

## BAB II

### MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *PAIR CHECK* PADA MATERI SEGITIGA DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR

#### A. Model Pembelajaran Kooperatif

##### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Menurut Nurulhayati (Rusman, 2012: 202) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk diri sendiri dan membantu sesama anggota kelompok belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

##### 2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2012: 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. 3) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan criteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sembah berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

**3. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Roger (Rusman, 2012: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok

- untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
  - e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

#### 4. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif ada langkah-langkah yang harus dilaksanakan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan konsep pembelajaran yang ingin diterapkan nanti. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran nanti dapat memenuhi harapan dan tingkat keberhasilan yang diinginkan. Dengan demikian hasil dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan teratur dan tertib sesuai dengan pedoman pembelajaran yang telah ada.

Adapun urutan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh (Rusman, 2012: 211) bahwa dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut ini.

**Tabel 2.1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Tahap	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

## B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model *team games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2010: 92). Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemampuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 163).

Menurut Slavin (2005: 166) TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut.

a. Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang di pimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan (LKS) atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang di tulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasa berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan(LKS).

e. Rekognisi Tim

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok**

Kriteria ( Rata-Rata Tim )	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Slavin, 2005: 168)

## 2. Fase – Fase Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Adapun fase-fase yang dilakukan pada pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

a. Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

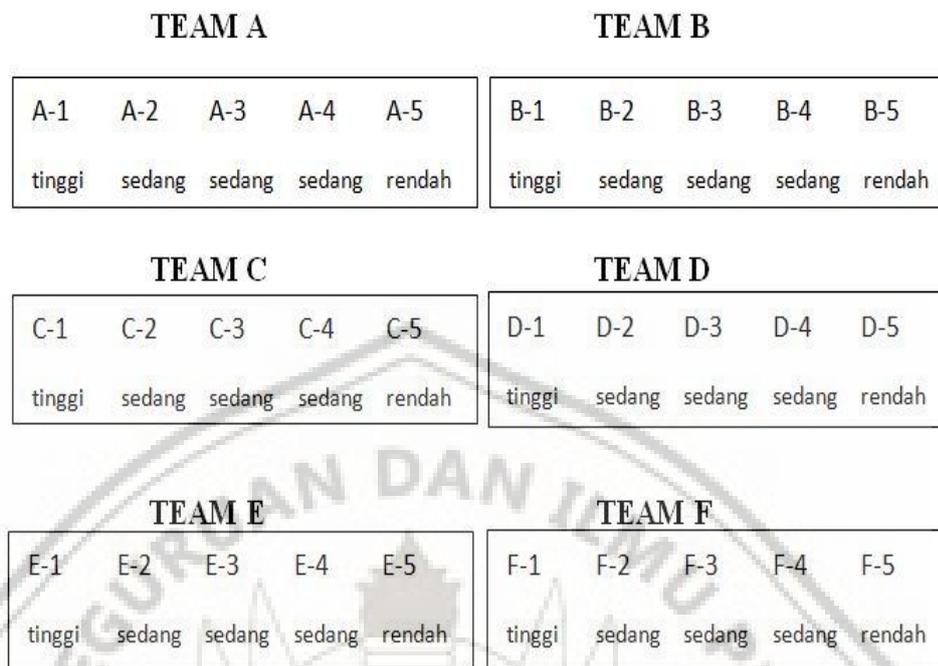
Pada fase ini guru/peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi mengenai segitiga.

b. Fase 2: Menyampaikan informasi

Pada fase ini guru/peneliti menyampaikan dan menjelaskan materi segitiga secara singkat. Fase 2 pada pembelajaran kooperatif ini merupakan tahapan 1 pada *teams games tournament*, yaitu mengajar (*teach*)

c. Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Pada fase ini guru/peneliti membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing anggotanya berjumlah 5 orang.



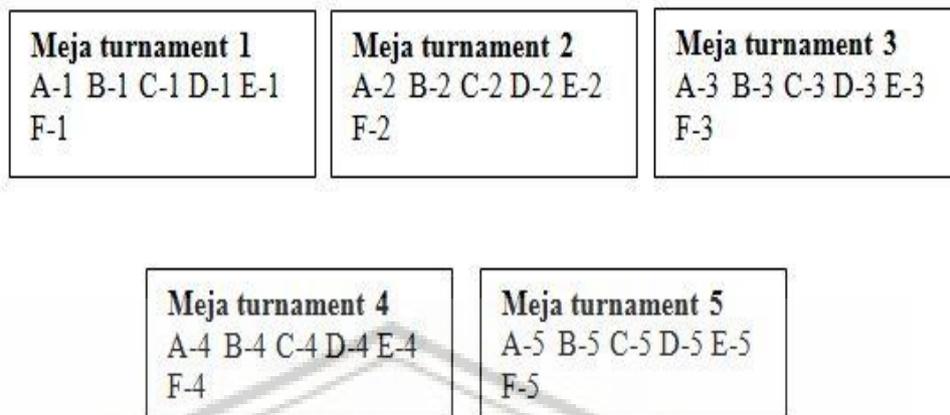
Gambar 2.1. Pembagian Tim

- d. Fase 4: Membimbing kelompok kerja dalam belajar

Pada fase ini siswa diminta untuk berdiskusi mengerjakan LKS bersama tim(kelompok) mereka agar dapat menguasai materi. Fase 4 pada pembelajaran kooperatif ini merupakan tahapan 2 pada *teams games tournament*, yaitu belajar kelompok (*Team Study*)

- e. Fase 5: Evaluasi

Pada fase ini untuk mengevaluasi hasil belajar siswa bersama kelompok guru/peneliti mengadakan pertandingan. Pertandingan dilakukan dengan cara siswa dibagi kedalam meja turnamen yang terdiri dari 3 atau 4 pemain dari tiap kelompok yang berbeda dengan kemampuan yang homogen untuk memainkan game akademik. Dengan pembagian siswa sebagai berikut ini.



Gambar 2.2. Penempatan Meja Turnamen

Fase 5 ini yaitu pada pembelajaran kooperatif ini merupakan tahapan 3 pada *teams games tournament*, yaitu Permainan (*Games Tournament*). Dengan aturan permainannya sebagai berikut.

**Tabel 2.3. Aturan Permainan**

Pembaca	
1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan 2. Bacalah pertanyaannya dengan keras 3. Cobalah untuk menjawab	
Penantang 1	Penantang 2
Menantang jika mau atau melewatinya	Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau sudah melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.

Adapun untuk cara pemberian skor dapat dilihat pada tabel dibawah :

**Tabel 2.4. Contoh Lembar Skor Permainan dengan tiga pemain**

Pemain	Tim	Game I	Game II (jika ada)	Skor	Poin Turnamen
A-1	A	11		11	40
B-1	B	14		14	60
C-1	C	5		5	20

**Tabel 2.5. Contoh Lembar Skor Permainan dengan empat pemain**

Pemain	Tim	Game I	Game II (jika ada)	Skor	Poin
A-5	A	8		8	30
B-5	B	6		6	20
C-5	C	11		11	40
E-5	E	5		5	10

f. Fase 6: Memberikan Penghargaan

Pada fase 6 ini untuk memberikan penghargaan, pertama-tama siswa harus menjumlahkan skor yang diperoleh pada saat turnamen dengan tim mereka. Untuk menghitung rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

**Tabel 2.6. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain**

Pemain dengan	Poin
Skor Tertinggi	40
Skor Tinggi	30
Skor Rendah	20
Skor Terendah	10

**Tabel 2.7. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain**

Pemain dengan	Poin
Skor Tinggi	60
Skor Sedang	40
Skor Rendah	20

### 3. Keunggulan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Slavin (2005: 170), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut.

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

- f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check***

Tipe pembelajaran *pair check* ialah suatu cara penyampaian materi dengan membentuk kelompok sebangku, dimana antara mereka saling mengajukan pertanyaan dan saling menjawab pertanyaan, yang kemudian saling mengecek kebenaran jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan. Kemudian mereka mengambil kesimpulan dan baru pada akhirnya guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran.

Oleh karena itu, Ngalimun (Istarani, 2015: 165) mengatakan bahwa tipe pembelajaran *pair check* dilakukan dengan “siswa berkelompok berpasangan sebangku, salah seorang menyajikan persoalan dan temannya mengerjakan pengecekan kebenaran jawaban, bertukar peran, penyimpulan dan evaluasi, refleksi”.

#### **1. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check***

Menurut Istarani (2015: 165) ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* ini adalah:

- a. Kelompok hanya 2 orang atau siswa sebangku.
- b. Adanya saling melontarkan pertanyaan dalam bentuk tulisan.
- c. Keduanya saling mengoreksi hasil jawaban dari masing-masing temannya.
- d. Kedua saling bertukar peran dalam proses belajar mengajar.

## **2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Tipe *Pair Check***

Menurut Suyatno (Istarani, 2015: 165) mengatakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan tipe *Pair Check* ini adalah:

- a. Siswa berkelompok berpasangan sebangku.
- b. Salah seorang menyajikan persoalan dan temannya mengerjakan.
- c. Pengecekan kebenaran jawaban.
- d. Bertukar peran
- e. Penyimpulan dan evaluasi serta refleksi

## **3. Kelebihan Model Pembelajaran Tipe *Pair Check***

- a. Siswa akan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa terlibat langsung dalam mengkaji dan menggali materi yang diajarkan.
- c. Melatih siswa untuk membuat pertanyaan secara baik dan benar.
- d. Membina kombinasi belajar diantara siswa dalam sebangku.
- e. Mengetahui sendiri kemampuan belajar masing-masing siswa secara langsung.
- f. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, dan sekaligus meminimalisirkan perannya.

## **4. Kelemahan Model Pembelajaran Tipe *Pair Check***

- a. Adanya siswa yang kurang serius dalam belajar, karena mereka melakukan dengan teman sebangkunya sendiri. Jadi, seolah-olah mereka serius padahal tidak.

- b. Terjadinya salah pemahaman dari siswa, yakni tidak sesuai dengan perintah atau keinginan guru yang dikerjakan oleh siswa.

#### **D. Hasil Belajar**

Menurut Istarani (2015: 17) hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapai hasil tersebut. Wina Sanjaya (Istarani, 2015: 17) mengatakan kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang berhasil. Sebagai kegiatan yang berhasil, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan. Dengan demikian dalam setting pembelajaran, hasil merupakan pengikat segala aktivitas guru dan siswa. Oleh sebab itu, merumuskan hasil merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang sebuah program pembelajaran.

Kemudian R.Ibrahim (Istarani, 2015: 17) mengatakan bahwa hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Peranan hasil ini sangat

penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Penuangan hasil pembelajaran dalam RPP bukan saja memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efisiensi diperoleh hasil yang maksimal. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui penuangan hasil pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Waktu mengajar dapat di alokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
2. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang, sehingga tidak ada materi pelajaran yang dibahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
3. Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pelajaran.
4. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pelajaran secara tepat. Artinya, peletakan masing-masing materi pelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari isi pelajaran.
5. Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
6. Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun bahan dalam keperluan belajar.
7. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
8. Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar tanpa hasil yang jelas.

Dengan demikian “hasil pembelajaran dapat membantu dalam merdesain sistem pembelajaran. Artinya dengan hasil yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, atau strategi

pembelajaran, alat, media, sumber belajar, serta dalam menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan siswa (Istarani, 2015: 17).

Hasil pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi bloom memilih taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni kawasan (1) kognitif, (2) afektif, (3) Psikomotor. Adapun dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah ranah kognitif. Taksonomi Bloom ranah kognitif merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum diseluruh dunia (Gunawan dan Palupi, 2013:17).

Ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual (*knowledge*). Sebagian besar tujuan instruksional berada dalam ranah kognitif. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).

Ranah kognitif menurut Arifin (2009: 21-22) dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge/C1*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep,

prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

2. Pemahaman (*Comprehension/C2*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
3. Penerapan (*Application/C3*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
4. Analisis (*Analysis/C4*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
5. Sintesis (*Synthesis/C5*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana, atau mekanisme.
6. Evaluasi (*Evaluation/C6*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

Berdasarkan taksonomi Bloom di atas, kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Menurut Arifin (2009: 23) kemampuan tingkat rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi.

Adapun dalam penelitian ini yang akan digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah menggunakan kemampuan tingkat rendah yaitu level penerapan atau aplikasi (*application/C3*)

## **E. Kreativitas Belajar**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Menurut Amal Abdussalam Al-Khalili (Istarani, 2015: 119) Kreativitas merupakan sifat yang komplikatif antara seluruh anak-anak, dimana seorang anak itu mampu berkreasi dengan spontan. Karena ketika dilahirkan, ia telah dibekali banyak kesadaran (*awareness*) sehingga, kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia untuk itu, kreativitas memiliki beberapa aspek mendasar yang menyusunnya, yaitu :

- a. Fluensi : kemampuan memproduksi banyak ide.
- b. Fleksibilitas : yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu kepada jenis pemikiran lainnya.
- c. Orisinalitas : yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk

menghasilkan pemikiran-pemikiran jenius yang lebih banyak daripada pemikiran yang telah menyebar atau telah jelas diketahui.

- d. Elaborasi : yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru atas pemikiran-pemikiran atau suatu hasil produk tertentu.

## 2. Ciri-Ciri Kecerdasan Kreativitas

Kreativitas adalah potensi seseorang untuk memunculkan suatu penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta semua bidang dalam usaha lainnya. Guild Ford dalam Ondi Saondi & Aris Suherman (Istarani, 2015: 121) mendiskripsikan 5 ciri kreativitas.

- a. Keluwesan : kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah.
- b. Keaslian : kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinal sebagai hasil pemikiran sendiri.
- c. Penguraian : kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci.
- d. Perumusan : kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim.

## 3. Alat Ukur Kreativitas Siswa

Untuk mengukur dan mengidentifikasi kreativitas beberapa ahli telah mengembangkan bermacam-macam alat ukur kreativitas sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Dalam penelitian ini alat untuk menentukan kategori kreativitas menggunakan nilai rata-rata dan standar deviasi (Budiyono, 2011:52).

Menurut Suharnan(2002: 168) menyatakan bahwa pengembangan skala kepribadian kreatif tersebut didasarkan atas pemikiran bahwa proses-proses kreatif dapat berlangsung dengan baik apabila terdapat sinergi di antara sejumlah sumber potensial baik yang berasal dari dalam diri pemikir sendiri maupun lingkungannya. Atas dasar pemikiran inilah potensi kreatif dari seseorang dapat juga diungkap dengan alat-alat ukur nonkognitif yang sama baiknya dengan tes-tes berpikir kreatif. Ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suharnan (2002: 36) dengan subjek penelitian berjumlah 332 pelajar laki-laki dan perempuan, berpendidikan dari sekolah menengah sampai perguruan tinggi, dan bertempat tinggal di kota dan pedesaan dengan data penelitian di analisis dengan analisis faktor.

Disamping itu, skala ini juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, dan berkorelasi positif dengan tes kreativitas, sehingga skala ini merupakan alat yang valid dan reliabel untuk mengukur kreativitas.

## **F. Materi Segitiga**

Dalam rancangan penelitian ini yang akan dibahas adalah jenis-jenis segitiga.

### **1. Jenis-Jenis Segitiga**

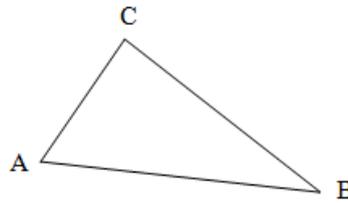
Jenis-jenis segitiga dapat ditinjau berdasarkan:

#### **a. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari panjang sisinya**

##### **1) Segitiga sebarang**

Segitiga sebarang adalah segitiga yang sisi-sisinya tidak

sama panjang. Pada Gambar 2.3 di bawah,  $AB \neq BC \neq AC$ .



Gambar 2.3

2) Segitiga sama kaki

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang. Pada Gambar 2.4 di bawah, segitiga sama kaki ABC dengan  $AB = BC$ .

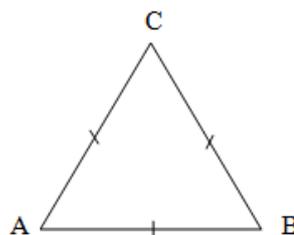


Gambar 2.4

3) Segitiga sama sisi

Segitiga sama sisi adalah segitiga yang memiliki tiga buah sisi yang sama panjang dan tiga buah sudut yang sama besar.

Segitiga ABC pada Gambar 2.5 merupakan segitiga sama sisi.



Gambar 2.5

b. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari besar sudutnya

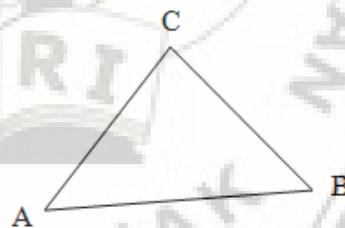
Ingat kembali materi pada bab terdahulu mengenai jenis-jenis sudut. Secara umum ada tiga jenis sudut, yaitu:

- 1) Sudut lancip ( $0^\circ < x < 90^\circ$ )
- 2) Sudut tumpul ( $90^\circ < x < 180^\circ$ )
- 3) Sudut reflex ( $180^\circ < x < 360^\circ$ )

Berkaitan dengan hal tersebut, jika ditinjau dari besar sudutnya ada tiga jenis segitiga sebagai berikut.

a) Segitiga lancip

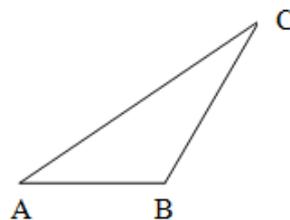
Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip, sehingga sudut-sudut yang terdapat pada segitiga tersebut besarnya antara  $0^\circ$  dan  $90^\circ$ . pada Gambar 2.6 di bawah, ketiga sudut  $\Delta ABC$  adalah sudut lancip.



Gambar 2.6

b) Segitiga tumpul

Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul. Pada  $\Delta ABC$  di bawah,  $\angle ABC$  adalah sudut tumpul.



Gambar 2.7

## c) Segitiga siku-siku

Segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (besarnya  $90^\circ$ )

Pada Gambar 2.8 adalah  $\Delta ABC$  siku-siku di C.

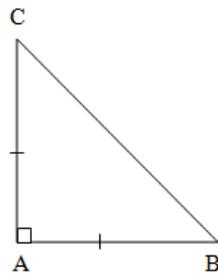


Gambar 2.8

## c. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari panjang sisi dan besar sudutnya

## 1) Segitiga siku-siku sama kaki

Segitiga siku-siku sama kaki adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang dan salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku ( $90^\circ$ ). Pada Gambar 2.9,  $\Delta ABC$  siku-siku di titik A, dengan  $AB = AC$ .

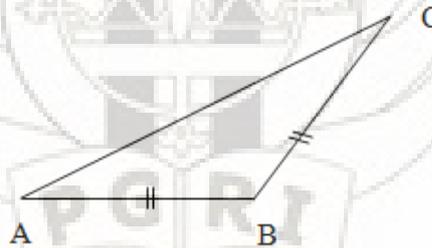


Gambar 2.9

## 2) Segitiga tumpul sama kaki

Segitiga tumpul sama kaki adalah segitiga yang kedua sisinya panjang dan salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul.

Sudut tumpul  $\Delta ABC$  pada Gambar 2.10 adalah  $\angle B$ , dengan  $AB = BC$ .



Gambar 2.10

### G. Penelitian Yang Relevan

1. Deliyansah (2014) dalam penelitian di kelas VIII MTs Darun Naim Pontianak menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* ditinjau dari motivasi belajar.
2. Malhayati (2013) dalam penelitian di kelas VII MTs. Mujahidin Pontianak menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bentuk aljabar ditinjau dari *gender* siswa termasuk dan tergolong efektif baik itu secara klasikal maupun berdasarkan *gender* siswa.
3. Widyaningrum (2015) dalam penelitian di kelas V Min Mergayu Bandung Tulungagung menyimpulkan bahwa pembelajaran *pair check* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *pair check*.