

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DENGAN KARTU DESTINASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI REDOKS**

**SRI WULANDARI (NIM 4143131032)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat pengajaran model pembelajaran *teams games tournaments* dengan kartu destinasi lebih tinggi daripada kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat pengajaran model pembelajaran *direct interaction*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 9 Medan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil secara *purposif sampling* sebanyak dua kelas, yakni kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* dengan kartu destinasi dan kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan dengan penerapan model pembelajaran *direct interaction*. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 18 soal dengan reabilitas 0,879. Untuk uji hipotesis I mengenai peningkatan kreativitas siswa dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh data  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $1,72 > 1,6723$ , yang berarti  $H_a$  diterima dan tolak  $H_o$  yaitu kreativitas siswa yang mendapat pembelajaran model pembelajaran *teams games tournaments* dengan kartu destinasi (72,5%) lebih tinggi dibandingkan kreativitas siswa yang mendapat pembelajaran model pembelajaran *direct interaction* (66,46%), sedangkan untuk uji hipotesis II mengenai hasil belajar siswa diperoleh data  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,39 > 1,6723$  yang berarti  $H_a$  diterima dan tolak  $H_o$  yaitu peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran model pembelajaran *teams games tournaments* dengan kartu destinasi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran model *direct interaction*. Dan terakhir Uji hipotesis III, didapat bahwa ada korelasi positif antara kreativitas dan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournaments* dengan kartu destinasi.

**Kata Kunci : *Teams Games Tournaments* (TGT), Kartu Destinasi, Kreativitas, Hasil Belajar, Reaksi Redoks**