



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Isnayati Bahagiani¹, Yusuf Suryana², Nana Ganda³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: isnayatibahagiani@gmail.com¹, suryanaku58@gmail.com², nanaganda.upi@yahoo.com³

Abstract

This research is based on the low ability of 'mind power on students' to creative thinking ability students. One of them alternative to resolve this by choosing and using cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT). The reasons for using cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) are three fundamental reasons for choosing them as an alternative solution. First, it is based on the opinion that elementary school students enjoy a wide variety of game forms. Second, according to the information from the fourth grade teacher SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis, this model has not been used, especially to learn students on mathematics learning materials about solving the story in the matter of fractions. Third, the need solutions for overcome the difficulties students of grade IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis in order to achieve the level of creative thinking students smoothly (fluency), (flexibility), (originality), and (elaboration), including solving problems that are directly or indirectly related to the subject matter of mathematics. The method used is quasi experiment is Nonequivalent Control Group Design that is the selection of experimental group or control group is not chosen by random. Data collection techniques used are tests, and observations. The results of the research were: 1) Before the learning, the experimental class obtained an average of 10.2, while the control class obtained an average of 9.64. After applied, the treatment in the experimental class obtained an average of 19.88, while the control class was 16.68. So after learning, skills of creative thinking students tend to be high, while control classes tend to be moderate; 2) Implementation of learning takes a relatively long time and independence and student cooperation. In general, students become more active in learning.

Keywords: *Creative Thinking Student, Cooperative Learning Model Teams Games Tournaments (TGT), Problem Story of Fraction Numbers.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan daya pikir siswa pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu alternative untuk mengatasi hal tersebut dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*. Alasan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* ada tiga alasan mendasar dipilihnya tipe tersebut sebagai alternative solusinya. *Pertama*, didasarkan pada pendapat bahwa siswa sekolah dasar sangat menyukai berbagai bentuk permainan. *Kedua* menurut keterangan dari guru kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis, model ini belum pernah digunakan, khususnya dalam membelajarkan siswa pada materi pelajaran matematika tentang menyelesaikan soal cerita materi bilangan pecahan. *Ketiga*, perlunya solusi untuk mengatasi kesulitan siswa kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis dalam rangka mencapai tingkat berpikir kreatif siswa yang lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), original (*originality*), dan terperinci (*elaboration*), termasuk dalam memecahkan persoalan-persoalan yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan materi pelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yaitu pemilihan kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dan pengamatan. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: 1) Sebelum pembelajaran, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 10,2, sedangkan kelas control memperoleh rata-rata 9,64. Setelah diterapkan, perlakuan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 19,88, sedangkan kelas control 16,68. Jadi setelah pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen cenderung tinggi, sedangkan kelas control cenderung sedang; 2) Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama serta kemandirian dan kerjasama siswa. Secara umum siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*, Soal Cerita Bilangan Pecahan

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif pada setiap siswa Sekolah Dasar perlu diupayakan guru, agar terus meningkat. Kemampuan ini sangat penting bagi mereka. Arti dari kemampuan berpikir kreatif itu sendiri harus dipahami benar oleh guru. Mengenai kemampuan tersebut, Torrance (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2015, hlm. 89) mengemukakan sebagai berikut:

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah matematis, bahkan menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif. Indikator dari kemampuan ini, yaitu: (1) kelancaran (*fluency*); (2) keluwesan (*flexibility*); (3) keaslian (*originality*); dan (4) elaborasi (*elaboration*).

Selain itu, guru pun harus berusaha mentransformasikan setiap indikator dari kemampuan tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran matematika yang dapat diikuti dengan baik sejak awal hingga akhir. Dilihat dalam kurikulum berikut:

Dalam kurikulum Depdiknas 2004 (dalam Susanto, 2013, hlm. 184) :
Bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan.

Sehingga dapat dikemukakan pembelajaran matematika dapat dilaksanakan dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memahami dunia sekitar untuk mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil studi awal pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis diperoleh gambaran adanya perbedaan antara harapan dengan kenyataan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Keterangan yang diperoleh dari Kepala Sekolah untuk permasalahan pembelajaran yang sering muncul pada pembelajaran matematika, yaitu konsentrasi siswa dalam proses belajar, kecepatan berhitung bilangan, pemecahan terhadap materi ajar, dan pemahaman terhadap kalimat pertanyaan matematika. Dapat difokuskan permasalahannya sebagai berikut yaitu apa yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran matematika tentang materi soal cerita bilangan pecahan adalah setiap siswa mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Namun pada kenyataannya sebagian besar siswa kurang mampu berpikir kreatif dengan lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), original (*originality*), dan terperinci (*elaboration*) dalam memecahkan persoalan demi persoalan tersebut.

Sebelum menentukan solusi untuk mengatasi masalah di atas, perlu diketahui lebih dulu apa yang menjadi faktor penyebabnya. Berdasarkan keterangan yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis sedikitnya ada tiga alasan penting yang telah memberi dampak kurang baik terhadap proses belajar siswa hingga kurang beroleh kemampuan berpikir kreatif siswa yang diharapkan. *Pertama*, dari sisi guru cukup menghadapi kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang memungkinkan seluruh siswa untuk belajar dengan baik. *Kedua*, belum ada upaya terbaik dari para orang tua siswa, terutama dalam membimbing anaknya pada saat menyelesaikan tugas di rumah. *Ketiga*, belum ada kesungguhan untuk belajar dengan baik dari para siswa, khususnya dalam mempelajari materi ajar matematika.

Bertolak dari persoalan di atas, melalui penelitian ini akan dicoba solusinya yang diharapkan bisa membantu guru saat membelajarkan siswa untuk berpikir kreatif saat mempelajari materi pelajaran matematika mengenai soal cerita bilangan pecahan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*. Ada tiga alasan mendasar dipilihnya tipe tersebut sebagai alternatif solusinya. *Pertama*, didasarkan pada

pandangan guru bahwa siswa sekolah dasar sangat menyenangkan berbagai bentuk permainan, termasuk di dalamnya bermain *games*. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 47) "*Teams Games Turnament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar". *Kedua*, menurut keterangan dari guru kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis, model ini belum pernah digunakan, khususnya dalam membelajarkan siswa pada materi pelajaran matematika tentang soal cerita bilangan pecahan. *Ketiga*, perlu adanya solusi segera untuk mengatasi kesulitan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis dalam rangka mencapai tingkat berpikir kreatif siswa yang lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), original (*originality*), dan terperinci (*elaboration*), termasuk dalam memecahkan persoalan demi persoalan yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan materi pelajaran matematika tentang soal cerita bilangan pecahan.

Berdasarkan hal tersebut yang telah mendorong kepada penulis untuk mengadakan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament (TGT)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas IV SD Negeri 1

Sindangrasa Ciamis. Dalam rangka proses pemecahan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini akan dikaji secara holistik berdasarkan ketentuan metodologi yang digunakan. Metode penelitian dimaksud adalah metode eksperimental semu atau quasi eksperimen, yang didasarkan pada desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan Uji hipotesis penelitian ini dilakukan terhadap hipotesis kerja penelitian untuk pertanyaan penelitian yaitu: "Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap kemampuan berpikir kreatif Siswa dalam penyelesaian soal cerita bilangan pecahan?". Dengan hipotesis kerja sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif Siswa dalam penyelesaian soal bilangan pecahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

Ha: Terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif Siswa dalam penyelesaian soal bilangan pecahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

Menurut Yusi Rosidah (2014, hlm. 2) metode *Teams Games Tournament* memiliki fungsi, diantaranya: menuntut keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memahami secara seksama penjelasan guru, menuntut siswa untuk berkontribusi langsung dalam pembelajaran, melatih siswa untuk berkompetisi secara sehat, bersama kelompok, siswa dilatih untuk memupuk

kerja sama tanggung jawab, dan tenggang rasa, dan pemberian penghargaan akan menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa.

Langkah-langkah *Teams Games Turnament (TGT)*

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, menyenangkan bersama teman kelompoknya yang akan saling bertanggung jawab dan bekerja sama demi kelompoknya secara sehat. Menurut Slovin (dalam Rusman, 2012, hlm.225) "Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* tersebut permainan yang memerlukan kerjasama dan saling menghargai antar siswa, keberhasilan suatu kelompok bukan karena ada siswa yang lebih unggul namun dicapai oleh semua anggota kelompok tersebut dengan menghasilkan suatu penghargaan, keberhasilan, dan pemahaman siswa dalam memecahkan suatu masalah secara bersama-sama.

Menurut Khafid dan Suyati (2002, hlm. 25), menyatakan pecahan adalah "Beberapa

bagian dari keseluruhan". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 840) "Pecahan adalah bilangan yang bukan bilangan bulat, misalnya $\frac{2}{3}$, $\frac{3}{8}$, 0,76". Sehingga bilangan pecahan adalah bilangan yang memiliki bagian pembilang dan penyebut.

Topik pecahan senilai ini bukanlah topik yang terlalu sulit untuk diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar namun sering salah memberikan pemahaman kepada siswa untuk berpikir dengan memberikan sesuatu yang abstrak. Sebagai contoh, dalam penanaman konsep $\frac{1}{2}$ senilai dengan $\frac{2}{4}$, guru sering kali langsung mengajarkan agar masing-masing pembilang dan penyebut dikalikan dengan bilangan yang sama. Padahal, kalau saja siswa terlebih dahulu diberikan contoh lewat media peraga yang konkrit, siswa akan memahami konsep pecahan senilai ini dengan lebih baik, dan penjumlahan pengurangan bilangan pecahan siswa sering kali keliru dengan mengkalikan penyebut yang sama padahal untuk bilangan pecahan berpenyebut sama tidak usah dikalikan atau dibagi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental semu atau *quasi-experimental research*. Pemilihan metode kuasi eksperimen *Nonequivalent Control*

Group Design berpedoman pada pendapat Sugiyono (2012, hlm. 79) bahwa "Pemilihan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random".

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2014, hlm. 116)

Nonequivalent Control Group Design

Keterangan: E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

X = perlakuan terhadap kelas eksperimen (*TGT*)

O₁ = Nilai pengukuran kelompok eksperimen sebelum perlakuan

O₂ = Nilai pengukuran kelompok eksperimen sesudah perlakuan

O₃ = Nilai pengukuran kelompok kontrol sebelum evaluasi

O₄ = Nilai pengukuran kelompok kontrol sesudah evaluasi

Partisipan yang ikut berperan serta dalam dalam suatu kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sindangrasa yang berada pada lingkup UPTD pendidikan Kecamatan Ciamis Kabupaten Provinsi Jawa Barat. Pada semester II Tahun Ajaran 2015/2016. SDN 1 Sindangrasa berdiri pada tahun 1951. Terdiri dari siswa kelas IV A SDN 1 Sindangrasa yang berjumlah 28 orang dan siswa kelas IV B SDN 1 Sindangrasa yang berjumlah 30 orang yang memiliki kemampuan merata. Variabel dalam penelitian ini Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan Kemampuan Berpikir Kreatif. Adapun instrument yang digunakan terdapat tiga

macam yaitu instrumen berpikir kreatif siswa berupa tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, dan lembar observasi aktivitas guru dalam mengajar.

Setelah pembuatan instrument selesai, langkah selanjutnya yaitu menguji instrument penelitian. Menurut Arikunto (2006, hlm. 57) mengemukakan bahwa instrumen yang baik harus memiliki syarat sebagai berikut: "(1) validitas, (2) reliabilitas, (3) objektivitas, (4) praktikabilitas dan (5) ekonomis". Agar instrumen penelitian baik, maka peneliti akan menguji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Pengujian Validitas ini menggunakan bantuan *Microsoft excel* untuk mentabulasikan skor siswa, dan *SPSS 16.0* untuk mengolah data. Cara yang digunakan untuk mengetahui apakah intrumen tes valid atau tidak valid dengan membandingkan *Pearson Corellation (r hitung)* dengan nilai tabel *Korelasi product Moment (rtabel)* dengan uji dua sisi tara signifikan 0.05.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, tabulasi dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian yang dilakukan. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui gambaran umum masing-masing variabel. Kegiatan yang dilakukan pada proses analisis deskriptif ini adalah

mengolah data dari setiap variabel dengan bantuan komputer program *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 16.0*. Statistik inferensial digunakan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini akan dilakukan uji perbedaan dan pengaruh rata-rata hasil pretes dan postes penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bilangan pecahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Awal Siswa pada Materi Operasi Bilangan Pecahan berbentuk Soal Cerita.

Kemampuan awal siswa diukur dengan pretes dengan jumlah soal 6 soal uraian setiap soal memiliki 4 kriteria sebagai nilai setiap soal dijawab sempurna jika menjawab mencakup 4 indikator berpikir kreatif. Pelaksanaan pretes untuk kelas eksperimen dan kontrol pada hari sabtu tanggal 3 Mei 2017. Namun karena adanya siswa yang tidak konsisten dalam mengikuti pretes dan postes berjumlah 8 orang, maka jumlah siswa yang subyek penelitian ini berjumlah 50 siswa, kelas IV A berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan temuan pada kelas eksperimen terdapat siswa dengan kategori sangat tinggi 0%, siswa dengan kategori tinggi 8% atau dua orang, siswa dengan kategori

sedang 48% atau 12 orang, siswa dengan kategori rendah 44 % atau 11 orang, dan kategori sangat rendah berjumlah 0%. Dengan kategori sedang. Sedangkan untuk kelas kontrol siswa dengan kategori sangat tinggi 0%, siswa dengan kategori tinggi 2 % atau dua orang, siswa dengan kategori sedang 52% atau 13 orang, siswa dengan kategori rendah 46% atau 9 orang, dan siswa dengan kategori sangat rendah 4% atau satu orang. Dengan kata lain rata-rata pretes untuk kelas kontrol yaitu sedang.

2. Proses Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan Tidak Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran berkelompok dengan menyebarkan setiap individu sesuai kemampuan individu, jenis kelamin, Agama dll untuk bersama-sama meraih skor agar menjadi kelompok yang juara.

Proses pembelajaran kelas eksperimen sangat berbeda dengan kelas kontrol. Siswa dikelas eksperimen lebih aktif untuk bertanya, menjawab, berani ke depan, berbeda dengan kelas kontrol siswa cenderung tidak ingin bertanya dan malu-malu walau guru sudah memberikan penyajian materi dengan kontekstual namun

siswa berbeda dengan kelas eksperimen yang lebih aktif.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Soal Cerita Bilangan Pecahan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Berdasarkan hasil temuan. Tampak terlihat hasil postes pada kelas eksperimen sebanyak 84% atau sebanyak 21 siswa yang memiliki skor dengan kategori sangat tinggi, 16% atau sebanyak 4 siswa dengan kategori tinggi, dan yang lainnya 0% untuk kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan kategori sangat tinggi yaitu 40% atau sebanyak 10 siswa, dan untuk kategori tinggi sebanyak 48% atau sebanyak 12 siswa, untuk kategori sedang sebanyak 12 % dengan jumlah siswa 3 orang untuk rendah dan sangat rendah 0%. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata – rata postes untuk kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $19,88 > 16,68$ dengan kata lain kategori untuk kelas eksperimen tinggi sedangkan untuk kelas kontrol kategorinya adalah sedang.

Hasil postes diperoleh setelah melakukan treatment atau perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Yang membedakan dari perlakuan atau treatmentnya adalah kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan untuk kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran tanpa model tersebut.

4. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Quasi Eksperimen dengan membandingkan dua kelas yang memiliki kemampuan sama untuk dilihat perbedaannya setelah dilakukan treatment atau perlakuan.

Penelitian ini melakukan uji coba soal instrument kepada siswa Sekolah Dasar yang kemampuan siswanya setara dengan siswa Sekolah Dasar yang akan dilakukan treatment atau perlakuan. Setelah semua instrument telah valid, reliabel, terlihat daya kesukaran dan daya pembeda dan pembimbing sudah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian, peneliti lalu melakukan penelitian selama 3 hari. 2 kali treatment satu kali pretes dan satu kali postes.

Setelah melakukan penelitian, dilakukan uji statistika dengan menganalisis homogenitas, normalitas dan uji perbedaan rata-rata. Dari hasil uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan *SPSS 16.0 dengan Kolmogorov-smirnov* dengan nilai signifikan pada pretes dan postes eksperimen yaitu 0,200 dan 0,200. Nilai ini lebih besar dari 5% atau 0,05. Maka dari itu nilai signifikan pretes

dan postes $0,200 > 0,05$, artinya H_0 diterima yaitu Skor pretes dan postes berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan pada pretes dan postes kelas kontrol yaitu 0,069 dan 0,200. Nilai ini lebih besar dari 5% atau 0,05. Maka dari itu nilai signifikan pretes dan postes $0 > 0,05$, artinya H_0 diterima yaitu data berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas dapat diamati bahwa nilai signifikan kelas eksperimen 0,325. Nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa kelompok data nilai pretes dan postes di kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan dapat diamati bahwa nilai signifikan 0,284 pada kelas kontrol. Nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa kelompok data nilai pretes dan postes di kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen. Nilai eksperimen lebih besar dari kelas kontrol $0,325 > 0,284$. Karena sudah diketahui uji normalitas dan uji homogenitas karena keduanya normal dan homogen maka dilanjutkan kepada uji perbedaan rata-rata untuk kelas eksperimen dapat diketahui bahwa $\text{sig} 0,000$ pada kelas eksperimen. Nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima bahwa ada perbedaan rata-rata nilai pretes dan postes di kelas eksperimen sesudah dan sebelum pembelajaran. Dan

dapat diketahui bahwa sig. 0,000 pada kelas kontrol. Nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima bahwa ada perbedaan rata-rata nilai pretes dan postes di kelas kontrol sesudah dan sebelum pembelajaran. Untuk selanjutnya dianalisis dengan uji perbedaan pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil nilai signifikan dua pihak yaitu 0,484. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga sig > 0,05 maka H_0 diterima. Maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan kemampuannya sebelum pembelajaran. Dan untuk uji perbedaan rata-rata postes diperoleh nilai signifikan dua pihak (*sig-2-Tailed*) untuk *Equal Varian Assumed* adalah 0,001. Dan untuk t hitung 3,392. Untuk t tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikan df $(50-2) = 2,011$. Nilai $t_{hitung} >$ dari nilai t_{tabel} , maka H_0 ditolak. Sehingga 3,392 > 2,011. Dan signifikan 0,001 < 0,05, maka Ada perbedaan rata-rata nilai postes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Hal ini juga didukung oleh rata-rata normal gain untuk rata-rata kelas eksperimen adalah 0,715 dengan kriteria n gain adalah tinggi, sedangkan untuk kelas kontrol normal gain untuk rata-ratanya adalah 0,495 dengan kriteria n gain nya yaitu

sedang. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

1. Kemampuan awal siswa pada materi bilangan pecahan berbentuk soal cerita di kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol didapat dengan nilai signifikan dua pihak yaitu 0,484. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga sig > 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan kemampuannya sebelum pembelajaran.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : 1) penyajian kelas, 2) pembagian kelompok, 3) permainan (games), 4) pertandingan (Tournament), 5) penghargaan.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IVA SDN 1 Sindangrasa dan tanpa

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IVB SDN 2 Sindangrasa yaitu kemampuan kelas eksperimen mempunyai kemampuan lebih tinggi dengan kategori tinggi dan kelas kontrol dengan kategori sedang.

4. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori tinggi. Pada hasil analisis statistika inferensial melalui aplikasi *SPSS 16.0* nilai signifikan $0,001 < 0,05$, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian adanya perbedaan rata-rata Normal Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Dengan kategori kelas eksperimen tinggi dan kelas kontrol sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bilangan pecahan dengan bentuk soal cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rieka Cipta.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Khafid, & Suyati. (2002). *Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta : Erlangga.
- Lestari, Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika* . Bandung: PT Refika Aditama.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Rosidah, Y. (2014). Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. I (1), hlm 1-13.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.