

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP TINGKAT BERPIKIR KREATIF SISWA

**(Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA
Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)**

Oleh

Zulfikar Muhammad Fawwaz

195020078

ABSTRAK

Dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya model pembelajaran yang digunakan dan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, menyebabkan kurangnya tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (i) tingkat kemampuan berpikir siswa pada kelas eksperimen sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, (ii) tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, (iii) mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas kontrol, (iv) Pengaruh dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Tingkat Berpikir Kreatif Siswa pada kelas eksperimen. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *Non-equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, test dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (i) Terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor *pre-test* sebesar 29,45 dan skor *post-test* sebesar 40,10 dari skor maksimal 50. (ii) Terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada kelas kontrol dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor pretes sebesar 29,65 dan skor *post-test* sebesar 38,05 dari skor maksimal 50. (iii) Hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. (iv) Berdasarkan hasil pengujian effect size yang memperoleh hasil sebesar 0,333 atau 33,3% yang merupakan kategori sedang artinya terdapat Pengaruh dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Tingkat Berpikir Kreatif Siswa pada kelas eksperimen. Sebagai akhir penelitian, penulis menyampaikan saran kepada sekolah agar memfasilitasi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan kepada guru agar menjadikan model TGT sebagai alternatif dalam pembelajaran yang dilakukan serta guru dapat bervariasi dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Berpikir Kreatif

THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE LEVEL OF STUDENTS CREATIVE THINKING

**(Quasi Experiment on Economics Subject Class XI IPS at SMA Pasundan 8
Bandung Academic Year 2023/2024)**

By

Zulfikar Muhammad Fawwaz

195020078

ABSTRACT

This is motivated by the lack of optimal learning models used and teacher-centred learning, causing a lack of students' creative thinking abilities. This research aims to determine: (i) level of thinking ability of students in experimental class before (pre-test) and after (post-test) the Team Games Tournament cooperative learning model was applied, (ii) level of creative thinking ability of students in the control class before (pre-test) and after (post-test) the Jigsaw cooperative learning model was applied, (iii) knowing differences in student learning outcomes before and after learning using the Team Games Tournament cooperative learning model in the experimental class and the Jigsaw cooperative learning model in control class, (iv) The effect of the Team Games Tournament Cooperative Learning Model on the Level of Students Creative Thinking in the experimental class. This research method is quantitative research with a quasi-experimental design. The research design using Non-equivalent Control Group Design. The data collection techniques using observation, interviews, tests and documentation studies. The results of the research show: (i) There is a significant difference in the experimental class as evidenced by the average pre-test score of 29.45 and a post-test score of 40.10. (ii) There is quite a difference significant in the control class as evidenced by the average pre-test score of 29.65 and the post-test score of 38.05. (iii) There were differences in learning outcomes between the experimental class and the control class before and after being given treatment. (iv) Based on the results of the effect size test, the results obtained were 0.333 or 33.3%, which is in the medium category, meaning that there is an effect of the Team Games Tournament Cooperative Learning Model on the Level of Students Creative Thinking in experimental class. At the end of the research, the author conveys suggestions to schools to facilitate teachers in implementing student-centered learning models and to teachers to make the TGT model an alternative in the learning they carry out and teachers can vary in choosing and using learning models.

Keywords: Team Games Tournament Cooperative Learning Model, Creative Thinking

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT KA TINGKAT BERPIKIR
KREATIP SISWA**

(Kuasi Ékspérimén Ékonomi Kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung
Taun Ajaran 2023/2024)

Ku

Zulfikar Muhammad Fawwaz

195020078

RINGKESAN

Hal ieu didorong ku kurangna modél pangajaran anu digunakeun sacara optimal sarta pangajaran anu cenderung berpusat ka guru, ngabalukarkeun kirangna tingkat berpikir kreatif siswa. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho: (i) hasil diajar siswa kelas ékspérimén saméméh (*pre-tés*) sareng saatos (*post-tés*) dilarapkeun modél pangajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, (ii) hasil diajar siswa kelas kontrol saméméh (*pre-tés*) sareng saatos (*post-tés*) anu dilarapkeun modél pangajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, (iii) mikanyaho aya bédana hasil diajar siswa saméméh jeung sabada diajar ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas ékspérimén jeung modél pangajaran kooperatif tipe *Jigsaw* di kelas kontrol. (iv) Pangaruh Modél Pangajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* kana Tingkat Berpikir Kreatif Siswa di kelas ékspérimén. Méthode ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan kuantitatif jeung desain kuasi ékspérimén. Desain panalungtikan anu digunakeun nyaéta *Non-equivalent Control Group Design*. Téhnik ngumpulkeun data digunakeun dina wangun observasi, wawancara, tés jeung studi dokuméntasi. Hasilna némbongkeun: (i) aya béda anu rada signifikan di kelas ékspérimén anu dibuktikeun ku rata-rata peunteun *pre-tés* 29,45 jeung peunteun postés 40,10 ti skor maksimal 50. (ii) Aya béda anu rada signifikan dina kelas kontrol anu dibuktikeun ku kahontalna rata-rata peunteun pretés 29,65 jeung peunteun postés 38,05 ti skor maksimal 50. (iii) Aya bédana hasil diajar antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol saméméh jeung sabada dibéré perlakuan. (iv) Dumasar kana hasil uji ukuran éfék anu meunang hasil 0,333 atawa 33,3% anu katégorina sedang, hartina aya pangaruh Model Pangajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* kana Tingkat Berpikir Kreatif Siswa di kelas ékspérimén. Sabagé ahir pangajaran, panulis nepikeun saran ka sakola pikeun ngagampangkeun guru dina ngalaksanakeun modél pangajaran berpusat ka siswa jeung guru sangkan modél Pangajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* mangrupa alternatif dina pangajaran sarta guru bisa rupa-rupa dina milih jeung ngagunakeun modél pangajaran.

Sanggem Konci: Model Pangajaran Tipe *Team Games Tournament*, Berpikir Kreatif