

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA SISTEM PERNAPASAN MELALUI PENERAPAN *TEAM GAME TURNAMEN (TGT) BERBANTU MONOPOLI*

Intan Permatasari Nurjamilah¹, Ukit², Muhammad Muttaqin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jl. A. H. Nasution No. 105
Cibiru-Bandung 40614, Tlp/Fax 022-7802276

Email: ukit21@uinsgd.ac.id

Abstract. *The background of the research is based on the problems related to learning of science that is less emphasizing in the creative thinking abilities of students, so students have difficulty to polish their ability to solve the problems in learning. Teachers must be able to create new innovations in learning that can enhance students' creative thinking abilities. This study aims to determine the effect of the monopoly-assisted TGT learning model in students' creative thinking abilities on respiratory system material. The method which is used is a Quasi-Experiment, with a control group pretest-posttest design and sampling techniques with simple random sampling. The research sample is taken from class VIII-C as a control class and VIII-D as an experimental class, each of which has 30 students using the creative thinking skills test instrument, observation sheet, and student questionnaire responses. Improving students' creative thinking skills using the monopoly-assisted TGT model on respiratory system material obtained an N-Gain value 0,61 in the medium category. The effect of the monopoly-assisted TGT model on students' creative thinking abilities with the t-test shows that $t_{count} (8,07) > t_{table} (2,00)$, means that there is a significant influence between the experimental class and the class control. The conclusion of the study is that the use of the monopoly-assisted TGT learning model in learning has an effect on increasing students' creative thinking abilities on the material of the human respiratory system.*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Monopoly, Creative Thinking Ability, Respiratory System*

Abstrak. Permasalahan terkait pembelajaran IPA yang kurang menekankan pada kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga siswa kesulitan untuk mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan. Metode yang digunakan adalah *Quasi-Eksperimen*, dengan desain *control group pretest-posttest* dan teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*. Sampel penelitian berasal dari kelas VIII-C sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 30 siswa dengan menggunakan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan diperoleh nilai *N-Gain* 0,61 dengan kategori sedang. Pengaruh model TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (8,07) > t_{tabel} (2,00)$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantu monopoli dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Monopoli, Kemampuan Berpikir Kreatif, Sistem Pernapasan*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang diberikan akal untuk senantiasa berpikir dan mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pendidikan. Menurut Kurniawan (2017: 26) Pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik yang terjadi di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fariyatul, E & Istikomah (2016: 41) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Proses pembelajaran harus dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan kurikulum Pemerintah. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015: 163) menjelaskan TGT merupakan turnamen akademik menggunakan kuis-kuis dengan sistem skor, di mana para siswa berlomba dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara.

Guru harus menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk melengkapi model pembelajaran, media tersebut juga harus dapat membangkitkan minat, perhatian serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu permainan, melalui permainan anak berperan aktif dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Serupa dengan pendapat Rahaju dan Hartono (2015) bahwa pembelajaran dengan permainan dapat

mengembangkan Pendidikan karakter seperti jujur, disiplin, dan kerja sama.

Media yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu media berbasis permainan dengan menggunakan monopoli. Monopoli merupakan permainan sederhana yang mudah dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Trinovitasari (2015) permainan monopoli merupakan papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain bisa membeli lahan pada petak sesuai dengan harga yang tertera, yang meliputi properti berupa aset bangunan dan tanah.

Pada dasarnya hidup adalah untuk dapat memecahkan masalah, maka dari itu kita memerlukan suatu kemampuan untuk dapat memecahkan masalah tersebut, kemampuan tersebut yaitu kemampuan berpikir kreatif. Menurut Siswono (dalam Prasetyo dan Mubarakah, 2014: 11) berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (to reveal) kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (unveil) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif menyebabkan Pemerintah Indonesia mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum, UU No. 20 Tahun 2003, pasal 3, bab 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kemampuan berpikir kreatif perlu diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. IPA salah satu pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan kemampuan berpikir kreatif.

Pengintegrasian kemampuan berpikir kreatif dalam dunia Pendidikan dengan mata pelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, faktanya kebanyakan sekolah belum mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil studi pendahuluan di MTs Miftahul Falah saat pembelajaran, dimana pembelajaran IPA cenderung pasif dan kurang terlihat adanya kemampuan berpikir kreatif siswa terutama kemampuan berpikir luwes dan berpikir elaboratif, hal ini ditandai dengan sikap kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kurang terlihatnya kemampuan berpikir kreatif di MTs Miftahul Falah diduga terjadi karena rendahnya aktivitas pembelajaran siswa, hal tersebut terlihat dari kepasifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan serta ketidakmauan siswa dalam bertukar informasi tentang materi yang dipelajari. Sejalan dengan Amtiningsih, dkk (2016: 868) bahwa pembelajaran IPA masih mengandalkan kemampuan menghafal, siswa tidak terfasilitasi untuk mengeksplorasi ide-ide terhadap permasalahan yang disajikan.

Materi pada penelitian ini yaitu sistem pernapasan, alasannya karena materi sistem pernapasan merupakan materi yang membahas proses mekanisme yang rumit dan melibatkan berbagai organ-organ dalam menjalankan fungsinya sehingga sulit untuk dipahami siswa, hal tersebut mengakibatkan siswa memerlukan pembelajaran dengan metode lain selain metode ceramah dan diskusi. Sejalan dengan pendapat Nugroho (2013: 1) materi sistem pernapasan terkesan rumit dan kurang menarik bagi siswa, karena sebagian besar pembelajaran mengacu pada buku teks sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk membangun kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT). Sedangkan, kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan guru harus lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peneliti mencoba untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan cara menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, dimana permainan yang digunakan yaitu permainan monopoli. Dengan permainan akademik tersebut diharapkan siswa lebih antusias dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sartikaningrum (2013: 2) bahwa keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penelitian yang berjudul “Kemampuan berpikir kreatif siswa pada sistem pernapasan melalui penerapan *Team Game Turnamen* (TGT) berbantu monopoli.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan adalah; Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, pengaruh model pembelajaran TGT berbantu monopoli serta respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantu monopoli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantu monopoli terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan, sehingga dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran, dan dimanfaatkan untuk memperbaiki mutu dan keefektifan pembelajaran.

Salah satu penelitian yang relevan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu, menurut Isnayati, dkk (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir

kreatif siswa dengan cara pemberian soal cerita, dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang lebih aktif pada saat pembelajaran dengan model TGT.

Hipotesis yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan di penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi-Eksperimen*). Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest* (Arikunto, 2015: 8). Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII di MTs Miftahul Falah, Gede Bage Kabupaten Bandung yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah seluruhnya 150 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Subjek penelitian yang terpilih yaitu kelas VIII-C sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa dan kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa.

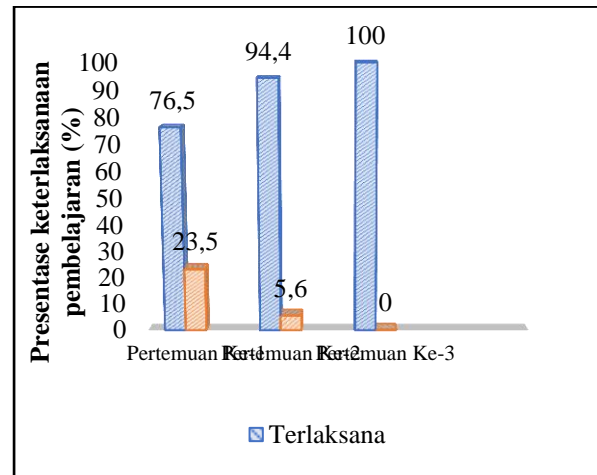
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi dan angket respon siswa. Analisis data penelitian meliputi, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

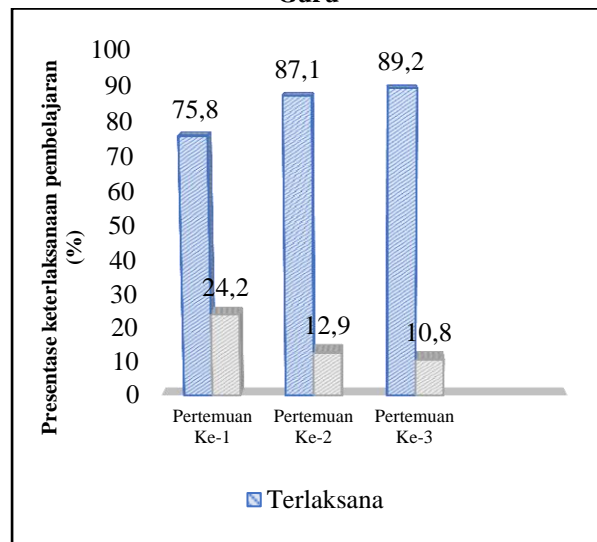
1. HASIL

Kegiatan observasi awal dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa di kelas. Adapun data hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru pada Gambar 1 berikut.

Keterlaksanaan aktivitas siswa pada kelas eksperimen pada Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Guru



Gambar 2. Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Siswa

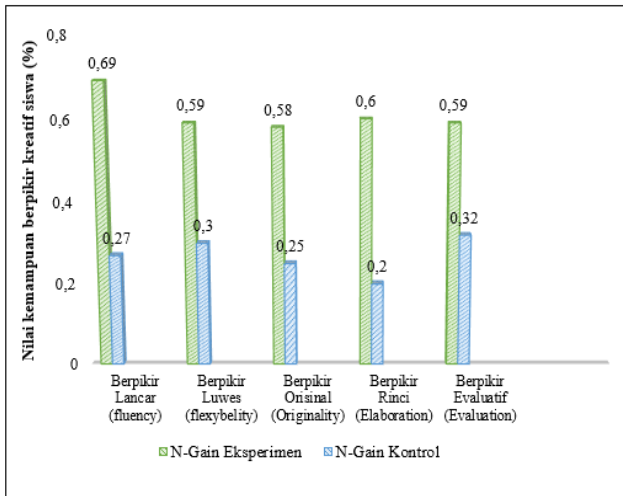
Pencapaian yang didapat siswa dirinci berdasarkan lima indikator berpikir kreatif. Adapun hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-rata N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain	Interpretasi
Eksperimen	43,75	90,42	0,61	Sedang
Kontrol	34,25	58,59	0,28	Rendah

Setiap indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, dianalisis untuk mengetahui rata-rata nilai yang didapatkan pada setiap indikatornya. Hasil analisis rata-rata nilai

indikator kemampuan berpikir kreatif pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Presentase Rata-rata Per-Indikator Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil analisis rata-rata nilai indikator kemampuan berpikir kreatif pada Tabel 2 berikut. Hasil analisis statistika dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Posttest

Analisis Data Posttest		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Normalitas	X_{hitung}	3,12	6,69
	X_{tabel}	7,81	7,81
	Keterangan	Normal	Normal
Homogenitas	F_{hitung}	1,42	
	F_{tabel}	1,86	
	Keterangan	Homogen	
Uji Hipotesis (Uji t)	t_{hitung}	8,07	
	t_{tabel}	2,00	
	Keterangan	H_0 ditolak, H_a diterima	

Respon siswa yang telah dianalisis melalui perhitungan angket pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Siswa terhadap Model TGT berbantu Monopoli

No.	Aspek	Rata-rata	Keterangan
1.	Berpikir Lancar (fluency)	4.03	Tinggi
2.	Berpikir Luwes (flexybelity)	4.06	Tinggi
3.	Berpikir Orisinal (Originality)	4.07	Tinggi
4.	Berpikir Rinci	3.96	Tinggi

	(Elaboration)		
5.	Berpikir Evaluatif (Evaluation)	3.88	Tinggi
Rata-rata		4.00	Tinggi

2. PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model TGT berbantu monopoli dilakukan melalui pengamatan langsung oleh *observer* dengan menggunakan lembar observasi baik lembar observasi guru maupun lembar observasi siswa. Susilowati (2016: 50) lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan Gambar 1, rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dapat terlaksana dengan baik, yang menunjukkan rata-rata nilai 90,3% dengan interpretasi sangat baik. Presentase nilai menunjukkan bahwa aktivitas guru baik pada pertemuan pertama, pertemuan kedua ataupun pertemuan ketiga berjalan dengan baik hanya saja ada beberapa tahapan yang tidak terlaksana pada pertemuan pertama dan kedua dengan rata-rata sebesar 9,7%.

Aktivitas guru pada penelitian ini ditekankan pada penerapan kemampuan berpikir kreatif siswa dan pada aktivitas siswa lebih ditekankan pada penguasaan model TGT berbantu monopoli.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media serupa dengan pendapat Deriliana, dkk (2014:3) bahwa dengan media maka pembelajaran yang dianggap sulit, kurang diminati dan membosankan dapat dikemas menjadi menyenangkan. Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa salah satunya yaitu permainan monopoli. Fitriyawani (2013:226) menyatakan bahwa permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan siswa dapat secara aktif memecahkan masalah-masalah yang ada.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT berbantu monopoli dikatakan berhasil dengan kategori baik pada setiap pertemuannya. Menurut Wina (2014: 240-250) model pembelajaran TGT dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, siswa dapat mengungkapkan ide dengan baik, siswa lebih bertanggungjawab, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran TGT berbantu monopoli yang digunakan, berpengaruh sebesar 90,3% pada aktivitas guru dengan interpretasi sangat baik dan sebesar 84% pada aktivitas siswa dengan interpretasi baik, hal ini berarti bahwa model TGT berbantu monopoli berpengaruh baik bagi keterlaksanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan data hasil keterlaksanaan pembelajaran dikatakan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantu monopoli berhasil pada setiap pertemuannya, dari keberhasilan tersebut terdapat teori belajar yang mendukung terhadap model pembelajaran TGT berbantu monopoli, yaitu teori belajar konstruktivisme dimana dalam pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan monopoli yang disajikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Hasnawati dan Arlin (2010) bahwa pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam suatu konsep.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dianalisis berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian nilai dihitung menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui peningkatannya. Pencapaian yang didapat siswa dirinci berdasarkan lima indikator berpikir kreatif.

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,75, nilai *posttest* sebesar 90,42 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,61 dengan interpretasi sedang. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yang rendah yaitu nilai *pretest* sebesar 34,25, nilai *posttest* sebesar 58,59, dan nilai *N-Gain* sebesar 0,28 dengan interpretasi rendah. Setiap

indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, dianalisis untuk mengetahui rata-rata nilai yang didapatkan pada setiap indikatornya.

Ketercapaian setiap indikator kemampuan berpikir kreatif diukur dengan cara menghitung nilai rata-rata dari setiap indikator. Rata-rata nilai per-indikator diperoleh sebelum pembelajaran sebesar 43,75 dengan kategori sedang. Sedangkan rata-rata nilai per-indikator setelah pembelajaran mengalami peningkatan menjadi 90,42. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa sudah mendapatkan materi tentang sistem pernapasan yang disajikan dalam permainan monopoli.

Hal tersebut, terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator berpikir lancar (*fluency*) dengan nilai 95,00 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Kemampuan berpikir kreatif yang memiliki nilai tinggi lainnya yaitu berpikir luwes (*flexybelity*) sebesar 92,50 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,59 dengan kategori sedang. Menurut Meylinda dan Edy (2017: 2) rendahnya kemampuan berpikir luwes diakibatkan dari kurangnya kemandirian belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran.

Kemampuan berpikir orisinal mendapatkan nilai sebesar 86,60 dengan *N-Gain* 0,58 yang berkategori sedang. Hal ini terbukti dari jawaban soal *posttest* yang sudah mulai mengarah pada kemampuan berpikir orisinal. Kemampuan berpikir rinci (*elaboration*) sebesar 90,00 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,59 dengan kategori sedang. Sejalan dengan Firdaus, H dkk (2018) Kemampuan elaborasi tidak hanya terbatas pada sejauh mana siswa dapat memberikan paparan yang jelas atau alasan logis yang disampaikan secara mendetail, tetapi juga pada kemampuan dalam mengembangkan suatu gagasan, sehingga menghasilkan suatu gagasan yang lebih dapat dipahami.

Indikator berpikir kreatif lainnya yang mendapatkan nilai terendah dibandingkan keempat indikator lainnya, yaitu berpikir

evaluatif dengan nilai sebesar 88,00 dengan *N-Gain* sebesar 0,59 yang berkategori sedang.

Pada masing-masing indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan karena dalam proses belajar siswa diberikan permainan, dengan adanya media permainan siswa tidak merasa jenuh. Sejalan dengan pendapat Tang., dkk (2009:108) bahwa pembelajaran dengan permainan dapat digunakan untuk tujuan Pendidikan seperti dukungan pembelajaran, penilaian, dan evaluasi pembelajaran.

Pengaruh pembelajaran TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan dapat dilihat dari uji hipotesis yang didapat dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji hipotesis yang didapat, data *posttest* dianalisis menggunakan analisis statistika.

Model pembelajaran TGT berbantu monopoli memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai uji hipotesis (uji-t) yang didapat dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan perlakuan dengan kelas yang tidak menggunakan perlakuan. Perhitungan diperoleh bahwa $t_{hitung} = 8,07 > t_{tabel} = 2,00$, dimana H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan model TGT berbantu monopoli dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan model TGT berbantu monopoli, maka pembelajaran menggunakan model TGT berbantu monopoli dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantu monopoli. Hal ini serupa dengan pendapat Ruhama (2010) bahwa pembelajaran dengan model kooperatif dengan menggunakan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Respon siswa terhadap pembelajaran didapat dari hasil angket respon siswa. Angket tersebut mencakup indikator berpikir kreatif yang digunakan sebagai tolak ukur respon siswa setelah pembelajaran menggunakan model TGT berbantu monopoli.

Respon siswa menjadi data penunjang pada penelitian ini, yang dapat dilihat dari angket respon siswa yang diberikan pada pertemuan terakhir. Terdapat 25 butir pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan positif dan pertanyaan negatif.

Berdasarkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantu monopoli bahwa siswa merasa senang dan lebih mudah dalam mengingat materi pembelajaran melalui permainan monopoli, hal tersebut terjadi, karena siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan dan menemukan idenya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus menjadikan pengetahuan bermakna, memberi kesempatan untuk siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri (Trianto, 2007).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan proses pembelajaran dinyatakan bahwa hasil analisis lembar observasi aktivitas guru didapat rata-rata dengan kategori sangat baik dan hasil analisis lembar observasi siswa didapat rata-rata dengan kategori baik.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (VIII-D) diperoleh nilai rata-rata dengan kategori sedang dan pada kelas kontrol (VIII-C) diperoleh nilai rata-rata dengan kategori rendah.

3. Pengaruh penggunaan model TGT berbantu monopoli terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan berpengaruh positif dan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
4. Respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantu monopoli pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII-D menunjukkan hasil yang positif dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amtiningsih., dkk. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air. *Jurnal Pendidikan Biologi*, FKIP Universitas Sebelas Maret 13 (1).
- Arikunto, Suharsimi. (2015). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara.
- Deriliana., dkk. (2014). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Akuntansi*, 2 (3).
- Eni Fariyatul Fahyuni, & Istikomah. (2016). *Psikologi belajar mengajar*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 132 (2).
- Hasnawati dan Arlin. (2010). Efektivitas Penerapan Pembelajaran Konstruktivis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Matematika 1*(2).
- Hilman M. Firdaus, Ari Widodo, dan Diana Rochintaniawati. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Pembelajaran Biologi. *Indonesian Journal of Biology Education 1*(1): 21-28.
- Isnayati, B., dkk. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1).
- Kurniawan, Syamsul. (2017). *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Meylinda, D., dan Edy, S. (2017). Kemampuan Koneksi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Matematika*, 1 (2).
- Nugroho, G, A. (2013). Pengembangan Komik Sains berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Sistem Pernapasan di SMP. *Skripsi*. Semarang.
- Prasetyo, A. D. dan Mubarakah, L. (2014). Student's Creative Thinking in the Application of Mathematical Problems Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 2 (1).
- Rahaju, R dan Hartono, S. R. (2015). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (2).
- Ruhama, Uniq Alqo. (2010). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di MAN Tlogo Blitar. *Skripsi*, Universitas Negeri Malang.
- Sartikaningrum, Ria. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. Yogyakarta.
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*, Bandung : Nusa Media.

- Susilowati. (2016). *Pembelajaran IPA Pada Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tang, S., Hanneghan, M., & El-Rhalibi, A. (2009). *Introduction to Games-Based Learning*. In T. M. Connolly, M. H. Stansfield & L. Boyle (Eds.), *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices* (pp. 1-17). Hershey: Idea-Group Publishing.
- Trinovitasari, A. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Presiden Republik Indonesia. 10 Agustus.
- Wina, Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada.