

THE ANALYSIS OF THE DIFFERENCE IN THE ABILITY OF THE CREATIVE THINKING OF STUDENTS THROUGH THE LEARNING MODEL OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) ON THE SUBJECTS OF ECONOMY CLASS X IIS SMA NEGERI 15 PEKANBARU

Ayu Andriani¹, Caska², Henny Indrawati³

ayuandriyani25@gmail.com¹, caska@lecturer.unri.ac.id², henny.indrawati@lecturer.unri.ac.id³
No Hp : 082220171480

Economic Education Studies Program
Faculty Of Teacher Training And Education
Riau University

Abstract : *This research aims to know the difference in the ability of students ' creative thinking through the application of the learning Teams model Games Tournament (TGT) on economic subjects X-grade IIS in SMA Negeri 15 Pekanbaru. The population of the research was to grade X as much as 72 students and all was made of a sample of research. The data collected using the technique of the now. Analyzed by Independent t-Test Analysis Test results. find the existence of significant differences of creative thinking ability of students through the application of pembelajaran model Times Games Tournament (TGT) control class and the class experiments with value significant $0.000 < 0.05$. Thus it can be concluded that the application of the learning Teams model Games Tournament (TGT) is better than using a model learning lectures, and an increase in the ability of the creative thinking of the students key words:: thinking ability Creative Learning Times Games Tournament (TGT)*

Keywords: *The Ability To Think Creatively, A Model Of Learning Times Games Tournament (TGT)*

ANALISIS PERBEDAAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IIS SMA NEGERI 15 PEKANBARU

Ayu Andriani¹, Caska², Henny Indrawati³

ayuandriyani25@gmail.com¹, caska@lecturer.unri.ac.id², henny.indrawati@lecturer.unri.ac.id³
No Hp : 082220171480

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS di SMA Negeri 15 Pekanbaru. Populasi penelitian adalah siswa kelas X sebanyak 72 siswa dan semua dijadikan. Data dikumpulkan menggunakan teknik angket. Dianalisis dengan analisis Uji Independent t-Test. Hasil penelitian menemukan adanya perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran ceramah, dan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa

Kata kunci : Kemampuan Berpikir Kreatif, Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya dapat memberikan situasi dimana siswa dapat secara optimal mengembangkan potensi dan intelektual masing-masing siswa. Situasi ini dapat terwujud jika guru memberikan keleluasaan mengelola kelas sesuai karakteristik mata pelajaran masing-masing, karakteristik siswa, dan keleluasaan melakukan penilaian sesuai perkembangan masing-masing siswa. Di dalam kelas guru harus melakukan berbagai inovasi dan kreatifitas pembelajaran, mengelola kelas, menata ruang, menata alat peraga, menata tempat duduk sesuai karakteristik mata pelajaran dan sebagainya. Hal itu akan dapat memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa tidak hanya belajar di kelas yang monoton, tetapi siswa akan selalu mengalami berbagai pengalaman belajar pada kelas-kelas yang selalu berubah sesuai karakteristik mata pelajaran.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi kognitif yang dibutuhkan dalam diri siswa. Lebih jelasnya, kemampuan berpikir kreatif akan mendorong siswa untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Selain itu, siswa juga dapat memunculkan dan mengungkapkan ide-ide baru yang praktis dan berkontribusi dalam pemecahan suatu masalah. Menurut Munandar (2009) berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Hasil observasi menunjukkan kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 15 Pekanbaru masih tergolong kurang dengan gejala-gejala seperti saat guru menerangkan pelajaran siswa tidak bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti, penyelesaian soal yang diberikan oleh guru hanya terpaku pada pembahasan yang ada didalam buku tanpa adanya kreativitas siswa untuk menjabarkan pembahasan yang ada di buku yang mereka miliki, kurang memberikan solusi atau masukan pada saat mengerjakan latihan yang salah, banyak siswa tidak bisa merincikan cara-cara menyelesaikan suatu soal, mulai dari mengidentifikasi hal-hal yang tidak diketahui, ditanya, kemudian memperjelas langkah-langkah dalam penyelesaian secara detail.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Menurut Rianto (2010) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk *interpersonal skill*. Pada pembelajaran kooperatif, siswa dikelompokkan dalam beberapa tim yang terdiri dari 5-6 anggota atau lebih yang ditinjau dari tingkat kinerja, jenis kelamin, status sosial yang berbeda-beda. Menurut Endang Mulyatiningsih (2014) *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak menonton.

Kelebihan dari model *Times Games Tournament* (TGT) model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Menurut Henny Indrawati, 2013., Arum Setiyani., 2017) siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. Pengetahuan yang didapatkan siswa

bukan hanya berasal dari guru saja tapi melalui hasil usaha siswa untuk belajar secara mandiri dan belajar dari jawaban teman sebaya melalui *games*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IIS I dan X IIS II yang berjumlah sebanyak 72 siswa dan sampel sebanyak 72 siswa. Data yang digunakan adalah data primer yaitu melalui penyebaran kuesioner/angket.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Data yang terkumpul akan dilakukan analisis kuantitatif, dimana data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket yang disebarikan kepada responden yang telah terpilih sebagai sampel.

2. Uji homogenitas variansi

Uji homogenitas variansi ini bertujuan untuk melihat apakah kedua data mempunyai variansi yang homogen atau tidak.

3. Uji Independent sampel T-Test

Uji independent sampel T-Test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi (Trihendradi, 2009). Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah :

- 1) Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima
- 2) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak

HASIL PENELITIAN

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan kemampuan untuk memunculkan suatu ide yang baru berdasarkan konsep-konsep logis. Indikator dalam kemampuan berpikir kreatif adalah berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*fleksibel*), berpikir orisinal dan berpikir detail.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru

| Kategori | Klasifikasi | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|-------------|-------------|---------------|-------|------------------|-------|
| | | Frekuensi | (%) | Frekuensi | (%) |
| Sangat baik | 30 – 36 | 2 | 5,56 | 2 | 5,56 |
| Baik | 23 – 29 | 15 | 41,67 | 23 | 63,88 |
| Kurang baik | 16 – 22 | 16 | 44,44 | 11 | 30,55 |
| Tidak baik | 9 – 15 | 3 | 8,33 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 36 | 100 | 36 | 100 |
| Rata-rata | | 21,22 | | 24,06 | |

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol berada pada kategori kurang baik. Penyebabnya adalah rendahnya kemampuan berpikir detail karena siswa kurang mampu mengembangkan suatu gagasan, merincikan secara detail dari suatu objek atau gagasan.

Pada kelas eksperimen berada pada kategori baik. Penyebabnya adalah tingginya kemampuan berpikir lancar karena siswa mampu memberikan banyak ide-ide, gagasan yang relevan, banyak alternatif penyelesaian masalah serta banyak pertanyaan dan memberikan banyak solusi untuk melakukan berbagai hal sehingga menghasilkan motivasi dalam belajar.

Uji Independent Sample T-Test

Pada Tabel 2 dapat diketahui bahwa :

Tabel 2 Hasil Group Statistics

| | | Group Statistics | | | |
|-------|------------|------------------|-------|----------------|-----------------|
| | Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Nilai | Eksperimen | 36 | 24.06 | 3.144 | .524 |
| | Control | 36 | 21.22 | 3.261 | .544 |

Pada tabel Group Statistics terlihat rata-rata (*mean*) untuk kelas eksperimen adalah 24,06 dan untuk kelas kontrol adalah 21,22, artinya bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 2,833 (24,06-21,22) dan perbedaan berkisar antara 1,328 sampai 4,339 (dilihat pada *lower* dan *upper*)

Tabel 3. Hasil Uji Independent t-Test

| | | Nilai | |
|--|---|--|-----------------------------------|
| | | Group Label Equal variances assumed | Equal variances not assumed |
| Levene's Test for Equality of Variances | F | .058 | |
| | Sig. | .810 | |
| t-test for Equality of Means | T | 3.753 | 3.753 |
| | Df | 70 | 69.906 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .000 |
| | Mean Difference | 2.833 | 2.833 |
| | Std. Error Difference | .755 | .755 |
| | 95% Confidence Lower Interval of the Difference | 1.328 | 1.328 |
| | Upper | 4.339 | 4.339 |

Sumber: Data Olahan, 2018

Berdasarkan tabel 2 *output independent sampel T -Test* diperoleh:

- Nilai signifikansi *Equal variances assumed* adalah sebesar 0,810. Karena nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama.
- Nilai signifikansi *(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata kemampuan berfikir kreatif kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Secara umum berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa adanya perbedaan kemampuan berfikir kreatif kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan analisis deskriptif pada penelitian ini dapat diketahui presentasi kemampuan berpikir kreatif pada kategori baik yaitu 63,88%. Hasil uji independent T-test diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perlakuan yang berbeda. Pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu mengembangkan kemampuan siswa, menumbuhkan sikap peduli dengan orang lain, siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, selain itu siswa dituntut untuk bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok sehingga mendorong siswa lebih aktif dan kreatif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Winda Ariyani (2010) bahwa Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan

metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 2 Siak Hulu. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Henny Indrawati (2013) bahwa pelaksanaan perkuliahan melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Sementara penelitian lain juga dilakukan oleh Arum Setiyani dan Huri Suhendri (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika. Begitu juga penelitian yang dilakukan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan model ceramah berada pada kategori kurang baik. Penyebabnya adalah rendahnya kemampuan berpikir detail karena siswa kurang mampu mengembangkan suatu gagasan, merincikan secara detail dari suatu objek atau gagasan.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berada pada kategori baik. Penyebabnya adalah tingginya kemampuan berpikir lancar karena siswa mampu memberikan banyak ide-ide, gagasan yang relevan, banyak alternatif penyelesaian masalah serta banyak pertanyaan dan memberikan banyak solusi untuk melakukan berbagai hal sehingga menghasilkan motivasi dalam belajar.
3. Hasil uji independent sample T-Test menyatakan adanya perbedaan signifikansi kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan dan pengalaman penelitian, maka peneliti merekomendasikan :

1. Bagi Kepala Sekolah SMA Negeri 15 Pekanbaru diharapkan mampu memaksimalkan kompetensi belajar siswa agar siswa aktif dan kreatif sehingga proses belajar dan mengajar berjalan efektif dan efisien dan dapat mengasah kemampuan berpikir siswa agar bisa mengembangkan suatu masalah pembelajaran dengan rinci sehingga siswa mampu mengubah cara pemikiran

dalam belajar, dengan begitu siswa dapat merincikan secara detail dari suatu objek atau gagasan.

2. Bagi guru di SMA Negeri 15 Pekanbaru penggunaan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan kemampuan pembelajaran ekonomi pada umumnya. Penggunaan teknik *games dan tournament* dapat mengimplementasikan untuk memfasilitasi seluruh siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif khususnya pada materi pasar tanpa membedakan kemampuan siswa, jenis kelamin, suku dan ras. Guru seharusnya mampu meningkatkan kreativitas mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum Setiyani. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. Fakultas Teknik, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI.
- Endang, Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Yogyakarta
- Henny Indrawati. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi. *Jurnal Pendidikan*. Vol 4 No 1.
- Slavin. Robert E. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Munandar Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka cipta. Jakarta.
- Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. Kencana: Jakarta
- Winda Ariyani. 2010. Perbandingan hasil belajar siswa antara yang menggunakan metode ceramah dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di

SMAN 2 Siak Hulu. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau.