

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Peningkatan kualitas pendidikan adalah tanggung jawab seluruh pihak yang terkait dalam pendidikan khususnya bagi guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) menjadi pengaruh besar dalam pendidikan dasar. Pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa dalam perilaku belajar siswa, yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu menjadikan peserta didik sebagai manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran di MI. Implikasinya pendidikan harus berfungsi mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik secara menyeluruh dan terintegrasi. Pengintegrasian ini dimaksudkan untuk memperbaiki peringkat Indonesia dalam studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) dan *Program for International Student Assessment* (PISA), dimana pada tahun 2011 Indonesia menduduki level 3 dari 6 level kemampuan kognitif yang berkaitan dengan berpikir tingkat tinggi (Mastur, 2017).

Pembelajaran yang dipandang tepat untuk mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor maupun afektif siswa khususnya sekolah dasar ialah dengan pembelajaran tematik yaitu proses pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembelajaran dengan semua aspek perkembangan anak (Trianto, 2014). Menurut Piaget anak usia 7-11 tahun berada pada perkembangan kemampuan taraf kognitif operasional konkret (Syah, 2014). Siswa menganggap bahwa dunia merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Jamaluddin (2012) abad ke 21 ini, pembelajaran tematik menuntut siswa agar mampu menggali informasi secara logis, kritis dan kreatif. Kemampuan yang dimaksudkan adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang didalamnya termasuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan tingkat tinggi yang melahirkan

beragam gagasan atau ide dengan mempertimbangkan kemungkinan jawaban dalam suatu permasalahan. Haylock (Mann, 2006) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan baru antara cara dan aplikasi untuk membuat keterkaitan antara gagasan yang mungkin tidak berhubungan. Sehingga kemampuan berpikir kreatif sangat baik diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama untuk siswa sebagai objek sekaligus subjek dalam pembelajaran.

Siswa adalah faktor penting terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Siswa berpandangan bahwa lingkungan belajar adalah proses pembelajaran yang terbentuk dari pengalaman aktivitas belajar yang dihayati dengan bantuan sumber belajar di lingkungannya (Mudjijono, 2013). Namun, fakta di lapangan proses pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Maka, peneliti melakukan studi pendahuluan di MIN Sutam dengan pemberian tes berupa soal-soal kemampuan berpikir kreatif yang diberikan kepada siswa kelas V. Adapun indikatornya yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*). Nilai maksimal dari setiap nomor adalah 4. Dari hasil tes didapatkan 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 dengan kriteria kurang, dan tiga siswa dengan kriteria cukup, presentase yang dicapai hanya 29,26% hasil rata-ratanya yang dapat mencapai indikator kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.

Permasalahan yang terjadi di atas, karena pembelajaran kurang optimal (monoton), yang dilakukan siswa hanya duduk, mendengarkan, terdapat juga siswa yang bermain-main sesama teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung, sehingga berpengaruh pada proses dan hasil belajar yang tidak optimal. Sedangkan, pembelajaran yang diharapkan oleh pemerintah menuntut siswa untuk memiliki peran aktif dalam pembelajaran termasuk untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang salah satunya adalah berpikir kreatif,

sehingga berdampak pada tujuan pendidikan nasional yang tidak terealisasi dengan tepat. Maka dari itu, guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat memahami hal tersebut. Guru tidak sekedar memberikan pengetahuan di kelas, namun guru harus mampu membentuk pengalaman belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali potensi diri dari pengalaman siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat Suryadi., dkk (Suryadi, Sukmawati, & Zainuddin, 2013) bahwa guru dituntut untuk menemukan cara atau metode yang dapat membantu peranannya tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu menawarkan model pembelajaran yang lebih efektif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa MI diperlukan model pembelajaran yang efektif. Salah satu model yang ditawarkan adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif antarsiswa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam mencapai ketuntasan belajar (Setiyani & Huri, 2017). Dikarenakan bermain dapat menciptakan suasana di dalam kelas aktif sehingga menimbulkan kreativitas siswa, maka dengan demikian model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik. Slavin (Ciredes, 2014), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu: 1) penyajian kelas (*class precentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian yang berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik. Adapun judul dalam penelitian ini yaitu “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIN Sutam Kabupaten Bandung)”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran tematik pada tema ekosistem dengan menggunakan model TGT?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema ekosistem dengan menggunakan pembelajaran model TGT dan model konvensional?
3. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

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 .
3. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model konvensional

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menguji atau menguatkan penggunaan model TGT dan diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada pelaksanaan pembelajaran tematik, selain itu hasil penelitian ini juga dapat referensi bagi penelitian-penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti, untuk meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian eksperimen, untuk meningkatkan profesionalisme, dan dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.
- b. Manfaat bagi siswa, memberikan pengalaman kegiatan belajar baru dan menyenangkan dengan model pembelajaran yang bervariasi serta diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar menjadi aktif, kreatif, dan inovatif.
- c. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan model TGT, serta memotivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- d. Manfaat bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan masukan kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM) sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran tematik di kelas V semester ganjil memiliki beberapa tema, salah satunya adalah tema 5 yaitu Ekosistem. Pembelajaran (Sumiati & Sumartono, 2017) pada tingkat dasar diharapkan menerapkan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, masyarakat) yang ditujukan untuk meningkatkan konsep ilmiah sehingga mampu merancang dan membuat suatu karya ilmiah melalui pengalaman belajar siswa (Julianto, 2011).

Konsep dan kompetensi dasar tersebut akan tercapai apabila guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat disesuaikan dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik yang sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif adalah model TGT.

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa secara heterogen yaitu pembelajaran

model TGT dengan menjadikan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Sumiati & Sumartono, 2017). Terdapat lima tahap pembelajaran dalam model TGT, yaitu:

1. *Class Presentation* (Presentasi Kelas)

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) mengungkapkan bahwa *class presentation* merupakan tahap yang pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang akan dipelajari secara langsung kepada siswa. Dalam pokok bahasan siklus air, pada tahap *class presentation* bisa diawali dengan kegiatan pengamatan atau eksperimen.

2. *Teams* (kelompok)

Teams dalam TGT terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang yang heterogen (Wisudawati & Sulistyowati, 2017) Pada tahap ini peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam kelompok untuk memperdalam materi. Siswa dapat mengamati gambar atau media pembelajaran sesuai dengan materi ajar.

3. *Games* (permainan)

Game dilaksanakan sesuai dengan kemampuan yang homogen di meja turnamen (Khudori, Ashadi, & M, 2012). *Game* yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. *Game* tersebut dirancang untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa. Permainan dimainkan di atas meja dengan beberapa siswa yang mewakili timnya masing-masing.

4. *Tournament* (pertandingan)

Pertandingan dalam pembelajaran model ini merupakan hasil dari diskusi kelompok yang telah dibentuk kemudian ditandingkan atau dilombakan dengan kelompok lain. Menurut Lestari dan Yudhanegara, (2017) Turnamen adalah dimana proses game berlangsung. Setiap siswa dari kelompok yang berbeda akan bertanding dengan siswa lainnya pada meja turnamen yang sama dan mengambil kartu yang berisi pertanyaan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan poin.

5. *Team Recognition* (Rekognisi Tim)

Rekognisi Tim diperoleh dari skor yang diperoleh setiap anggota tim dari skor perwakilan siswa yang bertanding di meja turnamen (Wisudawati & Sulistyowati, 2017). Tim yang memperoleh total skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (*reward*) dari guru.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran melalui media gambar. Dalam pembelajaran tersebut, guru dapat menggunakan media berupa gambar sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan. Siswa dapat mengamati gambar tersebut, kemudian siswa diminta untuk memahami peristiwa dalam gambar tersebut.

Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa terdiri atas empat indikator yaitu: berpikir lancar (*Fluent Thinking*), berfikir luwes (*Flexible Thinking*), berpikir orisinal (*Original Thinking*) dan keterampilan mengelaborasi (*Elaboration Ability*). (Windania & Roida, 2016)

Selanjutnya indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Torrance (Lestari & Yudhanegara, 2017) diantaranya:

- a. *Fluency*, yaitu memiliki beberapa ide dengan beragam kategori.
- b. *Flexibility*, memiliki ide dalam yang bervariasi atau beragam.
- c. *Originality*, yaitu mempunyai ide baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
- d. *Elaboration*, yaitu memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide untuk menyelesaikan masalah secara terinci dan detail.

Sedangkan Suharnan (Isti & Suryanti, 2013) menyebutkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

- a. Kelancaran adalah kemampuan seseorang mengemukakan gagasan yang banyak dan lancar menyampaikan gagasan.
- b. Keluwesan berpikir adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan dengan memberikan penafsiran yang berbeda terhadap suatu objek.
- c. Originalitas atau sering disebut berpikir tidak lazim (*unusual thinking*) adalah kemampuan berpikir dengan cara memandang suatu objek dalam hal baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain.

d. Elaborasi adalah kemampuan memerinci atau memperdalam suatu gagasan yang telah ia ketahui dengan langkah-langkah yang terperinci.

Penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat ketercapaiannya melalui tes tertulis. Adapun indikator yang peneliti ambil adalah 1) kelancaran, dengan mengemukakan berbagai gagasan. 2) Keluwesan, yaitu menemukan beragam cara dalam menyelesaikan masalah. 3) Keaslian, yaitu memecahkan masalah dengan cara sendiri atau membuat cara baru. Alasan penulis mengambil indikator tersebut adalah karena indikator tersebut sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan, mudah dipahami, serta mudah mengukur ketercapaiannya.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Model TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik secara signifikan dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model konvensional”.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_A = \mu_B$: Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model konvensional.

$H_1 : \mu_A > \mu_B$: Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran model TGT dengan siswa yang memperoleh pembelajaran model konvensional.

Keterangan:

μ_A = rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model TGT.

μ_B = rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Haeruman (2013) dengan judul. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Perkalian”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian di kelas III MIN Sumelap Kota Tasikmalaya. Sedangkan peneliti menerapkan model TGT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas V di MI.

2. Selanjutnya, Masruroh Awaliah (2014) dengan judul .“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Mengenai Materi Pengambilan Keputusan”.Hasil penelitian menunjukkan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan materi pengambilan keputusan. Berbeda dengan peneliti yang mengambil variabel kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas V di MI.
3. Penelitian yang dilakukan Maya Rosmayanti (2014) dengan judul .“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Konsep Kimia Unsur”..Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kimia unsur di kelas XII IPA 1 SMA NEGERI 2 GARUT.. Sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa jenjang sekolah dasar (MI)..
4. Penelitian lain yang dilakukan oleh Desy Oktariany (2015) dengan judul .“Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)*”..Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi bangunpruang kelas VIII-D MTs YPPS Sukamiskin Bandung.. Sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa jenjang sekolah dasar (MI)..
5. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Nurhayati (2016) dengan judul. “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode TGT (*Teams, Game, Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah KebudayaanIslam”.Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran SKI di kelas IV A MI Al-Manar Kabupaten Cianjur. Berbeda dengan peneliti yang

mengambil variabel.kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas V di MI..

Persamaan pada penelitian yang telah ada dengan yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada variabel X yang menggunakan model pembelajaran TGT. Namun, variabel Y pada penelitian yang telah diuraikan berbeda dengan variabel Y yang akan diteliti oleh peneliti, variabel Y yang digunakan oleh peneliti yakni meneliti kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan yang akan diukur oleh peneliti yaitu kemampuan berpikir kreatif dengan indikator yang dipakai oleh peneliti, yaitu:

- 1) Kelancaran, dengan mengemukakan berbagai gagasan.
- 2) Keluwesan, yaitu menemukan beragam cara dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Keaslian, yaitu memecahkan masalah dengan cara sendiri atau membuat cara baru. Adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG