

## **KEEFEKTIFAN MODEL TGT BERBANTU PERMAINAN TEBAK GERAK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

Tri Wahyuningsih, Ratna Wahyu Pusari, Singgih Adhi Prasetyo  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
Jl. Sidodadi Timur No.24, Dr. Cipto - Semarang, Jawa Tengah  
ayutriwahyuningsih10@gmail.com

### **Abstract**

*In thematic learning the learning independence of students is still lacking and has not optimized the ability to think creatively to improve their creativity due to a lack of confidence so that they have not achieved maximum learning outcomes. Efforts to improve using the Team Games Tournament model are aided by guessing games. The method used in this study is quantitative research. This research is a pre-experimental design with one group pretest-posttest design. The research subjects were fifth grade students of Wonosoco Kudus Elementary School with a total of 20 students. The results of the study showed that learning using the Team Games Tournament model helped the Guess the Motion game to improve the creativity of class V children viewed from the pretest average of 60.55 and the posttest average of 83.35. This is evidenced by the  $t$  test of  $t_{count} (15,630) > t_{table} (1,684)$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So the conclusion is effective using the Team Games Tournament (TGT) model with the help of Guess the Motion game to Improve Children's Creativity in Thematic Learning.*

**Keywords:** *TGT model, children's creativity, thematic learning*

### **Abstrak**

Dalam pembelajaran tematik kemandirian belajar peserta didik masih kurang dan belum mengoptimalkan kemampuan berfikir kreatif untuk meningkatkan kreativitasnya karena kurangnya rasa percaya diri sehingga belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Upaya meningkatkan menggunakan model Team Games Tournament berbantu permainan tebak gerak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian pre-Experimental design dengan jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Wonosoco Kudus dengan jumlah 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament berbantu permainan Tebak Gerak untuk meningkatkan kreativitas anak kelas V di lihat dari rata-rata pretest 60,55 dan rata-rata posttest 83,35. Hal tersebut dibuktikan dengan uji  $t$  sebesar  $t_{hitung} (15,630) > t_{tabel} (1,684)$  maka  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  Diterima. Jadi kesimpulannya efektif menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantu permainan Tebak gerak Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Pembelajaran Tematik.

**Kata kunci :** Model TGT, kreativitas anak, pembelajaran tematik

### **Pendahuluan**

pembelajaran tematik tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran diharapkan lebih banyak untuk memusatkan pada aktivitas siswa (Student Center) guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (hard skills) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. berdasarkan hasil observasi di SDN Wonosoco belum dapat mengoptimalkan dalam berfikir untuk memberikan ide kreatif, dan inovasi pada peserta didik.

Perlunya inovasi dalam pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat tertarik dengan pembelajaran dan dapat meningkatkan siswa dalam berfikir kreatif. Menurut Rogers dalam (munandar, 2009: 18) menekankan bahwa kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dengan matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mngaktifkan semua organisme.

Menurut Kadir dan Asrohah, (2014: 9). Mengatakan bahwa Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu sosial, ilmu pengetahuan

alam, agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik.

Utami (2009:12) Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukan (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis ialah bagaimana dapat menemukan potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan. Peserta didik umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, kemandirian belajar peserta didik masih kurang dan belum mengoptimalkan kemampuan berfikir kreatif untuk meningkatkan kreativitasnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan karena kurangnya rasa percaya diri sehingga belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

pembelajaran dapat berhasil suatu pembelajaran tidak hanya ditentukan hasil belajar yang maksimal, namun menuntut siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, namun dalam SD Negeri Wonosoco siswa masih sulit dalam memahami materi, sehingga masih kurangnya siswa yang dapat meningkatkan kreativitasnya dengan baik karena kurangnya rasa percaya diri siswa, selain itu guru masih belum menambahkan model pembelajaran maka yang terjadi dalam pembelajaran masih gaduh, belum dapat mengoptimalkan dalam berfikir untuk memberikan ide kreatif, dan inovasi pada peserta didik.

Menurut Fathurrohman (2017:29) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) yang dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran. Menurut Faturrohman (2017:55) menyatakan "TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda".

padahal dalam kurikulum 2013 pembelajaran harus berpusat pada siswa. peserta didik umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, kemandirian belajar peserta didik masih kurang dan belum mengoptimalkan kemampuan berfikir kreatif untuk meningkatkan kreativitasnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan karena kurangnya rasa percaya diri sehingga belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, selain itu proses pembelajaran di kelas, belum menggunakan model pembelajaran dan belum menginovasi pembelajaran yang dapat mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi secara aktif dan berfikir dengan ide yang kreatif dengan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi. maka perlu adanya

pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat aktif dan berfikir kreatif sehingga dalam pembelajaran tidak bosan dengan pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menyampaikan sebuah pendapat atau gagasan dalam bentuk tulisan ataupun lisan dan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran.

Peneliti menerapkan model TGT dipadukan dengan permainan Tebak Gerak, pada model TGT yang digunakan dalam pembelajaran tematik supaya dalam pembelajaran di SD Negeri Wonosoco dapat menarik siswa agar dalam pembelajaran siswa dapat aktif mengikuti pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena pada model TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, aktivitas belajar dengan games yang dikaitkan dengan permainan tebak gerak yang akan dapat kerja sama, keterlibatan belajar dan meningkatkan daya berfikir anak menjadi lebih kreatif sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, pada permainan ini dibagi ada yang menjadi grup menebak dan grup yang memeragakan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut grup yang bertugas menebak diberikan waktu 30 detik untuk menebak yang dimaksudkan oleh peraga, grup yang benar akan mendapatkan poin sedangkan grup yang salah dalam menebak akan mendapatkan hukuman. Hukumannya antara lain kelompok yang salah akan menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi yang sudah dipelajari.

Model TGT dipadukan dengan permainan Tebak Gerak, pada model TGT yang digunakan dalam pembelajaran tematik supaya dalam pembelajaran di SD Negeri Wonosoco dapat menarik siswa agar dalam pembelajaran siswa dapat aktif mengikuti pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena pada model TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, aktivitas belajar dengan games yang dikaitkan dengan permainan tebak gerak yang akan dapat kerja sama, keterlibatan belajar dan meningkatkan daya berfikir anak menjadi lebih kreatif sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Wonosoco Kudus.

Berdasarkan latar belakang di atas : rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana keefektifan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu permainan Tebak gerak Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Pembelajaran Tematik SD Negeri Wonosoco Kudus?

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016:14) menge-

mukakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan ssebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengampilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk meguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016 : 107) menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan penelitian ini adalah metode *Pre experimental Design* dengan desain penelitian *One Group PreTest – PostTest*. Subjek penelitian ini adalah Seluruh Siswa kelas V SD N Wonosoco dengan jumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tes, observasi, dokumentasi, wawancara, dan instrumen penilaian kreativitas. Teknik analisis data berupa uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji ketuntasan, uji hipotesis.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Wonosoco, pada penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Persiapan kedua yaitu membuat perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, silabus, kisi-kisi soal, soal test dan kunci jawaban soal. Persiapan ketiga yaitu melakukan uji coba instrument soal yang nantinya akan digunakan saat penelitian.

Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* selain akan membuat siswa untuk aktif dan antusias dalam pembelajaran dan juga untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai masalah dan juga pemecahan masalah yang ada dengan dapat berfikir kreatif dan berfikir lancar dalam menyelesaikan permasalahan pada pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini lebih menarik siswa dalam pembelajaran tematik serta aktivitas belajar siswa dapat meningkat dengan dapat

meningkatkan cara berfikir siswa yang kreatif dalam menyelesaikan masalah dan rasa percaya diri siswa.

Pelaksanaan pada pembelajaran ini lebih mengarah pada sistem belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran ini dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu permainan tebak gerak dibagi menjadi 4 kelompok, apabila perwakilan kelompok menjadi penjaga atau pembaca soal mengambil kotak pertanyaan yang sudah disediakan maka kelompok lawan menjadi penebak menjawab pertanyaan tersebut selama permainan di berikan waktu 2 menit untuk menjawab. Pada saat permainan tersebut terjadi interaksi antar siswa serta terjadi kerja sama kelompok dalam menyelesaikan masalah

Hasil Penelitian ini berupa data hasil belajar siswa dalam kemampuan berpikir yang kreatif antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan. Data hasil penelitian disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1  
Data Nilai Kemampuan siswa dalam kreativitasnya dalam pembelajaran Siswa Kelas IV SD N Wonosoco

Keterangan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	40	81	60,55
<i>Posttest</i>	56	98	83,35

Dilihat dari tabel 1 terdapat jumlah nilai Terendah *pretest* sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 81. serta hasil rata-rata keseluruhan nilai *pretest* sebesar 60,55. Sedangkan dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa yang menunjukkan nilai terendah sebesar 56 dengan nilai maksimal sebesar 98. Dan peningkatan rata-rata sebesar 87,1 Secara umum nilai siswa meningkat, sehingga terdapat peningkatan rata-rata.

Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dibandingkan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil kemampuan dalam berfikir yang kreatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan munculnya rasa percaya diri yang dapat diketahui saat pembelajaran. Sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Tabel 2  
Hasil Uji T

Sampel	Rata-Rata		N	Thitung	Ttabel
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
Kelas V SD N Wonosoco	60,55	83,35	20	15,630	1,684

Berdasarkan hasil perhitungan data dan tabel dapat diperoleh rata-rata *pretest* 60,55 dan rata-rata *posttest* 83,35 dengan  $db = N-1 = 20-1 = 19$  diperoleh  $t_{hitung} 15,630$  menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} 1,684$ . Sehingga,  $t_{hitung}(15,630) > t_{tabel} (1,684)$  maka  $H_a$  diterima sehingga pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu permainan Tebak gerak berpengaruh terhadap perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik kelas V SD N Wonosoco.

Pencapaian Kreativitas siswa dalam mengetahui siswa berfikir dengan kreatif sehingga meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah serta mempunyai rasa percaya diri dapat menggunakan indikator untuk mengukur kreativitas siswa, untuk dapat dikatakan mencapai dalam kreativitas yang baik Jika diperoleh persentase  $>50\%$ . Adapun hasil dari pencapaian kreativitas dapat dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 3  
Pencapaian penilaian Kreativitas siswa

Keterangan	Indikator			
	Berfikir Lancar (fluency of Thinking)	Berfikir Luwes ( <i>Flexibility of Thinking</i> ).	Keaslian ( <i>Orisinalitas</i> )	Kerincian ( <i>Elaboration</i> )
Presentase	80%	71%	83%	78%
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik

Berdasarkan Tabel 3 untuk mengukur pencapaian kreativitas anak pada masing-masing indikator sudah mencapai kriteria baik pada indikator Berfikir Lancar memperoleh presentase 80%, Berfikir luwes memperoleh presentase 71% dengan kriteria baik, Keaslian memperoleh presentase 83% dengan kriteria Sangat baik, sedangkan Kerincian memperoleh presentase 78% dengan kriteria Baik. Dapat disimpulkan bahwa pada masing-masing indikator dalam mengukur kreativitas anak sudah dapat mencapai kriteria baik.

Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran siswa tersebut dipengaruhi oleh adanya inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantu permainan Tebak gerak siswa antusias dalam pembelajaran dan lebih aktif untuk mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran di kelas dan dalam menggali kreativitasnya diketahui pada saat diskusi kelompok siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran tanpa bergantung dengan guru dan dengan percaya diri menyampaikan hasilnya di depan kelas.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kreativitas siswa siswa kelas V SD N Wonosoco. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* di kelas V dalam pembelajaran tematik efektif. Hal ini dilihat dari hasil *pretest posttest* siswa maupun melihat hasil perhitungan uji t

yang t diperoleh  $T_{hitung}$  sebesar 15,630 dan  $T_{tabel} 1,864$  dengan kriteria penerimaan hipotesis apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  Diterima dan jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Karena  $T_{hitung} (15,630) > T_{tabel} (1,864)$  maka  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  Diterima. Artinya hipotesis yang berbunyi “Model *Team Games Tournament* berbantu permainan tebak gerak efektif untuk meningkatkan kreativitas anak pada pembelajaran tematik siswa kelas V SD Negeri Wonosoco Kudus” diterima. Karena pada proses pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran serta siswa sudah berani untuk lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya dengan cara berfikir yang lancar dan kreatif dengan kerja sama dengan interaksi yang baik antar siswa serta siswa dapat menemukan dan memahami materi serta menyelesaikan suatu permasalahan yang dipelajari tanpa harus tergantung pada guru.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi dalam kreativitas anak. Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis mengemukakan beberapa saran yaitu:

Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran TGT dengan belajar sambil bermain ini mampu memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk menyampaikan pengalaman sesuai dengan materi dalam kehidupannya dan menyampaikan pendapat dari hasil diskusi dengan temannya dengan berfikir yang lancar dalam meningkatkan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah. Dikarenakan setiap siswa

memperoleh kesempatan yang sama tanpa adanya perbedaan sehingga dapat mengetahui kemampuan serta membantu setiap siswa yang tidak mendapat kesempatan dan keberanian dalam menyampaikan pendapat.

### **Daftar Pustaka**

Faturrohman, Muhammad. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Kurniyatun, Emy dan Ibnu Fatkhu Royana. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Permainan Tradisional "Bakiak" Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Mlilir 02*. Vol.02 (03) 57-64. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

Munandar, Utami. (2009). *pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mushafanah, Qoriati dan Novita Rahmanika Yanti. (2014). *Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas Iv Sd N 6 Suwawal*. Vol.4 (1). Semarang: Universitas PGRI Semarang.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.