

ENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PELAJARAN IPS

Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, Melawati Sofiana

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan penggunaan model pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran, pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dinilai masih rendah pada SDN Serang 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitiannya adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Serang 2. Sampel penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes kemampuan berpikir kreatif dan instrument non tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Hasil analisis memberikan kesimpulan bahwa pencapaian dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

KEYWORDS

Model Pembelajaran Teams Game Tournament, Kemampuan Berpikir Kreatif, Mata Pelajaran IPS

FULL TEXT:

[PDF](#)

REFERENCES

- Abdulhak. (2001). Komunikasi Pembelajaran: Pendekatan Konvergensi dalam Peningkatan Kualitas dan Efektifitas Pembelajaran. Bandung: UPI Depdiknas
- Al-Tabany. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewanti & Susanah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Monopoli pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos Surabaya
- Djamarah. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan. (2011). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Heriawan. (2012). Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis. Serang: LP3G

Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munandar. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Riduwan. (2013). Belajar Mudah Penelitian. Bandung: Alfa Beta.

Ratna Julianti, HM. Nasirun dan Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Konstruktif dengan Media Kokoru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1)

Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran. Bandung: Seri Manajemen Sekolah Bermutu

Shoimin. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Siswono. (2008). Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpadu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS) Di SMP NEGERI 4 Dan SMP NEGERI 26 Surabaya). *Buletin Pendidikan Matematika*, 6(2)

Slavin. (2009). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Terjemahan Cooperative Learning: Theory, Research and Practice, oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media

Solihatin. (2008). Kooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sudaryono. (2017). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sudarman. (2004). Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana. (2002). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryadi dan Herman. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: Jica

Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Invatif Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Yunianta Rusilowati & Rochmad. (2012). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Implementasi Project-Based Learning Dengan Peer and Self-Assessment. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2)

Yulianti. (2010). Asuhan Neonatus Bayi dan Anak Balita. Jakarta: Trans Info Medika