

ABSTRAK

Taufiq Irsyad Alhajid : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Pada Materi Ekosistem.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu Tebak Gambar pada materi ekosistem. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental* dengan desain *one group pre-test post-test*. Sampel penelitian dipilih melalui teknik *Purposive Sampling*, yaitu sampelnya ditentukan berdasarkan kriteria tertentu oleh pihak guru mata pelajaran biologi di sekolah, hal bertujuan agar waktu dan biaya yang dikeluarkan lebih murah serta sampel yang dipilih lebih akurat sesuai dengan penelitian yang dilakukan karena dipilih oleh guru pamong. Penelitian ini dilakukan di SMAN Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Hasil Perhitungan statistik uji *Paired Sample T-test* menunjukkan *Sig. 0,000 < 0,05* artinya terdapat peningkatan terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa menggunakan model TGT berbantu Tebak Gambar sebesar 0,53%. Data hasil penelitian berupa keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan model TGT berbantu Tebak Gambar memperoleh skor ketercapaian aktivitas guru sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, dan keterlaksanaan aktivitas siswa sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantu Tebak Gambar memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,53% dengan kategori sedang. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantu Tebak Gambar memperoleh nilai 80% dengan kategori baik. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu Tebak Gambar dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa pada materi ekosistem. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai literatur atau sumber tambahan untuk proses perencanaan kegiatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci : Ekosistem, Keterampilan Berfikir Kreatif, Tebak Gambar, TGT.

ABSTRACT

Taufiq Irsyad Alhajid : *Application of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Assisted by Guessing Pictures on Creative Thinking Skills in Ecosystem Material.*

This study aims to improve students' creative thinking skills using the TGT cooperative learning model assisted by Guess the Picture on ecosystem material. The research method used was pre-experimental with a one group pre-test post-test design. The research sample was selected through the Purposive Sampling technique, in which the sample was determined based on certain criteria by the biology subject teacher at school. This research was conducted at SMAN Jatinangor, Sumedang Regency. The results of statistical calculations for the Paired Sample T-test show Sig. 0.000 < 0.05 means that there is an increase in students' creative thinking skills using the Guess Picture assisted TGT model of 0.53%. Research data in the form of the implementation of learning using the TGT model assisted by Guess the Picture obtained a teacher activity achievement score of 92.5% in the very good category, and the implementation of student activities was 95% in the very good category. Improving students' creative thinking skills using the TGT type cooperative model assisted by Guess the Picture obtained an average N-Gain value of 0.53% in the medium category. Student responses to learning using the TGT type cooperative model assisted by Guess the Picture scored 80% in the good category. The conclusion of this study is that the application of the TGT type cooperative model assisted by Guess the Picture can improve students' creative thinking skills in ecosystem material. The benefit of this research is as literature or additional sources for the process of planning learning activities that are appropriate and in accordance with learning objectives.

Keywords: *Ecosystem, Creative Thinking Skills, Guess the Picture, TGT.*