

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Syaiful Sagala dalam Abdul Rahman Tibahary (2018, hlm. 55) mengatakan bahwa, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”. Menurut Komalasari dalam Ani Setiani (2023, hlm. 232) mengatakan bahwa, “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas dan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara efektif”. Lalu menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam Warsono dan Hariyanto (2013, hlm. 172), “Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran termasuk program multimedia”.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran yaitu suatu kerangka konseptual yang didalamnya terdapat deskripsi dari lingkungan belajar yang tergambar secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang memiliki kegunaan perencanaan belajar dan perencanaan kurikulum untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah bahwa banyak siswa belum dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif, guru harus melakukan hal-hal baru. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan mengubah metode dan model pembelajaran mereka untuk meningkatkan kemampuan siswa. Lalu, peneliti percaya bahwa model pembelajaran yang paling efektif untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

#### **b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Warsono & Hariyanto (2014, hlm. 161) mengatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Lalu menurut Hamdayama (2016, hlm. 145) “Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Kemudian ada pendapat menurut Rusman dalam Suwardi (2018, hlm. 53), “Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Selama KBM, siswa tidak hanya bertanggung jawab untuk menyimak apa yang disampaikan oleh guru, tetapi mereka juga bertanggung jawab untuk menemukan dasar dari materi yang mereka pelajari secara mandiri.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang melibatkan kelompok siswa yang punya kemampuan berbeda. Hasil yang diharapkan dari penggunaan teknik ini adalah bahwa siswa akan dapat meningkatkan kemampuan akademik mereka, keterampilan sosial mereka, dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain.

#### **c. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Roger dan David Johnson dalam Ismun Ali (2021, hlm. 253-255), anggapan kerja kelompok sebagai model pembelajaran kooperatif ini tidak dapat selamanya kita anggap. Roger dan Johnson menganjurkan lima elemen yang harus dibangun dalam aktivitas intruksional agar pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan manfaat yang diharapkan, mencakup:

##### 1) *Positif Interdependence* (Saling Ketergantungan Positif)

Keberhasilan suatu kelompok sangat tergantung kepada kerja keras setiap anggota. Untuk membentuk kelompok kerja yang efektif, pendidik harus menyusun tugas agar setiap siswa menyelesaikannya.

- 2) *Face to Face Interaction* (Interaksi Tatap Muka)  
Setiap kelompok memiliki kesempatan berdiskusi. Memungkinkan siswa untuk membangun kerja sama yang bermanfaat bagi semua anggota.
- 3) *Individual Accountability* (Tanggung Jawab Individual)  
Merupakan akibat langsung dari unsur pertama. Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab demi melakukan yang terbaik jika tugas dan pola penilaian dibuat sesuai dengan prosedur model pembelajaran kooperatif. Persiapan guru dalam menyusun tugas adalah kunci keberhasilan metode kerja kelompok.
- 4) *Social skill* (Keterampilan Sosial)  
Sebelum memasukkan siswa ke dalam kelompok, guru harus mengajarkan siswanya bagaimana berkomunikasi atau berinteraksi dalam kelompok. Ini dikenal sebagai keterampilan sosial.
- 5) *Group debriefing* (Evaluasi Proses Kelompok)  
Guru harus mengatur waktu yang tepat kepada setiap kelompok untuk menilai proses mereka bekerja dan juga hasilnya agar mereka dapat bekerja sama dengan lebih baik kedepannya.

Di sekolah, ada berbagai macam model belajar yang dapat digunakan. Pengajar hanya perlu menentukan model dan metode belajar yang tepat karena materi pasti berbeda atau tidak diam di satu materi saja, dan setiap materi harus disampaikan dengan baik kepada siswa. Peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model yang tepat untuk meningkatkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan dalam model ini terdapat banyak juga jenis atau tipenya, salah satu tipe yang menurut peneliti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah *team games tournament* dimana tipe tersebut mengarahkan siswa berkelompok dan bekerja sama agar mereka meraih kemenangan.

#### **d. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

*Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan

5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin (2015, hlm. 163), “TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan menurut Isjoni (2013, hlm. 83), “TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang mencakup turnamen akademik yang melibatkan aktivitas untuk setiap siswa, terlepas dari tingkat kemampuan mereka, jenis kelamin, dan suku atau ras.

#### **e. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament***

Menurut Shoimin (2014, hlm. 205-207), langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

##### 1) Presentasi oleh Guru

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah. Pada tahap ini, siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

##### 2) Membentuk Kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3) *Games*

Permainan dimainkan di meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4) *Tournament*

Kegiatan ini dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja yang disediakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan pencapaian yang paling baik dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti tournament, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Menurut Ngalimun (2014, hlm 183-184), sintaks dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok siswa yang heterogen dengan jumlah 4 orang, lalu memberikan materi pokok juga rencana kegiatan.
- 2) Menyediakan jumlah meja pertandingan yang cukup, misalnya delapan meja dan empat siswa dengan kemampuan setara di tiap meja. Penunjukan siswa masing-masing untuk duduk di meja yang dipilih adalah keputusan yang dibuat oleh kelompok.
- 3) Kemudian melakukan turnamen, di mana setiap siswa mengambil kartu soal di meja dan mengerjakannya dalam batas waktu tertentu. Siswa dapat menyelesaikan lebih dari satu soal sekaligus, dan hasilnya dievaluasi sebelum dinilai. Setiap kelompok memperoleh skor turnamen, yang digabungkan dengan skor kelompok awal. Setiap siswa yang berada di meja pertandingan sesuai dengan skor yang diperolehnya dan diberikan gelar atau sebutan yang berbeda.

- 4) *Mumping*, pada turnamen berikutnya, tempat duduk di meja pertandingan disesuaikan dengan gelar, siswa dengan gelar tertinggi berada di kelompok meja turnamen yang sama, dan siswa dengan gelar lainnya berada di meja turnamen lainnya.
- 5) Setelah turnamen berakhir, skor dihitung untuk setiap kelompok dan untuk setiap individu. Skor ini diberikan sebagai penghargaan untuk kelompok dan individu.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka tahapan dalam model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat digambarkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**  
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Membuka pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menguraikan aktivitas yang akan dilakukan siswa menggunakan model pembelajaran TGT.</li> <li>- Mengingatkan kembali pengalaman pembelajaran sebelumnya melalui apersepsi siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengarkan materi dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan di masa depan, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.</li> <li>- Menyimak apersepsi guru melalui pertanyaan tentang pembelajaran sebelumnya.</li> </ul>
Penyajian Kelas	Menjelaskan materi kepada siswa.	Menerima dan mendengarkan penjelasan materi

Siswa belajar secara berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memecah kelompok siswa menjadi beberapa kelompok terpisah berdasarkan jumlah siswa</li> <li>- Menginstruksikan siswa untuk membaca dan berbicara sehingga mereka lebih mudah menjawab pertanyaan dan memahami penyampaian materi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masuk ke kelompok yang diberikan oleh guru</li> <li>- Bekerja sama dalam diskusi dan latihan soal dengan teman satu kelompok</li> </ul>
Permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan media untuk turnamen</li> <li>- Mengawasi siswa selama turnamen</li> </ul>	Menjalankan turnamen dengan adil dan penuh semangat
Pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginstruksikan kelompok pesaing dan pembaca.</li> <li>- Menghitung total skor untuk masing-masing kelompok.</li> </ul>	Menjalankan turnamen sesuai dengan arahan dari guru dan mendapatkan skor.
Pemberian penghargaan kelompok	Pemberian <i>reward</i> pada kategori tiap kategori kelompok	Menerima <i>reward</i> yang dan menghargai hasilnya
Menarik kesimpulan jawaban	- Membuat siswa terpancing agar dapat membuat kesimpulan tentang jawaban turnamen yang benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan jawaban turnamen yang benar</li> <li>- Membuat rangkuman yang</li> </ul>

	- Membimbing siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah mereka pelajari	relevan dengan materi yang diajarkan
Menutup Pelajaran	Siswa dimotivasi dan diberi penguatan untuk terus membaca materi.	Rasa ingin tahu tentang materi selanjutnya muncul setelah memperhatikan guru.

Sumber: educhannel.id

## 2. Berpikir Kreatif

### a. Pengertian Berpikir Kreatif

Pada dasarnya, setiap orang memiliki kemampuan berpikir kreatif sejak dari lahir, akan tetapi seiring bertambah dewasa seseorang, beberapa diantaranya pasti ada yang memaksimalkan kemampuan berpikir kreatifnya dan ada juga yang tidak terlalu mementingkan kemampuan tersebut tergantung dari prioritas yang mereka butuhkan. Menurut Susanto (2013, hlm. 110), “Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencangkup wawasan dengan unsur unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu”. Melihat pengertian di atas, berpikir kreatif sebenarnya dibutuhkan oleh setiap orang, bukan hanya digunakan dalam proses KBM tetapi juga digunakan dalam kegiatan sehari-hari dimana sejatinya membutuhkan kemampuan ini untuk dapat membuat suatu gagasan baru atau mencari jalan keluar yang dapat mempengaruhi sesuatu untuk dapat berkembang dan lebih bermutu.

Menurut Sani (2014, hlm. 15), “Berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal ini merupakan pengembangan diri terhadap ide-ide baru yang memiliki mutu yang baik”. Ketika memikirkan kata kreatif, sebenarnya kita memikirkan sebuah proses penciptaan. Begitu juga dengan para siswa yang seharusnya mampu untuk dapat



berpikir kreatif agar ketika proses belajar mereka tidak terlalu terpaku kepada materi yang monoton sehingga dapat menciptakan sebuah gagasan baru yang dapat diterima oleh teman sekelasnya.

Berdasarkan pendapat yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif yaitu proses mengembangkan pemikiran yang tidak seperti pemikiran pada umumnya namun berkualitas sehingga siswa dapat menemukan jawaban yang berbeda tetapi tidak mengurangi makna sebenarnya dari apa yang ia kembangkan dan ide tersebut memiliki mutu yang baik.

### **b. Faktor-faktor Yang Dapat Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif**

Faktor-faktor individu dan situasional akan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Hurlock dalam Intan Ratri (2014, hlm. 39) mengungkapkan ada faktor-faktor yang dapat memengaruhi berkembangnya berpikir kreatif siswa diantaranya:

- 1) Faktor internal, yaitu:
  - Jenis kelamin,
  - status sosioekonomi,
  - urutan kelahiran, dan
  - inteligensi.
- 2) Faktor eksternal, yaitu:
  - Waktu,
  - kesempatan untuk memperoleh pengetahuan,
  - cara mendidik anak,
  - dorongan,
  - hubungan orangtua-anak yang tidak posesif, dan
  - sarana dan lingkungan yang merangsang.

### **c. Indikator Berpikir Kreatif**

Menurut Guilford dalam Munandar (2014, hlm 111) indikator berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

1. *Fluency of thinking* (kelancaran berpikir) yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide cepat dari pemikiran seseorang. Kelancaran berpikir ini berfokus pada kuantitas daripada kualitas.
2. *Flexibility* (keluwesan berpikir) adalah kemampuan menghasilkan berbagai ide, pertanyaan, atau jawaban, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, menemukan cara atau pendekatan baru untuk berpikir, dan dapat menggunakan berbagai cara atau pendekatan untuk memahami suatu masalah. Orang yang kreatif memiliki pikiran yang luas. Mereka dapat dengan mudah mengadopsi cara baru untuk berpikir.
3. *Elaboration* (elaborasi) merupakan kemampuan mengembangkan sebuah konsep atau ide sambil memperinci dan menambah detail suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.
4. *Originality* (originalitas) adalah kemampuan untuk mengajukan gagasan atau ide unik atau untuk menunjukkan gagasan asli.

#### **d. Penilaian Berpikir Kreatif Melalui Hasil Belajar**

Berpikir kreatif adalah sebuah proses mengembangkan ide yang tidak biasa namun berkualitas. Seorang siswa dapat dikatakan mampu berpikir kreatif jika dia sudah memahami materi dari apa yang guru sampaikan. Untuk dapat mengetahuinya dapat dilakukan dengan memperoleh hasil belajar.

Menurut Nasution dalam Anny Sulastri dkk. (2015, hlm. 3) mendefinisikan bahwa, “Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”. Penerapan penilaian berpikir kreatif biasa dilakukan menggunakan tes esai atau uraian. Hal ini sesuai dengan konsep Renzulli dalam Dwiana Susiningrum (2018, hlm. 196) yaitu:

Alat ukur atau tes yang di pakai untuk menelusuri anak berbakat yaitu: (1) tes inteligensi untuk mengukur kemampuan intelektual; (2) tes kreativitas untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan; (3) tes prestasi belajar untuk mengukur hasil belajar anak yang mencerminkan juga motivasi anak untuk belajar serta bertanggung jawab terhadap tugas.

Menurut Suryadi dan Herman dalam Redza Dwi Putra dkk (2016, hlm. 330) menjelaskan bahwa, “Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir

untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya”.

### **3. Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Ada kemungkinan bahwa ada hubungan antara dua hal tersebut berdasarkan penjelasan teori-teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan berpikir kreatif. Siswa mampu menjadi lebih kreatif jika mereka memiliki dorongan, memiliki kesempatan untuk belajar, membuat kesimpulan, memiliki lingkungan yang merangsang, dan mengatur strategi dan taktik.

Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* karena tipe ini adalah tipe dari *cooperative learning* yang berisi pertandingan akademik berupa kegiatan semua siswa yang mempunyai kemahiran, gender, dan suku atau ras yang beda. Hal tersebut berhubungan dengan penelitian dari Marnih (2016, hlm. 249) menyatakan bahwa, “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama, dan pemahaman materi siswa”.

Berdasarkan kedua teori yang disampaikan, dapat dinyatakan bahwa ada keterkaitan antara kemampuan berpikir kreatif siswa dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model ini adalah model belajar yang menggunakan turnamen pengetahuan, *quiz*, dan sistem skor untuk setiap siswa. Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena sintaks yang terlibat dalam elemen-elemen yang dapat membantu mereka berpikir kreatif.

## B. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat	Pendekatan & Analisis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Ruth Lana Monika (2013)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada	SMP Kanisius Kalasan Yogyakarta	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) <i>Pre-test Post-test</i>	1. Hasil peningkatan pemahaman konsep pada siklus I adalah 8.33%. Sedangkan target peningkatan pemahaman konsep kelas yang telah ditentukan adalah sebesar 40%. Sehingga, hasil pencapaian nilai rata-rata masih belum melebihi target yang telah ditetapkan karena rata-rata skor siswa setelah posttest adalah 4.38. Nilai tertinggi pada saat posttest	Sama-sama menggunakan variabel independen untuk memengaruhi variabel dependen.	1. variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan minat belajar siswa, bukan berpikir kreatif siswa

		Materi Sistem Peredaran Darah Manusia			<p>adalah 9.44 dan nilai terendah adalah 0.33. Sedangkan untuk siklus II nilai tertinggi pada saat posttest adalah 9.54 dan nilai terendah adalah 3.18.</p> <p>2. didapatkan hasil rata-rata minat siswa kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan adalah 80%. Nilai minat siswa terendah adalah 55% sedangkan nilai tertinggi adalah 97.50%. Jumlah siswa yang mencapai indikator keberhasilan sebanyak 24 orang siswa dari 36 orang siswa, sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai indikator keberhasilan sebanyak 12</p>		2. tempat dan waktu penelitian
--	--	---------------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------

					orang siswa. Dengan nilai tersebut dapat diketahui ketercapaian minat belajar siswa yang telah melampaui indikator keberhasilan 75%.		
2.	Nur Afwa Milawati (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari <i>Self Confidence</i> Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan	SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan	Metode penelitian eksperimen Tes dan Non-tes	Pada kelas eksperimen (VII C), yaitu dengan menggunakan model TGT ( <i>Times Games Tournements</i> ) dan kelas kontrol (VII A) menggunakan model Direct Instruction diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,75 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 70,20, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai hasil belajar pada kedua kelas dan nilai rata-rata kelas eksperimen	1. Sama-sama menggunakan variabel independen model pembelajaran TGT 2. Sama-sama menggunakan metode eksperimen	1. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar 2. menggunakan variabel moderator <i>self confidence</i>

					lebih besar daripada kelas kontrol. Artinya model pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan Times Games Tournaments (TGT) lebih efisien daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Direct Instruction.		3. waktu dan tempat penelitian
3.	Mariati (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rundeng Tahun	SMP Negeri 1 Rundeng Sumatera Utara	Metode penelitian eksperimen Tes awal dan tes akhir	Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada saat pretest nilai rata-rata sebesar 37,5 sedangkan saat posttest nilai rata-rata sebesar 88,5. Rata-rata posttest lebih tinggi jika	Menggunakan metode eksperimen	1. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar

		Ajaran 2020-2021			dibandingkan nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 75.		2. waktu dan tempat penelitian  3. Variabel model pembelajaran <i>jigsaw</i> bukan variabel moderator
--	--	------------------	--	--	-----------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------



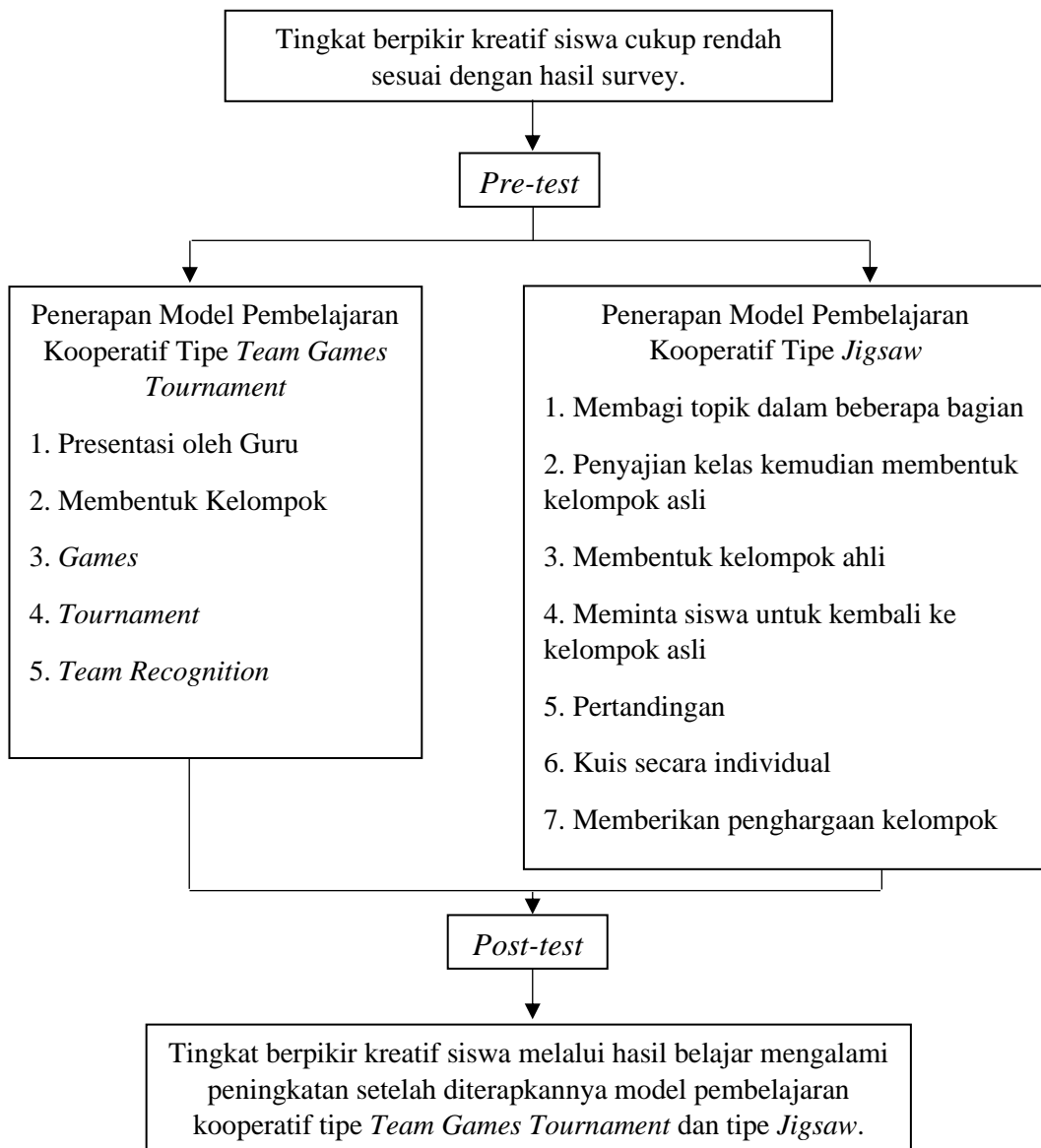
### C. Kerangka Pemikiran

Menurut Mujiman dalam Ningrum (2017, hlm. 148) menyatakan bahwa, “Kerangka pemikiran adalah konsep berisikan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara”. Berpikir kreatif didefinisikan sebagai proses mengembangkan ide yang tidak biasa namun berkualitas sehingga siswa dapat menemukan jawaban yang berbeda atau bervariasi tetapi tidak mengurangi makna sebenarnya dari apa yang ia kembangkan dan ide tersebut memiliki mutu yang baik. Pada abad 21 ini, siswa diharuskan memiliki kompetensi 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* yang dimana untuk mencapainya dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar keempat kompetensi tersebut dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang masalah, siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung menunjukkan beberapa masalah. Salah satunya adalah hanya beberapa siswa yang merasa memenuhi kriteria berpikir kreatif, siswa mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang cukup rendah, dan guru menggunakan pendekatan belajar konvensional.

Sehubungan dengan apa yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa masalahnya adalah siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa belum mampu dalam menggagas suatu hal yang baru, dan belum mampu mengembangkan materi yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *team games tournament* adalah model belajar yang dapat memenuhi tingkat berpikir kreatif siswa karena model pembelajaran kooperatif tipe ini adalah model belajar yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan berbeda sehingga setiap siswa bebas berpendapat dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya masing-masing. Berdasarkan apa yang telah dijelaskan, pemecahan masalah kurang aktif dan kreatifnya siswa yaitu dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran ekonomi. Kemudian memberikan semangat kepada siswa di awal KBM agar dapat fokus dalam belajar. Lalu, membiasakan siswa sesuai apa yang ada di pikirannya tanpa menyimpang dari pembelajaran. Selanjutnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berargumen dan berlomba demi meraih yang terbaik. Kemudian pada akhirnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyanggah pendapat teman sekelasnya.

Dengan menggunakan kegiatan belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi dengan lebih santai. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan penjelasan konsep diatas maka kerangka dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

Dari pemaparan di atas, dapat ditunjukkan dalam paradigma penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2.2**  
Paradigma Penelitian

Keterangan:

Variabel X = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Variabel Y = Tingkat Berpikir Kreatif

————> = Garis pengaruh

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Dalam Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 23) menyatakan bahwa, “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”. Dalam penelitian ini, penulis berasumsi bahwa:

- a) Guru ekonomi mampu menerapkan model belajar kooperatif tipe TGT secara efektif selama proses KBM, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya juga dengan baik.
- b) Siswa Kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik yang dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

##### **2. Hipotesis**

Menurut Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 23), “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”. Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>1</sub> = Terdapat perbedaan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

H<sub>2</sub> = Terdapat perbedaan pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

H<sub>3</sub> = Terdapat perbedaan tingkat berpikir kreatif melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada kelas kontrol

H<sub>4</sub> = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar.