

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke -21 pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan berfikir tingkat tinggi sehingga diharapkan siswa mampu menghubungkan konsep dengan realita kehidupan sehari-hari. Seperti yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan kondisi belajar dan proses pembelajaran, agar siswa 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. Pada dasarnya pendidikan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang secara maksimal agar hidupnya dapat lebih bermanfaat.

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini yaitu pada abad 21 menuntut kurikulum menyesuaikan dengan situasi, kondisi serta tantangan globalisasi. Pendidikan saat ini bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya, relevan dan kontekstual. Pembelajaran siswa yang kontekstual dapat melatih keterampilan berpikir analisis, berkomunikasi, bekerja sama, berdiskusi dan mengembangkan kreativitasnya untuk menghadapi berbagai permasalahan di era globalisasi (Sarwinda, 2012). Kurikulum merupakan suatu program pembelajaran yang dirancang oleh pemerintah yang digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut Sholeh Hidayat (2013), kurikulum adalah suatu bahan tertulis yang berisi uraian tentang program pembelajaran suatu sekolah atau madrasah yang harus dilaksanakan dari tahun ke tahun. Kurikulum pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam imajinasi dan kreativitas, memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi diri, mengembangkan berpikir kritis, dan mengembangkan orang yang berkomitmen dan bertanggung jawab (Zhou, 2005). Tuntutan kurikulum saat ini

mengharapkan siswa untuk memiliki keterampilan kognitif, di dunia nyata, berakhlak mulia dan aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai sumber informasi utama akan berubah menjadi pembelajaran lebih ideal dengan masalah nyata dan berorientasi pada siswa, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan terlibat secara aktif dalam mencari informasi (Zubaidah, 2015).

Pembelajaran pada abad 21 memperlihatkan keterlibatan siswa dalam memperoleh pengetahuan, informasi, keterampilan, atau gagasan. Kegiatan pembelajaran disekolah saat ini kebanyakan hanya pada kemampuan berfikir tingkat dasar, belum sampai tingkat tinggi. Menurut Pratiwi, (2019) Sumber Daya Manusia (SDM) pada abad 21 dituntut memiliki tiga kemampuan penting yaitu, kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Hal ini menjadi penting mengingat persaingan di abad 21 ini semakin ketat, maka jika hanya menggunakan keterampilan berfikir tingkat dasar dikhawatirkan ketiga kemampuan yang dituntut abad 21 ini tidak tercapai. Padahal menurut Muzakki, (2020) proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar mempunyai kemampuan hidup sebagai individu yang memiliki iman, berpendidikan dan dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam paradigma baru pembelajaran, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk mengubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental yang berorientasi pada pola global sehingga nantinya siswa dapat bersaing dan menyelesaikan masalahnya secara mandiri (Nurdiyansyah, 2016).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran biologi dan juga pengamatan secara langsung di salah satu SMA Negeri di Kabupaten Sumedang, diperoleh beberapa permasalahan pada siswa selama proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang ada adalah rendahnya keterampilan berfikir kreatif siswa. Pada mata pelajaran biologi penyebab kurangnya kemampuan siswa untuk berfikir kreatif salah satunya dapat dilihat ketika siswa mengerjakan soal yang bersifat analisis dan pemecahan masalah (essay). Berdasarkan data yang diperoleh dari 32 siswa, rata-rata siswa

mendapatkan nilai di bawah rata-rata ketika diberi soal essay yang bersifat analisis atau pemecahan masalah. Nilai tersebut diambil dari 36 orang siswa dengan rincian 5 siswa mendapat nilai 80 sampai 82, 15 orang siswa mendapatkan nilai 70 sampai 77, 10 orang mendapatkan nilai 60 sampai 68, 4 orang mendapatkan nilai 50 sampai 57 dan 2 orang mendapatkan nilai 40 sampai 41. Setelah dihitung maka rata-ratanya adalah 68. Data ini menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kreatif siswa masih belum memuaskan, hal ini karena KKM dari mata pelajaran biologi ada di angka 75. Sebagian siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran biologi adalah mata pelajaran yang tidak menyenangkan karena pembelajarannya abstrak sehingga sulit dimengerti.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran sehingga dapat mendukung tercapainya keterampilan-keterampilan berfikir tingkat tinggi salah satunya berfikir kreatif. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga dapat disebabkan oleh faktor-faktor dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pada saat proses belajar berlangsung di sekolah. Oleh sebab itu, guru memiliki peranan yang penting dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di kelas. Perbaikan kualitas pembelajaran ditentukan oleh pemilihan model, media, metode dan pendekatan yang dilakukan oleh guru (Hamalik, 2012).

Adanya inovasi atau pembaharuan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan membuat suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan termasuk kemampuan berfikir tingkat tinggi yaitu berfikir kreatif. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran menurut Kemp (1995) adalah satu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran mampu tercapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa

memandang perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain dan penguatan. Ciri khas dari model pembelajaran ini adalah adanya kelompok belajar dan turnamen. Dalam penerapannya model *teams games tournament* (TGT) ini dilaksanakan pada materi ekosistem yang dipadukan dengan indikator berfikir kreatif menurut Torrence (1977) diantaranya adalah berfikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan terperinci (*elaboration*).

Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu tebak gambar ini dirasa cocok untuk diterapkan. Mengingat model pembelajaran ini diawali dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru kemudian siswa diarahkan untuk saling berdiskusi dalam kelompok. Untuk dapat memicu timbulnya keterampilan berfikir kreatif maka ketika berkelompok siswa akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator berfikir kreatif dan kata kerja operasional yang dapat merangsang diskusi tersebut terjadi. Mengingat bahwa siswa mendapat nilai yang kurang memuaskan ketika diberikan soal esai tentang analisis dan pemecahan masalah, maka salah satu cara agar soal esai tersebut lebih menarik adalah dengan dibantu oleh media pembelajaran yang menarik yaitu soal tebak gambar. Pembelajaran menggunakan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang mana hal tersebut berpengaruh ketika proses pembelajaran, siswa menjadi lebih berani mengutaran pendapatnya, siswa menjadi lebih terangsang dalam mengeluarkan pendapatnya dan argumentasinya dimana hal tersebut adalah ciri dari kemampuan berfikir kreatif yaitu keunikan ketika mengutarakan pendapat (*originality*) dan kemampuan untuk menciptakan ide (*fluency*) (Mahardika, 2015).

Keterampilan siswa dalam berfikir kreatif perlu dikembangkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah tertentu, dalam hal ini pembelajaran biologi. Sambada, (2012), menyatakan bahwa keterampilan berfikir kreatif siswa sebanding dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, dimana semakin tinggi keterampilan berfikir kreatif siswa maka semakin tinggi kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan. Pendidikan berfikir

yang belum ditangani dengan baik akan mengakibatkan rendahnya kemampuan berfikir kreatif yang dimiliki oleh lulusan Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sebagian besar siswa jarang mengemukakan ide-ide kreatif pada saat mengikuti pelajaran di kelas, kebanyakan pasif dan hanya melakukan apa yang ditugaskan oleh guru tanpa usaha atau tanpa adanya semangat untuk berkreasi di dalam membangun diskusi (Rofiudin, 2000). Keterampilan berfikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berfikir yang penting dan dibutuhkan dalam pembelajaran biologi. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21 yaitu adanya kemampuan dalam mengelola informasi dan kemampuan berfikir tingkat tinggi salah satunya adalah berfikir kreatif.

Berdasarkan analisis kurikulum 2013 revisi pada mata pelajaran biologi kelas X pada semester genap di tingkat SMA/MA, terdapat beberapa materi yang salah satunya adalah materi Ekosistem. Kompetensi dasar pada Bab Ekosistem memfokuskan pada KD 3.10 yaitu menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut.

Menurut Susilawati, dkk. (2016) menyatakan bahwa ekosistem adalah hubungan timbal balik yang terjadi pada makhluk hidup dan lingkungan. Makhluk hidup yang dimaksud termasuk tumbuhan sebagai produsen, herbivora, karnivora, omnivora dan dekomposer. Dalam materi ini juga mempelajari aliran energi, daur biogeokimia, dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Sejalan dengan penjelasan di atas maka materi ekosistem adalah materi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, mengingat ekosistem sendiri sangat erat kaitannya dengan keberlangsungan kehidupan sehari-hari karena disitulah tempat kita tinggal.

Materi ekosistem erat kaitannya dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga dapat dipelajari secara kontekstual sesuai dengan kondisi di kehidupan nyata yang di alami siswa. Salah satu bahasan pada materi ekosistem adalah interaksi antar komponen-komponen ekosistem yang meliputi komponen biotik dan abiotik. Dimana hubungan antara komponen biotik dan abiotik memiliki peranan penting dalam sistem kehidupan, memahami materi tersebut menjadi penting sebagai sumber pemecahan masalah

yang ada pada lingkungan. Permasalahan-permasalahan ekosistem yang banyak dihadapi salah satunya adalah mengenai daur ulang pemakaian berbagai unsur-unsur kimia yang terjadi antara komponen biotik dan abiotik. Siswa diharapkan dapat memecahkan dan membuat suatu inovasi atau ide-ide baru untuk memecahkan permasalahan ketika sudah mempunyai keterampilan berfikir kreatif.

Biologi dianggap merupakan salah satu pelajaran yang sulit dipelajari. Menurut (Nurlaila, 2016) menyatakan bahwa Biologi merupakan salah satu pelajaran ilmu pengetahuan alam yang memiliki konsep-konsep materi yang bersifat konkrit dan abstrak. Hal ini yang merupakan salah satu penyebab siswa kesulitan dalam belajar. Salah satu materi Biologi yang sering menyebabkan terjadinya miskonsepsi pada siswa yaitu konsep ekologi. Menurut Tekkaya (2002) menyebutkan bahwa miskonsepsi terbesar yang dialami oleh siswa yaitu pada konsep ekologi. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Eromosele, (2016) yang menunjukkan hasil pada tingkatan SMP sebagian siswa mengalami miskonsepsi pada konsep ekologi. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan pada siswa tingkat SMA pada konsep ekologi. Hal ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi miskonsepsi pada siswa dan penyebabnya sehingga dapat diatasi dengan baik dan tidak menyebabkan miskonsepsi yang mungkin akan terbawa oleh siswa hingga kehidupan setelah pendidikan formal. Menurut Tekkaya, (2002), mengungkapkan bahwa miskonsepsi cenderung bertahan terhadap perubahan dengan metode pembelajaran yang tidak tepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurfaidah, (2021) sebagian besar siswa masih mengalami miskonsepsi pada semua subkonsep ekosistem. Miskonsepsi dengan presentasi tertinggi pada subkonsep aliran energi sebesar 61,14%, sedangkan presentase terendah miskonsepsi pada subkonsep piramida ekologi yaitu sebesar 26,14%. Subkonsep aliran energi dianggap sebagai submateri tersulit untuk dipahami. Menurut Eromosele, (2016) miskonsepsi pada subkonsep alur energi terjadi pada sebagian besar siswa. Hasil data menunjukkan sebagian besar siswa tidak dapat mengonsturksi pemahaman mengenai dekomposer dan detritivor dan mengasosiasikan dua istilah tersebut sama saja. Menurut Ozata &

Ozkan, (2015) pengasosiasian kata yang tidak baik turut berperan pada pengonstruksian kesalahan dalam kognitif siswa, siswa akan cenderung kesulitan dalam menerima informasi baru yang sesuai dengan konsep sebenarnya. Tingkat miskonsepsi tertinggi pada siswa terdapat pada konsep aliran energi. Konsep ini dianggap sulit untuk dipahami karena memiliki banyak pemahaman yang konkrit dan abstrak. Miskonsepsi dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya sumber referensi dalam pembelajaran, metode pembelajaran ceramah membuat siswa merasa bosan dan pasif selama pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan dan tidak ada rasa ingin tahu.

Ekosistem adalah pelajaran yang materinya memiliki banyak istilah dan sangat dekat dan erat hubungannya dengan kehidupan kita. Erat kaitannya dengan fenomena dan gejala alam yang terdapat di lingkungan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Ekosistem juga rentan terhadap pengaruh kegiatan manusia, peran manusia sangat dibutuhkan di dalam ekosistem. Peran siswa dalam menjaga ekosistem sangat penting. Selain pengetahuan, penerapan sikap setelah belajar mengenai ekosistem sangat dibutuhkan. Cara berfikir dengan mendasarkan pada data atau informasi untuk menghasilkan bermacam-macam alternatif penyelesaian masalah dengan pendekatan yang luwes, orisinal, dan rinci dapat dilakukan jika siswa dapat berfikir kreatif. Hal ini berhubungan dengan apa yang dijelaskan oleh Anderson dan Krathwoh (2001) bahwa berfikir sangat penting mengingat tingkat dari pengembangan berfikir tertinggi adalah berfikir kreatif. Proses berfikir kognitif tersebut dapat dilakukan pada wilayah pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, maupun meta kognisi. Berdasarkan fakta tersebut, pentingnya untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif sebagai upaya pemecahan masalah lingkungan. Materi ini dirasa cocok untuk diberikan perlakuan model *teams games tournament* (TGT) karena dalam model ini terdapat diskusi kelompok yang dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif sehingga dapat memecahkan masalah umumnya yang ada pada materi ekosistem dan khususnya pada lingkungan di sekitar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait keterampilan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Maka dengan permasalahan tersebut didapatkan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Pada Materi Ekosistem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dihasilkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem?
2. Berapa peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem
2. Mengalisis peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Learning*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem
3. Menganalisis respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi ekosistem

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam ilmu pendidikan, juga dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dalam tim atau kelompok, menumbuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, dan juga meningkatkan motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa :

Dapat membantu dan memudahkan siswa untuk belajar. Siswa juga mendapatkan pengalaman baru ketika belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu tebak gambar.

b. Bagi Guru :

Mendapatkan inspirasi, inovasi dan pengalaman baru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu tebak gambar

c. Bagi Sekolah :

Sebagai literatur ataupun sumber tambahan untuk proses perencanaan kegiatan pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, khususnya keterampilan berfikir kreatif.

d. Bagi Peneliti :

Sebagai pengalaman untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan sebagai guru untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu tebak gambar.

E. Kerangka Pemikiran

Pada kurikulum 2013 revisi pada mata pelajaran biologi kelas X semester genap, terdapat materi tentang ekosistem. Kompetensi dasar pada aspek kognitifnya adalah 3.10 yaitu menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut. Pada proses pembelajaran tentu tidak dapat terlepas dari, KI dan KD. KI dan KD sendiri digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang nantinya harus dapat dikuasai oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang ada di setiap mata pelajaran. Kompetensi inti (KI) adalah standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh masing-masing siswa. Sedangkan, kompetensi dasar (KD) adalah kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi inti melalui pembelajaran (Permendikbud, 2018).

Setelah mengetahui kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) maka kemudian diturunkan menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK), yaitu membandingkan interaksi antar komponen biotik dengan komponen abiotik di dalam ekosistem (C2), menghubungkan akibat kerusakan ekosistem terhadap keberlangsungan kehidupan (C3), menganalisis komponen penyusun ekosistem (C4), menganalisis peran komponen biotik dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan (C4) dan Memberi argumentasi terkait hasil pembelajaran kelompok (C5). Setelah merumuskan indikator pencapaian kompetensi selanjutnya diturunkan menjadi tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat membandingkan interaksi antar komponen biotik dengan abiotik di dalam ekosistem, siswa dapat menghubungkan akibat kerusakan alam terhadap keberlangsungan kehidupan, siswa dapat menganalisis komponen penyusun ekosistem, siswa dapat menganalisis peran komponen biotik dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan, dan siswa dapat memberi argumentasi terkait hasil pembelajaran kelompok.

Menurut Susilawati, dkk. (2016) menyatakan bahwa ekosistem adalah hubungan timbal balik yang terjadi pada makhluk hidup dan lingkungan. Makhluk hidup yang dimaksud termasuk tumbuhan sebagai

produsen, herbivora, karnivora, omnivora dan dekomposer. Dalam materi ini juga mempelajari aliran energi, daur biogeokimia, dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Sejalan dengan penjelasan di atas maka materi ekosistem adalah materi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, mengingat ekosistem sendiri sangat erat kaitannya dengan keberlangsungan kehidupan sehari-hari karena disitulah tempat kita tinggal.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang berbantu tebak gambar. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa memandang perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain dan penguatan . Dalam *teams games tournament* (TGT) langkah-langkah yang akan dilakukan mengacu pada pendapat slavin (1995) adalah :

1. Presentasi

Pada tahap pertama ini, siswa akan diberikan penjelasan tentang materi ekosistem dengan cara ceramah. Ceramah atau presentasi materi yang dilakukan dilakukan dengan memasukan aspek yang ada pada indikator berfikir kreatif. Sehingga diharapkan siswa mulai terangsang agar dapat menggunakan keterampilan berfikir kreatifnya melalui gagasan atau pendapatnya setelah diberikan ceramah dan juga pertanyaan.

2. Tim

Pada tahap kedua, siswa diberikan LKS berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berisi pertanyaa-pertanyaan yang dibuat dengan mengacu pada indikator pencapaian kompetensi. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan disusun dengan menggunakan kata kerja operasional mulai dari C2 hingga C5 yaitu, Membandingkan (C2), menghubungkan (C3), menganalisis (C4) dan memberi argumentasi (C5) yang di aplikasikan pada materi ekosistem. Pada tahapan ini

diharapkan siswa mampu mengeluarkan ide dan argumentasi dalam kelompoknya setelah diberi pertanyaan-pertanyaan tersebut.

3. Permainan dan Turnamen

Pada tahap ini kelompok kemudian menunjuk perwakilan untuk dapat mengikuti turnamen yang ada. Turnamen yang digunakan yaitu tebak gambar. Tebak gambar yang digunakan disusun berdasarkan materi dan LKS yang telah disusun. Hal ini bertujuan agar ada kesinambungan yang terjadi saat proses pembelajaran menggunakan model TGT ini. Para peserta nantinya diberikan giliran untuk menjawab gambar yang ada, lalu nantinya akan ada giliran untuk menjawab pertanyaan secara rebutan. Setiap pertanyaan benar diberi poin sementara untuk pertanyaan yang tidak dapat terjawab atau salah maka tidak diberikan poin ataupun pengurangan poin. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin berarti menjadi pemenangnya. Disamping harus sesuai dengan indikator pencapaian dan indikator berfikir kreatif media tebak gambar yang digunakan juga harus memenuhi fungsinya yaitu fungsi edukatif, artinya media tersebut harus memberikan pengalaman pembelajaran yang positif sehingga dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran. Media gambar juga memiliki karakteristik autentik, yaitu merujuk pada kondisi yang ada pada kehidupan sehari-hari atau nyata. Tujuannya agar siswa menjadi lebih dekat dengan persoalan atau konteks yang disampaikan dalam media.

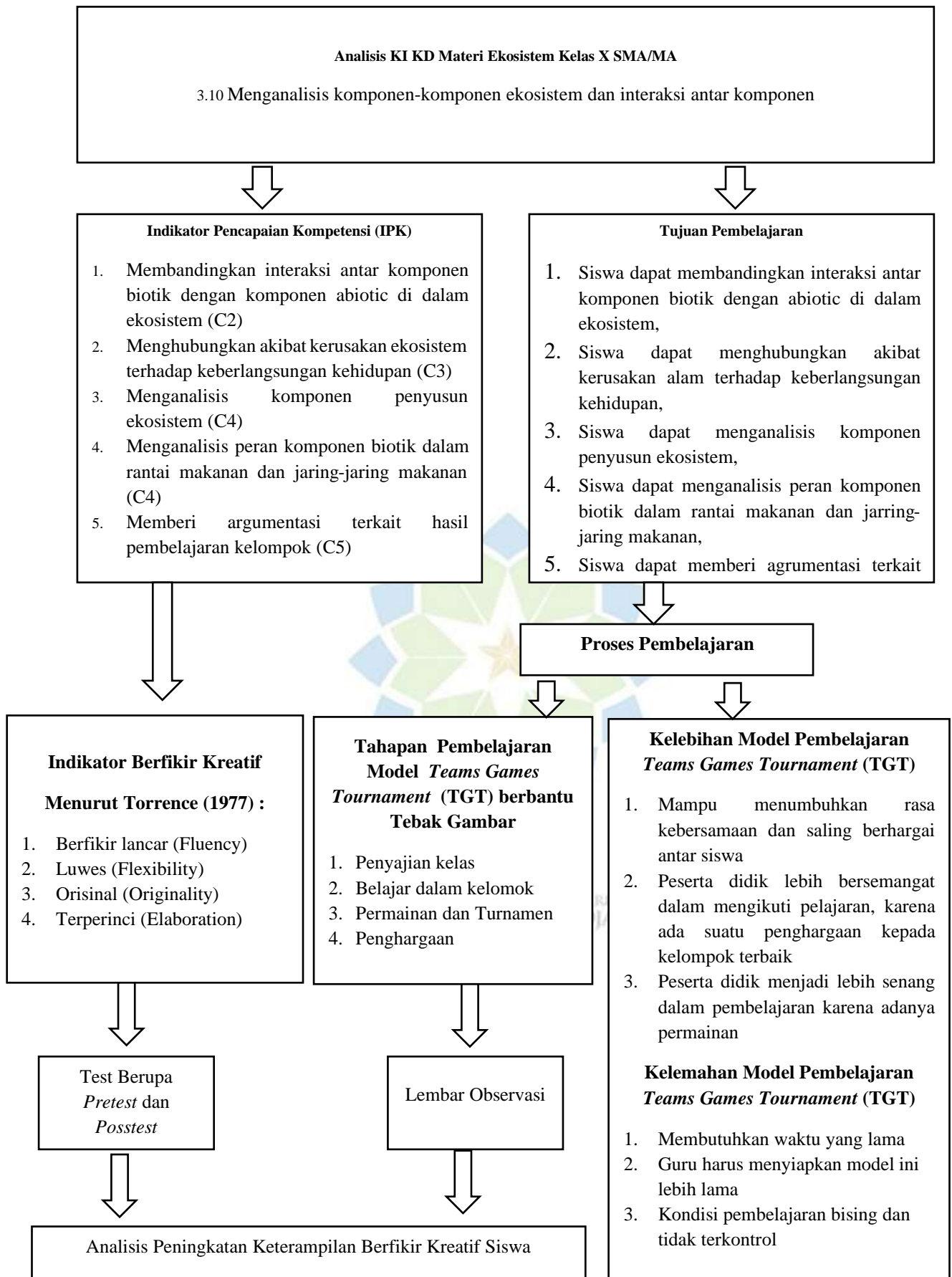
4. Penghargaan

Pengakuan atau penghargaan merupakan struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir pertemuan, setelah guru memberikan prestasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Penghargaan ini diberikan kepada masing-masing kelompok yang berpartisipasi dalam turnamen. Penghargaan atau *reward* diberikan ketika seorang siswa melakukan sesuatu yang baik, atau telah tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* adalah salah satu alat yang

dapat meningkatkan motivasi siswa. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang (Kompri, 2016).

Penelitian ini menggunakan beberapa kelompok belajar siswa untuk menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu tebak gambar untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa. Tebak gambar sendiri berfungsi sebagai soal di dalam permainan dan turnamen, pemilihan tebak gambar dirasa cocok karena gambar adalah suatu bentuk media yang dapat digunakan dan memudahkan dalam penyampaian informasi karena berbentuk visual. Media gambar juga memiliki karakteristik autentik, yaitu merujuk pada kondisi yang ada pada kehidupan sehari-hari atau nyata. Daryanto, (2012) menyatakan bahwa media gambar masuk kedalam kategori media dua dimensi. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat berasal dari mana saja, misal berasal dari buku pelajaran, surat kabar, komik ataupun majalah. Tujuannya agar siswa menjadi lebih dekat dengan persoalan atau konteks yang di sampaikan dalam media. Media gambar juga memiliki karakteristik yang sederhana, sehingga tidak terlalu membutuhkan biaya yang besar dan mudah di gunakan (Arsyad, 2005). Sehingga media tebak gambar diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa maka dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan awal (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*postest*) dengan menggunakan soal essay menggunakan indikator berfikir kreatif menurut Torrence (1977) yaitu, berfikir lancer (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan terperinci (*elaboration*). Dari uraian di atas, terdapat skema dalam penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.1 Berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi Ekosistem

H_a = Terdapat peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu tebak gambar pada materi Ekosistem

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Bahagiani, dkk. (2017) bahwa Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori tinggi.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Azizah (2021) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *word search puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem ekskresi. Respon siswa terhadap model pembelajaran TGT pada materi sistem ekskresi memperoleh kriteria sangat senang.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Latjompoh, dkk. (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga pada materi energi dalam kehidupan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. Hal ini dilihat dari masing-masing kategori berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinal terjadi peningkatan Hasil N-gain untuk kategori kelancaran (Fluency) dan kategori keluwesan (Flexibility) berada pada taraf sedang.
4. Penelitian relevan selanjutnya yang dilakukan oleh Faiz, (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang proses pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbasis Quizizz pada materi sistem pernapasan.

5. Penelitian relevan yang terahir yaitu ditulis oleh Yulianti, (2020) bahwa 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.

