

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VII DI MTS YP. H. DATUK ABDULLAH TANJUNG MORAWA T.A. 2019/2020

Indah Hardianti (4152111016)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*), dimana pelaksanaannya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan pengumpulan data, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 MTs YP. H. Datuk Abdullah Tanjung Morawa yang berjumlah 42 orang sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pecahan di kelas VII-1 MTs YP. H. Datuk Abdullah Tanjung Morawa T.A. 2019/2020. Penelitian ini dibagi atas 2 siklus, dimana siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Sebelum diberikan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal dan sebaran angket motivasi belajar awal kepada siswa. Pada setiap akhir siklus, diberikan angket motivasi belajar dan tes kemampuan berpikir kreatif yang dikerjakan oleh masing-masing siswa. Dari hasil analisis data yang dilakukan, terjadi peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Berdasarkan data yang diperoleh pada motivasi belajar, terjadi peningkatan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar minimal pada kriteria baik sebesar 47,62%, dimana sebanyak 37 siswa (88,09%) telah memiliki motivasi belajar minimal pada kriteria baik. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 28,31%, dimana nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II sebesar 3,85. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh dari kemampuan berpikir kreatif siswa, terjadi peningkatan jumlah siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif minimal pada kriteria sedang sebesar 66,67%, dimana sebanyak 37 siswa (88,09%) telah memiliki kemampuan berpikir kreatif minimal pada kriteria sedang. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 50,29%, dimana nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II adalah 77,78. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII MTs YP. H. Datuk Abdullah Tanjung Morawa T.A. 2019/2020.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif