JURNAL

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE (ENE) DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI ALJABAR DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SMP

THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL EXAMPLE NON-EXAMPLE AND TEAMS TOURNAMENT GAMES ON THE MATERIAL ALGEBRA INTERMS OF CREATIVITY LEARNING OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Oleh:

RAHMA DAYANTI CHOIRUNNISA

12.1.01.05.0190

Dibimbing oleh :

1. Dian Devita Yohanie, M.Pd.

2. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rahma Dayanti Choirunnis
NPM	: 12.1.01.05.0190
Telepon/HP	: 083832311781
Alamat Surel (Email)	: rahmadayanti12@yahoo.com
Judul Artikel	:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example (ENE)* Dan *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Aljabar Kelas VII Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Siswa SMP
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. Kh. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 22 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dian Devita Yohanie, M.Pd. NIDN. 0717127601	Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. NIDN. 0721048402	Rahma Dayanti C. NPM. 12.1.01.05.0190

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE (ENE)* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATERI ALJABAR KELAS VII DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SMP

Rahma Dayanti Choirunnisa
12.1.01.05.0190
FKIP – Pendidikan Matematika
Rahmadayanti12@yahoo.com
Dian Devita Yohanie, M.Pd dan Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi karena rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika hal tersebut dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru disekolah sebelumnya kurang menarik perhatian siswa, sehingga kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika tergolong rendah. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah: untuk mengetahui (1) kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* pada materi aljabar untuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri, (2) kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi aljabar untuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri , (3) perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Example Non Example* dan *Teams Games Tournament* ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan *pretest* dan *posttest design.* Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri. Sampel yang diperoleh secara acak, kelas VII A sebagai kelas kontrol yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* melalui kartu soal. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: (1) Ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Example Non Example*. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan hipotesis 1 yang diuji menggunakan uji t untuk menentukan signifikannya diperoleh hasil t_{hitung} = 6,238404, jika dibandingkan dengan t_{tabel} = 2,03224 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, (2) Ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan hipotesis 1 yang diuji menggunakan uji t untuk menentukan signifikannya diperoleh hasil t_{hitung} = 5,540877, jika dibandingkan dengan t_{tabel} = 3,540877 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, (3) Dari hasil kedua model pembelajaran kooperatif ada perbedaan yang signifikan hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan perbandingan kedua model.

Kata kunci: Kreativitas Belajar Siswa, *Example Non Example*, *Teams Games Tournament*.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk membekali peserta didik menghadapi masa depan. Maka dari itu pendidikan sangat berpengaruh.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mendorong para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah lakuintelektual. Dalam proses belajar mengajar selain guru dan siswa, dan unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek yang sangat berkaitan. Pendekatan atau model yang dirumuskan harus mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa, membuat siswa terlatih belajar secara mandiri.

Kemampuan berfikir kreatif adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungan.Implikasinya adalah cara belajar siswa ditinjau dari kreativitasnya dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Kemampuan belajar siswa berbeda-beda karena kecerdasan manusia adalah majemuk. Beberapa hal yang mempengaruhi antara lain metode pembelajaran, sarana pembelajaran, lingkungan belajar, dan lain sebagaimana. Hal ini mempunyai dampak terhadap hasil belajar siswa dan dalam kegiatan pembelajaran guru bertanggung jawab atas hasil yang dicapai oleh siswa baik secara individu maupun klasikal. Kenyataan pada saat ini menunjukkan bahwa matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak dihindari siswa.

Banyak siswa beranggapan belajar matematika itu sulit. Pada dasarnya siswa yang takut belajar awalnya belum di coba sudah takut terlebih dahulu.

Sebagai salah satu dari bagian pendidikan. Matematika memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa hal tersebut sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan tingkat menengah yang dimuat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 yaitu: Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi, dan inkosistensi.

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar sering kali dipengaruhi oleh siswa yang kurang kreatif dalam proses belajar, ini terlihat dari siswa yang tidak mau mengerjakan.

Keberhasilan proses pembelajaran selain dipengaruhi oleh model pembelajaran dapat pula dipengaruhi oleh cara kreativitas

belajar siswa. Kreatif tergantung pada masing-masing siswa, ada siswa pada saat proses pembelajaran aktif ada juga siswa yang pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan. Hal tersebut membuat kreatif siswa yang lain menjadi rendah. kreativitas belajar itu sendiri merupakan prasyarat yang dimiliki siswa agar mengikuti pelajaran dengan baik. Kebanyakan siswa saat diberikan materi kurang paham, sehingga diperlukan model pembelajar yang dapat membantu minat belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) adalah merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningatkan skill-skill dasar, interaksi positif antar siswa, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2011).

Halue dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada Tim Studinya .Poin Tim Studi akan ditotal secara keseluruhan.

Model pembelajaran kooperatif tipe ENE merupakaan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar kreatif dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Dengan demikian, strategi ini menekankan pada konteks analisis siswa. Gambar yang digunakan dalam strategi ini dapat ditampilkan melalui LCD, maupun gambar. Menggunakan strategi *Example Non-Example* juga ditunjukkan untuk mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara: pengamatan dan definisi.

Menurut Buehl (1996), strategi *Example Non-Example* melibatkan siswa untuk: 1) menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks; 2) melakukan proses discovery (pertemuan). Kelebihan strategi ini adalah:

1) siswa lebih kreatif dalam menganalisis gambar.

Dengan Pokok Bahasan Aljabar yang diberikan kepada siswa kelas VII semester ganjil Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu sub pokok bahasan yang sukar di mata pelajaran matematika. Siswa akan mudah memahami konsep yang diberikan oleh guru dan dapat menanamkan konsep tersebut pada dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan optimal. Oleh karena itu, metode pembelajaran kooperatif tipe ENE tepat diterapkan pada siswa SMP yang sudah diterangkan di atas mengenai metode pembelajaran ENE, jika metode pembelajaran kooperatif tipe ENE kurang efektif kita gunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kreativitas merupakan pendorong yang dapat memberikan arah bagi individu untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuannya. Dengan adanya kreatifitas siswa yang sangat tinggi akan menuntun siswa untuk mau berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentunya dapat menjadikan siswa paham terhadap setiap sub pokok bahasan yang diberikan, sehinnga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dengan permasalahan yang dihadapi penulis pada waktu PPL di SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri saya mendapati banyak siswa pada saat proses pembelajaran cenderung tidak memperhatikan saat saya menyampaikan materi, sehingga saya tergerak untuk kembali melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri dengan menggunakan perbandingan dua model.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang berusaha menggambarkan dan menjelaskan fenomena sosial dengan bertumpu pada penggunaan angka-angka atau rumus statistik sebagai alat ukur hasil penelitian. Menurut Sarwono (2006: 258) pendekatan kuantitatif mementingkan adanya variabel-variabel sebagai obyek penelitian dan variabel-variabel tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasionalisasi variabel masing-masing. Reliabilitas dan validitas merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menggunakan pendekatan ini. Pendekatan ini lebih menekankan pada penafsiran angka statistik bukan secara kebahasaan.

Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Example Non Example dan Teams Games Tournament* pada pemahaman konsep matematika siswa pada materi bangun datar kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Kediri yang berjumlah 30 siswa, yang mana

data-data yang diperoleh akan dijelaskan melalui perhitungan secara ilmiah, berdasarkan data numerik.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitaf jenis eksperimen karena pada kelas yang dijadikan penelitian memperoleh perlakuan (*treatment*) khusus. Sugiyono (2014: 72) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Perlakuan khusus dalam penelitian ini yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Example Non Example* pada kelas eksperimen dan *Teams Games Tournament* pada kelas kontrol.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Example Non Example dan Teams Games Tournament*. karena ada dua kelas yang diberi perlakukan khusus menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* pada saat penelitian yaitu di kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. tetapi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberi soal *kartu soal* dan *post test*. Menurut Sarwono (2006: 86) mengatakan bahwa *posttest design* dilakukan dengan satu kali pengukuran di depan (*kartu soal*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*).

Dalam penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok saja yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini diberikan kartu soal sebelum diberikan suatu perlakuan. Dengan demikian setelah diberi perlakuan akan diketahui hasil akurat, sehingga dapat dibandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	0_1	X_1	0_3
K	0_2	X_2	0_4

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

0_1 : *Pre-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe ENE

0_2 : *Pre-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe TGT

X_1 : Pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran ENE

X_2 : Pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT

0_3 : *Post-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe ENE

0_4 : *Post-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe

Sarwono (2006: 111) mengatakan bahwa populasi adalah seperangkat obyek yang lengkap yang sedang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII semester 1 SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2016/2017, yaitu kelas VII-A, VII-B, VII-C, VII-D dan VII-E, dengan rata-rata jumlah peserta didik tiap kelas mencapai 30 peserta didik. Populasi sebanyak 155 peserta didik yang terbagi dalam 5 kelas.

Sarwono (2006: 111) mengatakan bahwa sampel adalah seperangkat obyek yang dipilih untuk dipelajari. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling*, karena lebih mudah dan sederhana, serta populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Menurut Usman dalam (Marlina, dkk, 2014: 88) mengatakan bahwa dengan *Random Sampling* setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-A dan VII-D SMP Muhammadiyah Kota Kediri. Sampel yang dipilih sebanyak 35 dan 30 peserta didik dari kedua kelas yang dipilih sebagai metode penelitian. Kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* sedangkan kelas VII-A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pemilihan kelas tersebut dilakukan berdasarkan pengalaman mengajar sebelumnya pada kelas tersebut dan sudah kenal dengan guru mengajar aslinya.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat kehomogenan populasi. Uji homogenitas dengan menggunakan uji fisher

Uji-t berpasangan untuk membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen

II. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil Uji Asumsi normalitas sebelum perlakuan

Uji Normalitas Keadaan Awal	L.obs	L.tab	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelas Kontrol	0,1054	0,1645	Ho Diterima	Normal
Kelas	0,1389	0,1566	Ho Diterima	Normal

Eksperimen				

Pada tabel diatas ditunjukan bahwa nilai signifikansi variabel pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 (sig.>0,05) sehingga H_0 diterima. Oleh karena H_0 diterima maka dapat diasumsikan data terdistribusi normal. Hasil uji asumsi normalitas menggunakan buku dari budiono.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji fisher. Kriteria uji homogenitas adalah H_0 ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan diterimanya H_0 berarti sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Uji kesamaan kedua varians sampel atau kelompok perlakuan dilakukan dengan menggunakan uji fisher pada taraf signifikan 0,05.

Dari hasil perhitungan diperoleh F_{hitung} 1.79 dan F_{tabel} 1.84 karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut bersifat homogen. Secara jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Hasil Pengujian Homogenitas *Pretest* dengan uji Fisher

α	Kelas	Jumlah	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
0,05	Eksperimen	35	1,79	1,84	Homogen
	Kontrol	30			

a. Uji Hipotesis 1

Ha : Ada Peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Example Non Example*.

H_0 : Tidak ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Example Non Example*.

Uji hipotesis 1 dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan Pembelajaran kooperatif tipe ENE ditinjau dari kreativitas belajar siswa. Pada perhitungan hipotesis 1 dengan n = 30 diperoleh jumlah pretes ($\sum X_1$) adalah 710, jumlah posttest ($\sum Y_1$) adalah 1220, sedangkan hasil kali pretest dan posttest (($\sum X_1 Y_1$)) adalah 34300. Hasil perhitungan tersebut disubstitusikan dalam rumus *korelasi product moment* dan diperoleh hasil 0,730561996, selanjutnya diuji menggunakan uji t diperoleh hasil 6,238404. Adapun perhitungan dari hipotesis 1 dapat dilihat pada lampiran.

Hipotesis yang diajukan adalah Ha: $r \neq 0$, pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe ENE ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri, dimana kriteria penarikan hipotesisnya adalah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan, dengan derajat kebebasan distribusi t = n-2 dengan nilai α = 0,05.

Melalui perhitungan korelsi *product moment* yang kemudian dilanjutkan dengan rumus uji t untuk menentukan signifikannya telah diperoleh nilai t_{hitung} = 6,238404, jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} = 2,03224 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian terlihat pahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe ENE ditinjau dari kreativitas belajar siswa smp kelas VII Muhammadiyah 2 Kota Kediri berhasil diterapkan.

b. Uji hipotesis 2

Ha : Ada Peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Times Games Tournament*.

H_0 : Tidak ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Times Games Tournament*.

Uji hipotesis 2 dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan Pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa. Pada perhitungan hipotesis 2 dengan n = 35 diperoleh jumlah pretes ($\sum X_1$) adalah 1400, jumlah posttest ($\sum Y_1$) adalah 2040, sedangkan hasil kali pretest dan posttest (($\sum X_1 Y_1$)) adalah 89500. Hasil perhitungan tersebut disubstitusikan dalam rumus *korelasi product moment* dan diperoleh hasil 0,685617, selanjutnya diuji menggunakan uji t diperoleh hasil 5,540877. Adapun perhitungan dari hipotesis 2 dapat dilihat pada lampiran.

Hipotesis yang diajukan adalah Ha: r ≠ 0, pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri, dimana kriteria penarikan hipotesisnya adalah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan, dengan derajat kebebasan distribusi t = n-2 dengan nilai α = 0,05. Melalui perhitungan korelsi *product moment* yang kemudian dilanjutkan dengan rumus uji t untuk menentukan signifikannya telah diperoleh nilai t_{hitung} = 5,540877, jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} =3,540877 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian terlihat pahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa smp kelas VII Muhammadiyah 2 Kota Kediri berhasil diterapkan.

c. Uji Hipotesis 3

Ha : Ada Perbedaan yang signifikan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Example Non Example* dan *Times Games Tournament*.

H_0 : Ada Perbedaan yang signifikan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri

setelah pembelajaran *Example Non Example* dan *Times Games Tournament*.

Uji hipotesis 3 dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe ENE dan TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri. Pada perhitungan hipotesis 1 dan 2 dengan n = 30 dan n = 35 diperoleh posttest ENE ($\sum Y_1$) adalah 1220, jumlah posttest TGT ($\sum Y_2$) adalah 2040. Hasil perhitungan tersebut disubstitusikan dalam rumus *korelasi product moment* dan diperoleh hasil 4,887461. Adapun perhitungan dari hipotesis 3 dapat dilihat pada lampiran.

Hipotesis yang diajukan adalah Ha: $r \neq 0$, ada perbedaan yang signifikan pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe ENE dan TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri, dimana kriteria penarikan hipotesisnya adalah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan, dengan derajat kebebasan distribusi t = n-2 dengan nilai $\alpha = 0,05$. Melalui perhitungan korelsi *product moment* yang kemudian dilanjutkan dengan rumus uji t untuk menentukan signifikannya telah diperoleh nilai t_{hitung} = 4,887461584, jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} =2,03224 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian terlihat pahwa ada perbedaan yang signifikan antara penerapan pembelajaran kooperatif tipe ENE dan TGT ditinjau dari kreativitas belajar siswa smp kelas VII Muhammadiyah 2 Kota Kediri berhasil diterapkan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar kreativitas siswa antara pretes dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kontrol. Dengan demikian hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

Terlihat ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* dan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ditinjau dari kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri. Hal itu terlihat dari hasil perhitungan perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dengan demikian hasil perhitungan perbandingan ke dua kelas tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki kemampuan yang sama. Karena dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif yang relatif tidak sama.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan odel pembelajaran kooperatif

tipe *Example Non Example* dan *Teams Games Tournament* dalam materi aljabar ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri

1. Ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Example Non Example*. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan hipotesis 1 yang diuji menggunakan uji t untuk menentukan signifikannya diperoleh hasil t_{hitung} = 6,238404, jika dibandingkan dengan t_{tabel} = 2,03224 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikan.
2. Ada peningkatan kreativitas belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri setelah pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan hipotesis 1 yag diuji menggunakan uji t untuk menentukan signifikannya diperoleh hasil t_{hitung} = 5,540877, jika dibandingkan dengan t_{tabel} = 3,540877 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikan.
3. Dari hasil kedua model pembelajaran kooperatif ada perbedaan yang signifikan hal terbut terlihat dari hasil perhitungan perbandingan kedua model.

III. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suati Tindakan Praktek*. Jakarta. Rinika Cipta

Budiningsih Asri. DR.2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Adi Mahastya

Huda Miftahul. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar Offset

Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar

Nugroho Taufiq.2008.”*Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah”*.

Robert E Slavin.1995. *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*, (Nedam Heights: Allyn & Bacon,hlm.84

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Munandar, Utami. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.Jakarta

Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu