

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bekerja sama antara satu peserta didik dengan peserta didik yang lain dengan tujuan agar proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena adanya kerja sama antar teman sebagaimana yang dikemukakan oleh Davidson dan Kroll, sebagaimana yang di kutip oleh Hamdun dalam (Ali, 2021:250), Kooperatif learning adalah kegiatan yang berlangsung dalam lingkungan belajar sehingga siswa dalam kelompok kecil saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas akademik.

Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap kooperatif learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan yaitu (Hasanah & Himami, 2021:4):

1. Saling ketergantungan positif.
2. Tanggung jawab perseorangan.
3. Tatap muka.
4. Komunikasi antar anggota.
5. Evaluasi proses kelompok.

Dalam kelas kooperatif, peserta didik diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi, untuk memperdalam pengetahuan mereka, dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing, dan memungkinkan interaksi terbuka dan saling ketergantungan yang efektif di antara anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, membuat suasana kelas lebih menarik dibandingkan dengan model lain seperti ceramah yang masih banyak digunakan oleh sebagian besar guru.

Berdasarkan berbagai pandangan mengenai pembelajaran kooperatif, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok

kecil agar mereka dapat bekerja sama dalam menganalisis dan memecahkan masalah atau peristiwa. Tujuan utama dari metode ini adalah membantu peserta didik mencapai sasaran pembelajaran, sekaligus mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT

Menurut Muttaqien et al (2021:4) bahwa Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Menurut Putri (2025:2) ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu :

a. Penyajian kelas

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini, dalam tahap ini seluruh peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi untuk membantu saat game berlangsung.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok yang anggotanya heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.

c. Game

terdiri dari pertanyaan yang dibuat oleh guru seputar materi untuk menguji pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. *Tournamernt*

Turnamen dilakukan pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen, tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 3 dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognize*)

Setelah tournament berakhir guru mengumumkan kelompok yang menang, dan setiap kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah jika memenuhi rata rata skor kriteria, kelompok juga akan mendapatkan predikat seperti super team, great team dan good team dan lain-lain.

Dari pengertian yang di paparkan diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe TGT merupakan model pembelajaran dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing. Permainan ini di susun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri pertanyaan-pertanyaanmateri pembelajaran yang diajarkan agar mudah dipahami.

2.1.2.2 Langkah-langkah Model TGT

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau Langkah-langkah pembelajarannya tersendiri, termasuk model TGT menurut Nurhayati et al (2018:6) Langkah-langkah pembelajaran TGT adalah:

1. *Class Presentation* (Presentasi kelas)

Siswa membahas materi dengan kelompoknya membaca teks yang ada pada buku tema, siswa dan guru melakukan pertanyaan mengenai pembelajaran yang akan dibahas.

2. *Team* (Kelompok)

Siswa dikelompok kan secara heterogen disini siswa mengerjakan beberapa tugas dengan kerja sama bersama dengan teman kelompoknya, disini juga siswa dan guru melakukan pembelajaran mengenai tugas yang telah diberikan oleh guru.

3. *Game* (Permainan)

Siswa mengerjakan tugas mengenai media yang telah dibawa oleh guru siswa menghitungnya di depan kelas kemudian mengerjakan tugas secara bersama sama dengan teman kelompoknya di kelompok masing masing yang telah dibentuk sebelumnya

4. *Tournament*

Biasanya tournament dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tournament pertama peserta didik dibagi ke dalam meja tournament, tiga peserta didik tertinggi diperwakilan setiap kelompok.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Mengevaluasi kegiatan tournament kemudian membahas puzzle yang telah dibuat dan diumumkan pemenang dari penyusunan puzzle tersebut.

Dari langkah-langkah yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran TGT ada 5 dimana pertama guru menyampaikan materi secara garis besar, lalu belajar dalam kelompok, melakukan game turnamen secara berkelompok berupa pertanyaan-pertanyaan yang menghasilkan poin, dan adanya penghargaan kelompok untuk kategori kelompok yang meraih nilai tinggi berupa sertifikat dan hadiah.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model TGT

Kelebihan model pembelajaran TGT Rahmawati et al (2023:3829) menjelaskan kelebihan model TGT yaitu:

1. pada tahap penyajian kelas, model TGT dapat melatih siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
2. Tahap belajar kelompok, model TGT melatih keberanian mengungkapkan pendapat dan menjadikan pembelajaran lebih rileks.
3. Pada tahap games dan turnamen, model TGT melatih siswa untuk mematuhi peraturan dan menambah semangat serta antusias dalam pembelajaran.
4. Pada tahap penghargaan kelompok, penerapan model TGT dapat melatih siswa untuk menghargai usaha orang lain dan menerima keputusan

Kekurangan model pembelajaran TGT Rahmawati et al (2023:3829) menjelaskan kelebihan model TGT yaitu:

1. Sulitnya guru membagi siswa kedalam kelompok dengan tingkat prestasi akademik yang setara.
2. Games seringkali membuat siswa merasa bebas sehingga peran guru dalam penguasaan kelas sangat diperlukan

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dapat membuat peserta didik lebih semangat serta aktif dan terjadi pembelajaran yang interaktif karena semua peserta didik terlibat dalam permainan. Disisi lain, kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif Tipe TGT memerlukan waktu yang panjang dalam kegiatan pembelajaran serta harus disiapkan sebaik mungkin sehingga guru dituntut untuk lebih aktif

2.1.3 Berpikir Kreatif

2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif

Keterampilan berfikir diperlukan oleh setiap manusia untuk menjalani kehidupannya, keterampilan ini perlu diasah melalui proses pembelajaran. Menurut John Dewey dalam Nurjan (2018:107) berpikir adalah kegiatan mental yang melibatkan formulasi atau pemecahan masalah, pengambilan keputusan, usaha untuk memahami sesuatu, menemukan jawaban atas permasalahan, dan mencari makna dari sesuatu hal. Keterampilan berpikir khususnya berpikir tingkat tinggi harus diajarkan di sekolah karena keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Darwanto (2019:23) berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Seringkali, individu yang dianggap kreatif adalah pemikir sintesis yang benar-benar baik yang membangun koneksi antara berbagai hal yang tidak disadari orang-orang lain secara spontan. Agar kreativitas peserta didik dapat terwujud, dibutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Sementara menurut Harriman dalam HM & Achmad (2023:20), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami

masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Dari beberapa pandangan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti gagasan atau karya, baik melalui pemikiran orisinal maupun modifikasi konsep yang sudah tersedia. Kapasitas kreatif ini merupakan perpaduan antara daya imajinasi yang kuat dengan penguasaan wawasan serta pengalaman yang relevan.

2.1.3.2 Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Jhonson dalam Darwanto (2019:23) berpikir kreatif yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, mempunyai aktivitas mental seperti, mengajukan pertanyaan mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka; membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda; menghubungkan-hubungkan berbagai hal dengan bebas; menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; dan mendengarkan intuisi. Dalam hal ini, diperlukan dorongan dan afirmasi (penegasan) dari pendidik dan teman untuk melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Andiyana et al (2018:241) dalam penelitiannya menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Sejalan dengan itu Munandar dalam Qomariyah & Subekti (2021:243) menyebutkan Indikator berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikirorisinil (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan Secara umum indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli memiliki kesamaan antara satu dan lainnya. Dalam

penelitian ini indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar yang mencakup kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Maka Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, indikator berpikir kreatif yang sering digunakan sebagai berikut

1. Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan segudang ide. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.

2. Kelenturan (*flexibility*)

Menggambarkan kemampuan seseorang individu untuk mengubah mentalnya ketika suatu keadaan, atau kecenderungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah. Tidak terjebak dengan mengasumsikan aturan-aturan atau kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah.

3. Keaslian (*originality*)

Merupakan diartikan sebagai kemampuan menghasilkan respons yang memiliki frekuensi kemunculan rendah (unik) atau merupakan hasil dari asosiasi jarak jauh (*remote associations*) yang tidak lazim ditemukan pada populasi umum.

4. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya. Elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keempat indikator berpikir kreatif tersebut di atas memberikan suatu pandangan tentang proses kreatif. Proses kreatif tersebut yang akan membantu individu untuk menciptakan ide-ide

atau gagasan kreatif dan menyelesaikan masalah-masalah tertentu di dalam proses hidup. Beberapa indikator tersebut dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam menyelesaikan masalah tertentu, misalnya dalam hal ini di bidang Ekonomi.

2.2 Teori Pembelajaran Yang Mendalami

2.2.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata konstruktif dan isme. Konstruktif berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan Isme dalam kamus Bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. Konstruktivisme merupakan salah satu aliran yang berasal dari teori belajar kognitif. Tujuan penggunaan pendekatan Konstruktivisme dalam pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa. Konstruktivisme memiliki keterkaitan yang erat dengan metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*). Kedua metode pembelajaran ini berada dalam konteks teori belajar kognitif. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru Mustafa & Roesdiyanto, (2021). Tokoh utama Teori Konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

Konstruktivisme menyoroti interaksi orang-orang dan situasi-situasi dalam penguasaan dan penyempurnaan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif sosial yang mengarahkan bahwa orang, perilaku, dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik. Adapun asumsi-asumsi dari konstruktivisme adalah, pertama, manusia merupakan siswa aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Di mana siswa diberikan keluasaan untuk mengembangkan ilmu yang sudah

didapatkan tersebut, baik dengan melakukan Latihan melakukan eksperimen maupun berdiskusi sesama siswa. Dengan hal seperti itu maka ilmu-ilmunya tersebut akan berkembang dan bertambah. Kedua. Guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa. Guru seharusnya membangun situasisituasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial. Maksudnya seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih aktif dan menarik dalam menjelaskan, selain itu juga guru harus bisa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jangan hanya menggunakan metode-metode yang sudah lama atau jaman dulu, seperti ceramah, mencatat sampai habis, akan tetapi guru harus mengajar dengan cara bagaimana supaya siswa harus di buat aktif dan masuk dalam pembelajaran tersebut. Mustafa & Roesdiyanto (2021:83-84).

Salah satu yang melopori konstruktivis yang digunakan oleh Piaget untuk belajar terkait pembelajaran pengajaran. Perspektifnya tentang topik ini di kenal sebagai teori konstruktivisme kognitif individu. Piaget telah berpendapat terkait teori tersebut di tahun 1977. Pendapat menurut Piaget ini mengarah dalam pengetahuan induvidu. Piaget menyimpulkan bahwa ilmu tidak muncul dari lingkungan sosial, tetapi lingkungan sekitar, namun dipandang sebagai rangsangan perbedaan kognitif individu. Konstruktivis kognitif menghargai kegiatan belajar secara mandiri. Terkait pendapat mengenai berkembangannya intelektual, telah terpapar bagaimana proses pengetahuan manusia berlangsung. Dia berpendapat bahwa teori ini adalah yang dihasilkan dari usaha pemikiran terhadap sesuatu yang bersifat fakta, seperti organisme beradaptasi dengan lingkungannya. (Nurhidayati, 2017).

Konstruktivisme dari pandangan Piaget (1971) dalam Sugrah (2020:124) menjelaskan terkait bagaimana cara siswa menyesuaikan diri dan memperbaiki pengetahuannya sendiri dari pengalaman yang mereka alami. Secara epistemologi, teori belajar konstruktivisme ini menganggap bahwa siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dari proses sosialisasi dengan lingkungan mereka.

Teori dari Piaget tersebut sejalan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT, dimana dalam kegiatan belajarnya berbentuk kerja kelompok dengan

proses bertukar pikiran serta menjadikan peserta didik saling berinteraksi. Sehingga pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun langsung oleh peserta didik, dalam model TGT ini juga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan seseorang sangat berperan. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasi agar hasil belajar yang dicapai tinggi.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berakar pada Teori Konstruktivisme Sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman baru melalui interaksi sosial. Dalam model TGT, interaksi ini terjadi dalam diskusi kelompok dan kompetisi turnamen yang mendorong siswa untuk saling bertukar gagasan secara dinamis. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam aspek Games dapat menurunkan tingkat kecemasan siswa, sehingga memicu munculnya indikator berpikir kreatif seperti *Originality* (keaslian ide) dan *Flexibility* (keluwesan berpikir). Sejalan dengan pandangan Shoimin (2014), model TGT tidak hanya menguatkan pemahaman kognitif, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah secara inovatif melalui kerja sama tim.

Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Teori konstruktivisme menekankan pada peserta didik sebagai pembelajar aktif, sehingga dalam penerapannya teori konstruktivisme sering disebut sebagai strategi pengajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered instruction*). Di ruang kelas yang berpusat pada peserta didik, guru menjadi pemandu di samping dan bukan orang bijaksana di atas panggung, dengan membantu peserta didik menemukan makna mereka sendiri dan bukan mengendalikan semua kegiatan di ruang kelas, Weinberger & Combs dalam Dewi & Fauziati (2021:168)

Dalam teori Vygotsky, belajar mengacu pada proses perkembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai

serta bentuk bimbingan dari orang lain secara tepat sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya bukanlah tingkat kesulitan materi, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT terhadap hasil belajar. Penulis menjadikan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai pedoman dan petunjuk untuk melakukan penelitian kembali mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT terhadap berpikir kreatif.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti>Nama jurnal/Volume/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sitorus, Elsa Nopita, and Edy Surya. "THE INFLUENCE OF <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENTS' CREATIVITY LEARNING MATHEMATICS." International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR) 34.01 (2017): 16-24.	THE INFLUENCE OF <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENTS' CREATIVITY LEARNING MATHEMATICS	Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam mempelajari matematika.
2	Karisma, Rosa, Muhammad Nizaar, and Haifaturrahmah Haifaturrahmah. "The Effect of <i>Teams Games Tournament</i> Method Assisted by Card Sort Media to Improve Student	The Effect of <i>Teams Games Tournament</i> Method Assisted by Card Sort Media to Improve	Model TGT yang dibantu dengan media <i>Card Sort</i> efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran

No	Peneliti>Nama jurnal/Volume/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Creative Thinking Skill." Contemporary Education and Community Engagement (CECE) 1.1 (2024): 24-35.	Student Creative Thinking Skill	
3	Udiani, Ni Made Puspita, Gusti Ngurah Sastra Agustika, and Maria Goreti Rini Kristiantari. "Teams Games Tournament Learning Model to Improve Elementary School Students' Mathematical Creative Thinking Skills." Thinking Skills and Creativity Journal 7.1 (2024): 158-166.	Teams Games Tournament Learning Model to Improve Elementary School Students' Mathematical Creative Thinking Skills	Model pembelajaran TGT efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di tingkat sekolah dasar.
4	Setiyani, Arum. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika." (2017).	Pengaruh model pembelajaran kooperatif TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika	Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan TGT lebih tinggi dibandingkan model STAD
5	Rahmawati, D., dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) terhadap Kemampuan	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) terhadap	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan

No	Peneliti>Nama jurnal/Volume/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Berpikir Kreatif Siswa.” Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 2, 2017.	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	berpikir kreatif siswa. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, dan mampu menghasilkan berbagai alternatif jawaban.
6	Sari, N., dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran IPS.” <i>JPG: Jurnal Pendidikan Guru</i> , Vol. 3, No. 1, 2021.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran IPS	Penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator <i>fluency</i> , <i>flexibility</i> , dan <i>elaboration</i> . Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.
7	Purnamasari, I., dkk. “The Effect of <i>Teams Games Tournament</i> Method Assisted by Card Sort Media to Improve Student Creative Thinking Skill.” <i>Contemporary Education and Community Engagement (CECE)</i> , Vol. 2, No. 1, 2022.	The Effect of <i>Teams Games Tournament</i> Method Assisted by Card Sort Media to Improve Student Creative Thinking Skill	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT yang dibantu media <i>card sort</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa mengembangkan ide kreatif.
8	Krouska, A., Troussas, C., & Virvou, M. “Learning and Motivational Impact of Game-	Learning and Motivational Impact of Game-	Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (<i>game-</i>

No	Peneliti>Nama jurnal/Volume/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education.” <i>Education Sciences</i> , Vol. 14, No. 7, 2024.	Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education	<i>based learning</i>) mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi dibandingkan pembelajaran biasa
9	Fowler, A., Khosmood, F., Arya, A., & Lai, G. “The Role of Game Jams in Developing Informal Learning of Computational Thinking.” <i>Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events</i> , 2018.	The Role of Game Jams in Developing Informal Learning of Computational Thinking	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam menghasilkan solusi yang inovatif.

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026

Berdasarkan kesembilan penelitian terdahulu di atas, seluruh penelitian tersebut memiliki relevansi yang sangat kuat dengan penelitian yang akan diajukan. Relevansinya terletak pada penggunaan variabel independen yang serupa, yaitu model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tames* (TGT), serta variabel dependen yang berfokus pada kompetensi berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa/mahasiswa. Berbagai penelitian tersebut sama-sama mengkaji efektivitas model TGT dalam meningkatkan kemampuan spesifik seperti berpikir kreatif di tengah perkembangan metode pembelajaran yang semakin inovatif.

Kemudian, metode penelitian yang digunakan oleh keempat penelitian terdahulu mayoritas menggunakan pendekatan kuantitatif, khususnya metode eksperimen (seperti *quasi experiment*) dan systematic review. Fokus analisis yang digunakan juga relatif serupa, yaitu menggunakan uji beda (uji-t), analisis N-Gain,

hingga analisis statistik inferensial lainnya untuk membuktikan pengaruh antarvariabel. Hal ini menunjukkan bahwa kajian mengenai efektivitas model TGT telah banyak dianalisis secara empiris sehingga penelitian penulis memiliki landasan metodologis yang kuat dan teruji.

Adapun hal-hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, sekaligus menjadi letak orisinalitas penelitian penulis, adalah sebagai berikut:

- 1) Konteks dan Objek Penelitian: Perbedaan yang paling mendasar terletak pada lokasi dan subjek penelitian. Jika penelitian terdahulu dilakukan di berbagai daerah seperti Surabaya, Bandung, atau Depok, penelitian ini secara spesifik mengambil lokasi di SMAN 10 Tasikmalaya. Hal ini memberikan kontribusi berupa data empiris mengenai efektivitas model TGT pada karakteristik siswa di wilayah Tasikmalaya.
- 2) Populasi dan Jenjang Pendidikan: Beberapa penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau jenjang SMP. Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada siswa kelas XI SMAN 10 Tasikmalaya. Pemilihan kelas XI merupakan hal yang strategis karena pada tahap ini siswa dituntut memiliki kematangan berpikir yang lebih kompleks dibandingkan jenjang sebelumnya, sehingga penerapan model TGT untuk mengukur berpikir kreatif menjadi sangat relevan.
- 3) Konteks Materi dan Lokasi Geografis: Penelitian ini dilakukan pada setting lingkungan pendidikan di Tasikmalaya yang mungkin memiliki budaya belajar dan input siswa yang berbeda dengan sekolah-sekolah di kota besar lainnya yang menjadi objek penelitian terdahulu. Hal ini akan memberikan gambaran apakah model TGT memiliki efektivitas yang sama jika diterapkan pada populasi dengan karakteristik sosial-budaya di SMAN 10 Tasikmalaya.

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Syahputri et al., 2023).

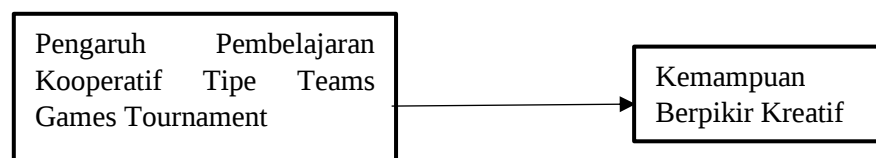
Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan mengembangkan ide atau gagasan menjadi satu hal yang baru dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan caranya sendiri. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk merangsang dan mendorong peserta didik agar kemampuan berpikir kreatif dapat tumbuh dan berkembang dalam diri peserta didik.

Guru di tuntut untuk dapat menghidupkan suasana belajar dengan pemilihan model dan media yang tepat dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satu model yang diterapkan yaitu model kooperatif Tipe TGT. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pelaksanaannya partisipasi aktif peserta didik dibutuhkan secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan dimana jika benar akan menjadi skor untuk kelompoknya, hal tersebut akan membuat peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif Tipe TGT yaitu teori belajar konstruktivisme yang di dalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky, menurut Piaget 1980 (karyono, mularsih 2018:111) "anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh", Teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa "aktivitas sosial anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar dengan pelajar lainnya dibawah bimbingan orang dewasa". Teori tersebut sejalan dengan penerapan model TGT yang merupakan variable X dalam penelitian ini, model TGT membuat peserta didik aktif karena dalam pelaksanaannya partisipasi aktif peserta didik dan dalam model pembelajaran TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena di dalamnya banyak melibatkan peran peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran Tipe ini, cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dalam menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah materi pembelajaran.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT yang menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebaya sangatlah efektif dilakukan sehingga Berpikir Kreatif dalam pembelajaran dapat meningkat. Sejalan dengan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:63). Hipotesis penelitian hanya terdapat pada penelitian kuantitatif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya”. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen.

Ha: Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen.

2. Ho: Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Ha: Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

3. Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Ha: Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional