



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM
MEMECAHKAN PERMASALAHAN PADA MATERI
KESETIMBANGAN BENDA TEGAR DAN TITIK BERAT BENDA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Fisika

Disusun Oleh :

Nama : Sumiati
NIM : 1514150005
Program Studi : Pendidikan Fisika

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2019**

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA

Saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Sumiati
NIM : 151415005
Prodi : Pendidikan Fisika
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Permasalahan Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Dan Titik Berat Benda.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan dikerjakan orang lain;
2. Saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya;
3. Saya tidak merubah atau memalsukan data penelitian saya.

Jika ternyata dikemudian hari terbukti saya telah melakukan pelanggaran terhadap salah satu pernyataan diatas maka saya bersedia melakukan sanksi yang berlaku berupa pencopotan gelar saya.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk digunakan dengan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Oktober 2019

Saya yang membuat pernyataan




151415005

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sumiati

NIM : 1514150005

Fakultas/Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Fisika

Jenis Karya : Skripsi

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UKI atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih median/mengalih formatkan, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UKI, tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UKI, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah.


Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Oktober 2019
Yang Menyatakan



Sumiati

Dosen Pembimbing


Manogari Sianturi S.Si., M.T

HALAMAN PENGESAHAN

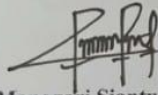
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA DALAM MEMECAHKAN PERMASALAHAN PADA
MATERI KESETIMBANGAN BENDA TEGAR DAN TITIK BERAT
BENDA

Disusun dan diajukan oleh

Nama : Sumiati
NIM : 1514150005
Program Studi : Pendidikan Fisika

Menyetujui :
Dosen Pembimbing

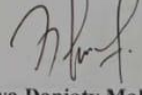
Pembimbing I



(Manogari Sianturi S.Si., M.T)

NIDN. 0417037102

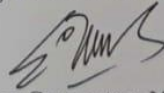
Pembimbing II



(Nva Daniaty Malau M.Si)

NIDN. 0327059003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Fisika


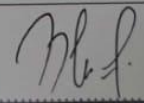
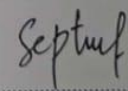


(Taat Guswantoro M.Si)

NIDN. 0306088703

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI PRODI PENDIDIKAN FISIKA**

Nama : Sumiati
NIM : 1514150005
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT)
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam
Memecahkan Permasalahan Pada Materi
Kesetimbangan Benda Tegar Dan Titik Berat
Benda
Tanggal/Bulan/Tahun :

No.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Manogari Sianturi S.Si., M.T NIDN. 0417037102	 _____
2.	Nya Daniaty Malau, M.Si NIDN. 0327059003 (Pembimbing II)	 _____
3.	Septina Severina Lumbantobing., M.Pd NIDN. 0316098802 (Penguji I)	 _____

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM
MEMECAHKAN PERMASALAHAN PADA MATERI
KESETIMBANGAN BENDA TEGAR DAN TITIK BERAT BENDA**

Sumiati

1514150005

Prodi Pendidikan Fisika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Kristen Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada materi kesetimbangan benda tegar dan titik berat benda. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Jakarta, dengan populasi seluruh siswa-siswi kelas XI MIPA. Sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI MIPA 3 dan kelas XI MIPA 4 yang diambil secara *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan *pretest and posttest control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen soal essay sebanyak 16 butir soal. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen data hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu pada saat *pretest* dengan nilai rata-rata siswa 32 menjadi 81 pada saat *posttest*. Pada kelas eksperimen peningkatan kreativitas terjadi sebesar 47,43% pada kriteria sangat kreatif. Sedangkan untuk hasil peningkatan kreativitas siswa yang dialami pada kelas kontrol masih berada pada kriteria cukup kreatif. Artinya, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kreativitas siswa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang memiliki kolerasi positif dengan peningkatan kreativitas siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran, *team games tournament*, kreativitas, kreatif, hasil belajar.

**THE EFFECT OF LEARNING MODEL OF TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) TO INCREASE THE STUDENTS' CREATIVITY
IN PROBLEM SOLVING OF MATERIAL BALANCE RIGID OBJECTS
AND THE CENTER OF OBJECTS GRAVITY**

Sumiati
1514150005
Prodi Pendidikan Fisika
Universitas Kristen Indonesia

ABSTRAK

This study aims to see the application of learning model of *team games tournament* (TGT) to increase the students' creativity in problem solving in the material balance of rigid objects and the center of objects gravity. This study will be held in SMAN 14 Jakarta, the population is all the students of XI MIPA. The sample chosen for this study was students of grade XI MIPA 3 and XI MIPA 4 that was taken by cluster random sampling. This method of this study used quasi experiment with pretest and posttest control group design. The instrument used in this study was 16 essay questions. After the implementation of learning models in the experimental class the result of the study showed an increase in the average scores of student learning at the time of *pretest* with an average score of students 32 to 81 at the *post-test* level. In experimental class the increase of creativity happened around 47,43% on very creative criteria. Meanwhile, the result of increased students' creativity experienced in control class is still quite creative. In other words, the learning of model TGT can increase students' creativity seen from the increase in students' learning outcomes that showed positive correlation with increasing students' creativity.

Keywords: learning model, *team games tournament*, creativity, creative, learning outcome.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia-Nya saya dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Permasalahan Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Dan Titik Berat Benda”**. Skripsi ini saya buat guna untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan Fisika di Universitas Kristen Indonesia, Jakarta.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, saya sangat berterimakasih kepada orang-orang yang mendukung saya. terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah banyak membimbing saya dan memberikan semangat untuk saya menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan rasa terima kasih saya kepada :

1. Bapak Drs. Dr. Sunarto, M.Hum, selaku Dekan FKIP UKI yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan skripsi.
2. Bapak Taat Guswantoro, S.Si., M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Kristen Indonesia yang selalu memberikan semangat dukungan kepada mahasiswa yang mengerjakan skripsi.
3. Bapak Manogari Sianturi S. SI., M.T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya untuk membimbing saya selama ini. Bimbingan dan arahan bapak sangat berguna bagi saya.
4. Ibu Nya Daniaty Malau M.Si selaku dosen pembimbing II saya yang memberikan masukan serta arahan kepada saya yang tidak pernah berhenti membimbing saya serta memberikan semangat kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Ibu Septina Severina Lumbantobing, M.Pd, selaku dosen penguji saya terimakasih atas arahan dan kritikan yang membangun bagi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

6. SMA Negeri 14 Jakarta yang telah memberikan saya izin dan menerima saya untuk dapat melakukan penelitian sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
7. Kepada ibu Ngia Masta, S.Pd., M.Si sebagai validator I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi instrumen penelitian saya.
8. Ibu Evi Deliviana, M.Psi sebagai validator II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memvalidasi instrumen penelitian saya.
9. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Fisika yang telah mendidik dan membimbing saya selama 4 tahun ini.
10. Kepada bg Jesua Un, bg Tadius, kak maria, dan kakak abang donatur yang lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan bantuan kalia karna telah memberikan saya kesempatan untuk berkulah di Universitas Kristen Indonesia. Dan dukungan kakak abang serta doa yang selalu diberikan kepada saya.
11. Untuk Almarhum Ayah dan Almarhum Ibu saya terimakasih karna pernah mengajarkan saya untuk tidak cepat menyerah dalam menjalani hidup. Terimakasih untuk pelajaran berharga yang telah kalian berikan.
12. Untuk Kakak, Abang dan Adik saya terimakasih untuk semangat yang kalian berikan dan dukungan doa kalian yang selalu menyertai saya.
13. Untuk saudari saya Vicky Maria dan adik Tom Yodo Viva yang selalu berjuang bersama saya dan dukungan semangat dan motivasi yang selalul kalian berikan.
14. Untuk Alex Sabelau yang selalu mendukung.
15. Teman seangkatan 2015.
16. Adik-adik diasrama Yap Tiam Hien.
17. Semua orang yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu mulai dari teman, adik tingkat, kakak tingkat dan lain-lainnya atas bantuannya selama proses seminar proposal sampai skripsi ini selesai.

Saya mengucapkan banyak terimakasih kepada orang-orang yang selama ini selalu mendukung saya baik secara langsung dan tidak langsung, skripsi ini saya

persembahkan untuk kalian semua. Saya mohon maaf apabila ada kesalahan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu bagi peneliti lainnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Akhir kata berjuanglah hari ini untuk senyuman yang indah di kemudian hari. Terima Kasih, Syalom.

Jakarta, 11 Oktober 2019

Penulis



Sumiati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi masalah	2
1.3. Batasan masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Model Pembelajaran.....	5
2.2 Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	5
2.3 Kreativitas	6
2.4 Kesetimbangan Benda Tegar dan Titik Berat Benda.....	8
2.5 Kerangka berpikir.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	11
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	12
3.3 Variabel Penelitian	12
3.4 Jenis dan Desain Penelitian.....	12
3.5 Instrumen Penelitian.....	14
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.7 Prosedur Penelitian.....	15
3.8 Teknik Analisis Data.....	17
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Pelaksanaan Penelitian	18
4.2 Hasil Judgement	18
4.3 Hasil Belajar.....	18
4.4 Hasil Kreativitas.....	21
BAB V PENUTUP.....	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran.....	25

DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	10
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual	13
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	19
Gambar 4.2 Diagram Hasil <i>Posttest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	20
Gambar 4.3 Diagram Tingkat Kreativitas Kelas Kontrol saat <i>Pretest</i>	21
Gambar 4.4 Diagram Tingkat Kreativitas Kelas Kontrol saat <i>Posttest</i>	21
Gambar 4.5 Diagram Tingkat Kreativitas Kelas Eksperimen saat <i>Pretest</i> ..	22
Gambar 4.6 Diagram Tingkat Kreativitas Kelas Eksperimen saat <i>Posttest</i> .	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Kreativitas dan Karakteristiknya	8
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	11
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	13
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	14
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Penilaian Keterampilan Kreativitas.....	16
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Hasil Penilaian Kreativitas.....	17
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	19
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol.....
Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen.....
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Soal.....
Lampiran 5. Hasil Validasi
Lampiran 6. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 7. Tabel Pedoman Penskoran.....
Lampiran 8. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 9. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....
Lampiran 10. Hasil Uji <i>Gain</i> Kelas Kontrol
Lampiran 11. Hasil Uji <i>Gain</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas.....
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas
Lampiran 14. Hasil Uji Hipotesis
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....