The posttest results of students' creative thinking abilities on the theme of ecosystems have a significance of $0.045 < \alpha (0.05)$ so that H_0 is rejected. This means that there are differences in the average posttest score of students' creative thinking abilities after getting learning with the TGT model and conventional learning.