

# Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng

Rizqi Nur Yahya<sup>1</sup>, Sanusi<sup>2</sup>, Hartutik Lilik Suprihatin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; riskinyy@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; sanusi.mathedu@unipma.ac.id

<sup>3</sup> SDN 1 Bareng Puduk, Indonesia; hartutiklilis@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

Learning model;  
Team Game Tournament (TGT);  
Creative Thinking

### Article history:

Received 2023-05-20

Revised 2023-06-23

Accepted 2023-07-16

---

## ABSTRACT

Based on the observation activities carried out, it was found that students were passive and only listened to the teacher's explanation. The lack of enthusiasm of students in learning, other things can be seen from the questions given, the lack of ability to develop answers to the description questions, the lack of analysis in understanding the questions. The research used is Classroom Action Research (CAR) by applying qualitative and quantitative analysis. This research also collaborated with the fifth grade teacher to act as an observer. The subjects in this study were class V SD Negeri 1 Bareng, Ponorogo Regency with a total of 10 students consisting of 4 girls and 6 boys. This research was conducted in two cycles which included planning, implementing, observing, and reflecting. This research is said to be successful if the average score of students reaches KKM 75 on the posttest by 80%. The study aims to determine the creative thinking skills of students using the Team Game Tournament (TGT) learning model for class V SD Negeri 1 Bareng, Ponorogo Regency and is measured through each indicator of creative thinking (fluency, flexibility, originality and elaboration. Pre-cycle 30 completeness scores %, in the first cycle 30% and in the second cycle 80%. Achievement indicators of creative thinking in the first cycle of thinking smoothly 76% in the second cycle 90%. Flexible thinking 70% and the second cycle gains 90%. Original thinking cycle I 52% and cycle II 78%, thinking elaboration cycle I 54% and cycle II 84%.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



## Corresponding Author:

Rizky Nur Yahya

Universitas PGRI Madiun, Indonesia; riskinyy@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Berpikir kreatif adalah proses berpikir dimana dapat memberikan suatu gagasan lain atau berbeda juga memberikan alternatif jawaban berdasarkan informasi yang didapat, memberikan penekanan dalam jawaban dan kesesuaiannya. Krulik, Stephen, dan Jesse berpikir kreatif adalah

pemikiran orisinal dan kompleks, merumuskan ide dan menghasilkan ide baru serta menentukan keefektifannya. Maka dari itu, berpikir kreatif dapat meningkatkan daya pikir seseorang dalam memberikan hal-hal baru dan pilihan jawaban terbaik (Putri, dkk, 2020). Menurut Fink taksonomi tentang nilai-nilai penting dalam pembelajaran, yaitu pengetahuan dasar, mengingat serta memahami informasi dan ide yang diperoleh. Aplikasi, menerapkan keterampilan, kemampuan berpikir (praktis, kritis dan kreatif) dan pengelolaan. Integrasi, kemampuan menghubungkan ide yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi kemanusiaan, mempelajari diri sendiri dan orang lain. Kepedulian, tanggap akan hal-hal yang baru terkait perasaan, minat, dan nilai-nilai. Mempelajari bagaimana cara belajar, bagaimana menjadi peserta didik yang baik dalam belajar dan mandiri, dengan demikian peserta didik akan belajar secara efektif (Sani, 2019).

Pembelajaran sudah semestinya berjalan dan dilakukan dengan baik. Pada paradigma lama, hal yang terjadi peserta didik hanya mendengarkan, mengerjakan tugas dan soal, di mana kondisi ini mungkin pengetahuan guru masih terbatas pada peserta didik belajar dan bagaimana cara membelajarkan peserta didik. Pembelajaran diartikan proses membuat peserta didik belajar dengan menerapkan tujuan pembelajaran agar dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan. Dengan menciptakan suatu lingkungan belajar yang kondusif, merancang kegiatan pembelajaran yang bertujuan peserta didik memperoleh pengalaman belajar, mengalamai dan melakukannya. Semua proses yang terjadi, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan. Untuk mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, alangkah baiknya guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik dapat melakukan kegiatan mengamati, membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi terhadap suatu permasalahan, dan mempraktikkan keterampilan (Helmiati, 2012).

Permasalahan pembelajaran yang dijumpai saat pembelajaran adalah peserta didik banyak duduk diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Penggunaan model pembelajaran yang kurang maksimal dan cenderung tidak dilakukan sesuai dengan sintaksnya, sehingga menjadikan peserta didik menjadi pasif. Saat pembelajaran, pada kegiatan tanya jawab, kurangnya inisiatif dalam memberanikan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, dalam menjawab soal uraian yang bersifat terbuka, masih menjawab soal dengan jawaban singkat karena kurangnya analisa mendalam, serta kurangnya pengembangan jawaban. Hal ini dapat dikarenakan takut di kritik atau diejek, takut salah dalam menjawab. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan kemampuan berfikir kreatif pada peserta didik dengan salah satu model pembelajaran, yaitu *Team Game Tournament*. Berdasarkan observasi awal di kelas V pada pembelajaran adalah pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan berpikir untuk mengevaluasi serta mencari kebenaran terhadap informasi masih kurang. Kemampuan peserta didik dalam pengembangan jawaban yang juga kurang. Dalam analisis soal uraian terbuka, didapatkan banyak jawaban yang singkat, tidak adanya inisiatif untuk mengembangkan jawaban dengan sudut pandang yang berbeda. Dilihat juga dari soal yang diberikan soal, soal tersebut juga kurang adanya upaya untuk menggiring peserta didik untuk proses berpikir kreatif. Pada pertanyaan soal masih menggunakan "sebut dan jelaskan, apa yang dimaksud dengan" sebauiknya dengan awalan kata "Mengapa" dan "Bagaimana", karena dengan pertanyaan tersebut dapat memunculkan ide yang dipikirkan peserta didik, dan pertanyaan tersebut bersifat luas tidak berfokus pada satu jawaban. Sehingga mendapatkan jawaban yang bervariasi. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif karena eksplorasi tentang materi dan kaitannya dengan contoh kehidupan sekitar dan fenomena yang ada kurang luas, dan peserta didik belum mampu mencari solusi dengan sudut pandang yang berbeda.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Isnayati Bahagiani, dkk, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa, dalam penelitiannya diperoleh 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. Perbedaannya penelitian yang dilakukan Isnayati Bahagiani, dkk, kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika soal cerita materi bilangan pecahan dan model yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Tematik dan model penelitian menggunakan PTK. Penelitian Isnayati Bahagiani, dkk, dilakukan di SMP dan penelitian yang akan saya lakukan di SD. (Bahagiani, dkk, 2017)

Model Pembelajaran menurut Joyce dalam (Farida Nur Kumala) adalah perencanaan ataupun pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, serta menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Model pembelajaran bersifat tidak kaku, sehingga memungkinkan seorang guru memadukan atau memodifikasi sesuai kreatifitasnya, namun tetap berpegang dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan memperhatikan tingkat kognitif peserta didik, sarana, dan fasilitas yang ada. Model pembelajaran TGT menurut Nur dan Wikandari dalam (Octavinna Nurmala Kusumadewi) dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran mulai dari ilmu eksak, ilmu social, bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai tingkat menengah. Model pembelajaran TGT cocok untuk tujuan pembelajaran dengan sesuai bersifat tajam dengan satu jawaban yang benar. Akan tetapi model pembelajaran TGT dapat juga dirumuskan menggunakan penilaian bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja. (Kumala, 2016).

Tujuan guna memperbaiki permasalahan berpikir kreatif adalah peran dan upaya yang dilakukan, dengan memberikan pengajaran yang tepat. Perencanaan pembelajaran yang berkelanjutan dan bermakna dengan menerapkan sebuah model pembelajaran secara menarik, kreatif dan inovatif dapat membantu peserta didik mengalami pembelajaran yang baik dan melatih secara bertahap dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guilford memberikan penjelasan bahwasanya kreativitas merupakan kemampuan kognitif yang melibatkan kemampuan kreatif secara divergen dalam *structure of intellect model*. Berpikir kreatif merupakan operasi mental yang mengharuskan penggunaan kemampuan berpikir kreatif, meliputi kelancaran, kelenturan/fleksibel, orisinalitas dan elaborasi. Artinya seseorang dikatakan kreatif bila memenuhi empat kriteria tersebut. Definisi lain berpikir kreatif adalah kemampuan dalam mengkonstruksi hasil respon, ide-ide, opsi maupun alternatif untuk suatu permasalahan. Sehingga berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk memberi solusi terhadap suatu masalah secara tepat. Tes berpikir kreatif sering digunakan untuk memperkirakan peluang memecahkan masalah. Tes berisi pertanyaan terbuka yang mana responden diminta untuk memberikan jawaban atau sejumlah ide. Dalam bukunya Guilford secara khusus menyatakan berpikir kreatif berhubungan dengan faktor *fluency*, *flexybility*, *originality* dan *elaboration* yang sesuai dengan *structure of intellect model*. (Hasannudin, 2017)

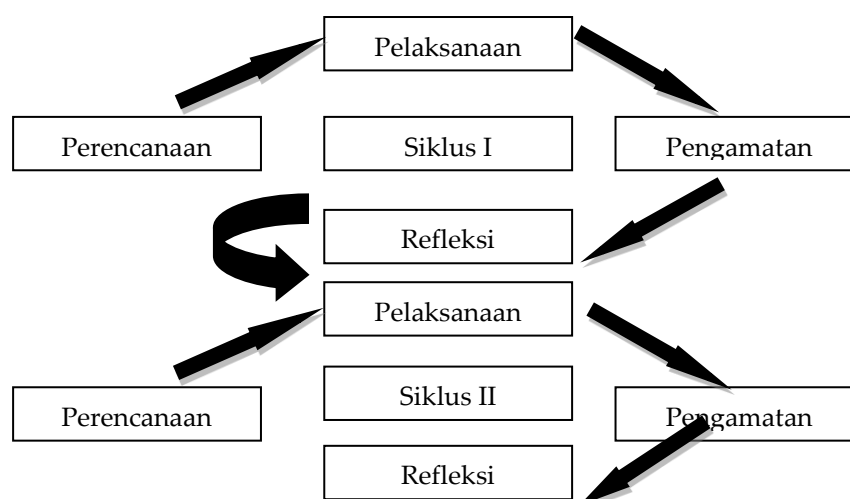
Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng. Dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) peserta didik akan dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran serta diaja belajar sambil bermain, dengan menemukan fakta, melakukan analisis, memberikan tanggapan atas sebuah soal, dan memberikan alternatif jawaban terbaik, sehingga hal ini sejalan dengan kemampuan berpikir kreatif.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Bareng, yang beralamat di Dusun Ecek-ecek, Bareng, Kec. Pudak, Kab. Ponorogo, Jawa Timur. SD Negeri 1 Bareng berada di dalam kompleks bangunan SD Negeri 1 Bareng. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh mahasiswa PPG Prajabatan 2022 dan dibantu oleh teman serta Guru dari SD Negeri 1 Bareng. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di mulai bulan Mei hingga Juli. Dilaksanakan selama 3 kali tatap muka untuk memperoleh hipotesis. Dan juga yang meliputi pengumpulan data dan pengolahan data.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses awal sejak pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reaserch*) yakni kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini merujuk pada model siklus Kurt Lewin, dilakukan dua siklus. Pada masing-masing siklus meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, dkk, 2015).

Gambar 1. Prosedur Penelitian



Penelitian ini dikatakan berhasil apabila apabila rata-rata nilai peserta didik mencapai KKM 75 pada posttest sebanyak 80%. Kualifikasi nilai menurut Suharsimi Arikunto berpedoman pada kriteria yang ditunjukkan dengan skala rentang sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Rentang Nilai

76-100	Sangat Baik (A)
56-75	Baik (B)
40-55	Cukup (C)
0-40	Sangat Kurang (D)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles Huberman (1984) dalam Kunandar (2011:102). Analisis interaktif terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, beberan (display) data, dan penarikan kesimpulan. Untuk data kuantitatif sebagai berikut. Mengukur nilai akhir individu dari soal *posttest* adalah dengan rumus:

$$Skor = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal\ (25)} \times 100$$

Sedangkan untuk mengukur presentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus:

$$Presentase\ ketuntasan = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{Jumlah\ semua\ siswa} \times 100$$

Data yang akan dipaparkan yaitu mengenai variabel Y, "peningkatan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang diperoleh hasil tes

pada setiap siklusnya. Untuk mengetahui rata-rata hasil evaluasi pada setiap siklus menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

- M : Rata-rata yang akan dicari  
 $\sum x$  : Jumlah dari skor yang ada  
 N : Jumlah peserta didik

Mengenai rentangan hasil evaluasi siswa setiap siklus berdasarkan pada kriteria berikut.

- Skor 80-100 : Sangat baik  
 Skor 70-79 : Baik  
 Skor 60-69 : Cukup  
 Skor 59- kebawah : Kurang

Sedangkan untuk mencari ketercapaian masing-masing indikator kemampuan berpikir kreatif dengan mencari prosentase skor perolehan setiap butir soal dengan menggunakan *Microsoft Exel*.

### 3. HASIL DAN PEMBEHASAN

Hasil dan Pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari penelitaian yang dilakukan berdasarkan perencanaan PTK yang dibuat dan telah dilakukan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dengan dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Bareng, penelitian ini telah dilakukan pada setiap tahapnya, hasil dari setiap tahap mulai dari pra siklus hingga siklus II dijadikan sebagai data keberhasilan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berikut penjelasannya.

#### Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas V, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti pada umumnya. Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran sebelum dilaksanakan siklus untuk mengetahui karakteristik setiap peserta didik yang ada di kelas V. Pengambilan data tes awal bersama guru kelas guna melihat skor awal peserta didik sebelum siklus dilaksanakan. Berikut hasil tes pada pra siklus dengan nilai KKM yang ditetapkan adalah 75 disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Persentase Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	2	20,00 %
Belum Tuntas	8	80,00 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pada fase pra siklus hasil post test peserta didik yang tuntas sebanyak 2 peserta didik saja dengan presentase 20%, dan 8 peserta didik lainnya tidak tuntas dengan presentase 80%. Pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan berpikir untuk mengevaluasi serta mencari kebenaran terhadap informasi masih kurang. Dalam analisis soal uraian terbuka, didapatkan banyak jawaban yang singkat, tidak adanya inisiatif untuk mengembangkan jawaban dengan sudut pandang yang berbeda. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif karena eksplorasi tentang materi dan kaitannya dengan contoh kehidupan sekitar dan fenomena yang ada kurang luas, dan peserta didik belum mampu mencari solusi dengan sudut pandang yang berbeda. Maka dari itu peneliti ingin melakukan inovasi pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT). Dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

peserta didik akan dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran serta diajara belajar sambil bermain, dengan menemukan fakta, melakukan analisis, memberikan tanggapan atas sebuah soal, dan memberikan alternatif jawaban terbaik, sehingga hal ini sejalan dengan kemampuan berpikir kreatif.

### Siklus I

Berdasarkan hasil pada pra siklus, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus yang dilaksanakan. Berikut uraian hasil dari kegiatan siklus I.

**Tabel 3.** Persentase Ketuntasan Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	3	30,00 %
Belum Tuntas	7	70,00 %

Berdasarkan data tabel di atas peserta didik pada siklus I yang mencapai ketuntasan sebanyak 3 orang dengan presentase 30%, dan 7 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan presentase 70%. Sehingga belum menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus I, maka pembelajaran yang dilakukan belum maksimal dan perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Dari hasil nilai perolehan peserta didik kemudian di rata-rata mendapatkan hasil 64,4 yang berarti masuk dalam kriteria cukup.

Hasil kegiatan yang dilakukan terdapat beberapa hal yang ditemukan, yaitu kurangnya antusias dari beberapa peserta didik, belum ada keberanian dari peserta didik untuk unjuk kerja, beberapa peserta didik yang hanya ikut-ikutan dalam merespon sehingga tidak memahami secara menyeluruh apa yang disampaikan guru. Kurangnya manajemen waktu sehingga pada saat penguatan materi yang terburu-buru dan waktu yang bertepatan dengan istirahat peserta didik tidak fokus.

Solusi untuk permasalahan yang muncul, hal yang dilakukan memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik. Menanamkan kembali kewajiban mereka dalam belajar, bahwa belajar itu menyenangkan dengan bermain game. Mengingatkan kembali tentang kerjasama dalam menyelesaikan sebuah permasalahan/soal. Sehingga mereka mengingat kembali hakikat mereka dalam belajar.

### Siklus II

Siklus II merupakan hasil perbaikan dari kegiatan pada siklus I, dengan tahapan yang sama. Berdasarkan perbaikan pada siklus sebelumnya, didapatkan hasil pada siklus II yang sudah dilakukan perbaikan oleh peneliti untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Persentase Ketuntasan Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	8	80,00 %
Belum Tuntas	2	20,00 %

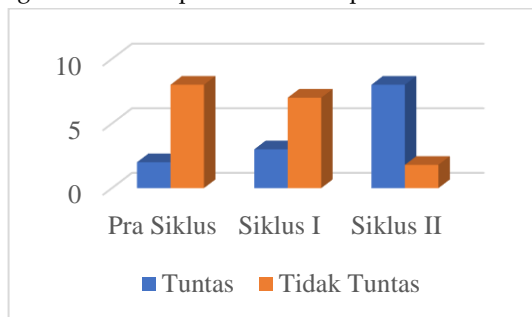
Berdasarkan data pada tabel 4, peserta didik yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang dengan presentase 80% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik dengan presentase 20%. Meskipun demikian peserta didik yang tidak tuntas sudah mendekati nilai KKM dengan nilai 75, peserta didik yang belum tuntas sudah mampu mendapatkan nilai 73, sehingga hampir mendekati KKM yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian siklus II diperoleh rata-rata 82,1 yang berarti masuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II dengan peningkatan ketuntasan peserta didik, hasil refleksi yang diperoleh Pada saat proses pembelajaran tidak banyak kendala yang muncul, Hanya saja ada beberapa anak yang belum memperhatikan, sehingga perlu mengingatkan agar

fokus pada pembelajaran. Solusi untuk permasalahan yang muncul, hal yang dilakukan memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik. Menanamkan kembali kewajiban mereka dalam belajar, bahwa belajar itu menyenangkan dengan bermain game.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada pra siklus hingga siklus II dengan penggunaan “Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng” diperoleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pencapaian indikator berpikir kreatif akan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

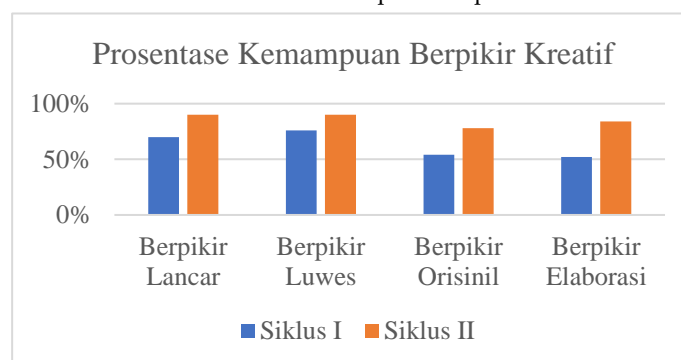
**Gambar 2.** Hasil Peningkatan Kemampuan dan Pencapaian Indikator Berpikir Kreatif



Berdasarkan pada gambar 2, dapat diketahui bahwa pada pra siklus banyak peserta didik yang belum mengalami ketuntasan belajar yaitu 8 orang peserta didik, dikarenakan belum adanya tindakan yang dilakukan. Demikian juga pada siklus I yang telah dilakukan, ketuntasan belajar peserta didik juga belum mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas hanya 3 orang sedangkan 7 orang lainnya belum tuntas, karena tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* yang belum maksimal. Setelah melakukan refleksi dan rencana tindak lanjut pada siklus II didapatkan hasil yang baik, sebanyak 8 peserta didik mencapai ketuntasan dan 2 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan, akan tetapi peserta didik tersebut mampu mendapatkan hasil yang mendekati KKM.

Setelah kegiatan pada siklus I dan II didapatkan hasil analisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan indikator (*fluency, flexibility, originality* dan *elaboration*) dengan mencari prosentase skor perolehan setiap butir soal dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Dapat dilihat melalui tabel yang disajikan sebagai berikut.

**Gambar 3.** Prosentase Kemampuan Berpikir Kreatif



Persentase ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh berdasarkan instrument tes soal uraian bebas yang berjumlah 5 soal pada setiap siklusnya. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik diketahui berdasarkan responden pada setiap soal dan skor perolehan masing-masing item pada soal. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif diperoleh pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut. Berdasarkan

penelitian pada siklus I indikator berpikir lancar sebesar 70,00%, berpikir luwes 76,00%, berpikir orisinal 52,00% dan berpikir elaborasi 54,00%. Sedangkan pada siklus II indikator berpikir lancar memperoleh sebesar 90,00%, berpikir luwes 90,00%, berpikir orisinal 78,00% dan berpikir elaborasi 84,00%.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Guilford tentang berpikir kreatif yang menjelaskan kreatifitas adalah kemampuan kognitif inidividu yang melibatkan kemampuan kreatif dalam *structure of intellect model*. Berpikir kreatif adalah operasi mental dimana mengharuskan penggunaan kemampuan berpikir kreatif, yang meliputi kelancaran, kelenturan/fleksibel, orisinalitas dan elaborasi. Artinya seseorang dikatakan kreatif bila memenuhi empat kriteria tersebut. Dalam bukunya Guilford secara khusus menyatakan berpikir kreatif berhubungan dengan faktor *fluency, flexybility, originality* dan *elaboration* yang sesuai dengan *structure of intellect model*. (Hasannudin, 2017).

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bareng yang telah dilaksanakan dan hasil pengolahan data, maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dengan hasil presentase yang didapatkan. Pada kegiatan pra siklus 8 orang peserta didik belum tuntas dengan presentase 80%. Pada siklus 1 peserta didik yang tuntas hanya 3 orang dengan presentase 30% sedangkan pada siklus II sebanyak 8 orang mengalami ketuntasan dengan presentase 80% peningkatan tersebut dikarenakan adanya tindakan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Selain ketuntasan belajar peserta didik peningkatan kemampuan berpikir peserta didik juga mengalami peningkatan. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif diperoleh pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut. Berdasarkan penelitian pada siklus I indikator berpikir lancar sebesar 70,00%, berpikir luwes 76,00%, berpikir orisinal 52,00% dan berpikir elaborasi 54,00%. Sedangkan pada siklus II indikator berpikir lancar memperoleh sebesar 90,00%, berpikir luwes 90,00%, berpikir orisinal 78,00% dan berpikir elaborasi 84,00%. Sehingga dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

#### REFERENSI

- Afandi, M., & dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA PRESS.
- Arikunto, S., & dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Asyafah, A. (2020). Menimbang Model Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *TARBAWI: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 22.
- Bahagiani, I., & dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 196–205.
- Fitrianawati, M., & H. Hartono. (2016). Perbandingan Keefektifan PBL Berseting TGT dan di Ditinjau dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Toleransi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 56.
- Gunawan, I., & dkk. (2014). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Sains II Prodi PGSD IKIP Madiun. *Premiere Educandum*, 4(1).
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Hasannudin. (2017). *Biopsikologi Pembelajaran*. Syiah Kuala University Press.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.



- Hidayah, N. (2015). Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. Nur Hidayah, "Mengasah Keterampilan Berpikir Kritisn dan Kreatife," *Porsiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*.
- Kumala, N. F. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Ediide Infografika.
- Mirdad, J. (2020). Jamal Mirdad, "Model-model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Indonesia Jurnal Sakinah*, 2(1), 15.
- Nyoman, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1), 45–43.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Purnama, I. S., & dkk. (2017). Purnama Indah Sari, dkk, "Creative Problem Solving: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Kreatifias Siswa. *Jurnal Elemen*, 3(1).
- Putri, H. E., & dkk. (2020). *Kemampuan-kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya*. UPI Sumedang Press.
- Rahman, M., & Amri, S. (2013). *Stategi dan Desain Pengembangan Sistem Pemnbelajaran*. Presasi Pustaka.
- Sani, A. R. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Tima Smart.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2).

