



PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA KARTU TANTANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI GAYA DAN GERAK DI KELAS IV SDN GELAM 1

Nisaul Mahira^{1*}, Novaria Lailatul Jannah², Hikmah Luqiyah Kartikasari³

^{1*,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

*Email: iamhime031@gmail.com, novaria406.pgsd@unusida.ac.id, luqi.pgsd@unusida.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5831>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran TGT yang memanfaatkan kartu tantangan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN Gelam 1 pada materi "Gaya dan Gerak". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen yang berbentuk model *one-group pre-test post-test*. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas 4 SDN Gelam 1. Data dikumpulkan melalui tes untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, dan normalitas, selain uji *paired sample t-test* dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan kartu tantangan sangat berhasil, yang dibuktikan dengan peningkatan aktivitas guru dari 89,2% menjadi 96,4% dan aktivitas siswa dari 73,2% menjadi 96,4%. Uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,001.

Kata Kunci: TGT, Kartu Tantangan, Berpikir Kreatif, Gaya Dan Gerak.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya bertujuan membantu peserta didik memahami konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui aktivitas mengamati, mencoba, dan memecahkan masalah. Susanti & Apriani, (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA seharusnya memberikan pengalaman belajar secara langsung agar peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri. Namun, Azani dkk., (2024) menyatakan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh guru sehingga kesempatan peserta didik untuk berpikir secara kreatif belum berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut juga ditemukan di kelas IV SDN Gelam 1 berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti selama program FKIP UNUSIDA Mengajar pada November 2025. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah masih rendah. Dampaknya, keterampilan berpikir kreatif peserta didik belum berkembang secara optimal, yang ditunjukkan oleh capaian indikator kelancaran sebesar 41%, keluwesan 17%, keaslian 19%, dan elaborasi 57%.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Sholicha dkk., (2021) menjelaskan bahwa TGT mendorong peserta didik belajar secara kooperatif melalui permainan akademik dan turnamen sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Ningrum dkk., (2023) menambahkan bahwa model ini mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik. Agar pelaksanaannya lebih menarik, model TGT dipadukan dengan media kartu tantangan yang berisi aktivitas atau permasalahan sesuai materi pembelajaran. Menurut Fachtoni & Hariastuti, (2023) media kartu tantangan mampu mendorong peserta didik berpikir aktif melalui tantangan yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Sholicha dkk., (2021) menunjukkan bahwa



penerapan model TGT pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan belajar yang melibatkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Sejalan dengan itu, Ningrum dkk., (2023) menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Di sisi lain, Fachtoni & Hariastuti, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu tantangan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui aktivitas yang menantang, mendorong diskusi, serta memfasilitasi peserta didik untuk mengemukakan ide dan memecahkan permasalahan secara kolaboratif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT maupun media kartu tantangan memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Namun, penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media kartu tantangan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi gaya dan gerak di sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media kartu tantangan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT maupun media kartu tantangan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, penelitian yang mengintegrasikan keduanya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi gaya dan gerak di sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau keaktifan peserta didik, sehingga kajian mengenai pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kreatif masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media kartu tantangan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi gaya dan gerak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media kartu tantangan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media kartu tantangan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Gelam 1 dengan subjek seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT menggunakan media kartu tantangan, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 10 soal esai yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* berdasarkan empat indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, dengan rubrik penilaian berskala 0-4. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen penelitian telah diuji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Analisis data meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu, subjek penelitian, tata cara teknik pengumpulan data/informasi, teknik analisis data, serta siklus. Jumlah halaman 1-1,5 halaman, spasi 1, font 11 Times New Roman.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

Butir soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kategori
1	0,646	0,423	Valid
2	0,666	0,423	Valid
3	0,625	0,423	Valid
4	0,553	0,423	Valid
5	0,679	0,423	Valid
6	0,642	0,423	Valid
7	0,688	0,423	Valid
8	0,646	0,423	Valid
9	0,502	0,423	Valid
10	0,494	0,423	Valid

Pengujian validitas digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur keabsahan suatu instrumen. Instrumen soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Dengan melihat tabel apabila menggunakan responden sebanyak 22 dan menggunakan $\alpha=0,05$ maka r_{tabel} 0,423. Berdasarkan Tabel 2, maka dapat diketahui bahwa item soal nomor 1 sampai 10 diperoleh $r_{hitung} \geq r_{tabel} = 0,423$ dengan $\alpha=0,05$ dinyatakan valid, karena taraf sig < 0.05 sehingga soal tersebut dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

2. Uji Reliabilitas

Setelah seluruh butir soal dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi soal yang digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil suatu pengukuran, apakah hasilnya tetap sama ketika digunakan berulang kali pada objek yang sama (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 27 menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Berikut adalah hasil perhitungan yang diperoleh:

Tabel 2. Uji Reliabilitas Soal

Reliability statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.842	10

Berdasarkan pada Tabel 3. dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh mencapai 0,842 > 0,600 sehingga soal tersebut dapat dikatakan reliabel. Instrumen yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas kemudian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang selanjutnya dianalisis dengan uji N-Gain unruk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

3. Uji N-gain

Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar adanya pengaruh model TGT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswaw, perhitungan uji *N-Gain* menghasilkan data:

Tabel 3. Uji N-gain

Kelas	Nilai	Kategori
Eksperimen (kelas IV)	0,50	Sedang

Hasil pada Tabel 3. menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media kartu tantangan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil *N-Gain* per indikator yang seluruhnya berada pada kategori sedang, yaitu *fluency* sebesar 0,49, *flexibility* 0,43, *originality* 0,48, dan *elaboration* 0,49, yang menunjukkan bahwa seluruh aspek keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi data penelitian.



4. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data untuk variabel dependen dan independen memiliki distribusi yang normal. Dalam penelitian ini uji *Shapiro wilk* digunakan karena sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikan. Aturan dalam pengambilan Keputusan: Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal; sebaliknya, jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dengan berbantuan SPSS.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov – smirnov			Shapiro – wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
<i>Posttest</i>	.168	22	.105	.942	22	.288
<i>Pretest</i>	.139	22	.200	.959	22	.478

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa *posttest* memiliki tingkat signifikansi sebesar 0.288 sedangkan *pretest* sebesar 0.478. karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal tersebut sesuai dengan temuan dari penelitian Nisa et al., (2020). Yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri, dengan menunjukkan nilai signifikan $0,047 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

5. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan didapati data memiliki distribusi normal, peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis *paired sample t-test*. Tujuan dari penggunaan *paired sample T-test* ialah untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan, dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal. Berikut hasil *paired sample T test*. Kriteria pengujian hipotesis: Jika $\text{sig. (2 tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima., Jika $\text{sig. (2 tailed)} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Variabel	Sig. (2-tailed) <0,05	T hitung	T tabel (0,05)	Keterangan
Keterampilan berpikir kreatif	<.001	-11.897	2.080	Terdapat pengaruh

Karena nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “ H_a diterima”. Hasil ini sesuai dengan penelitian dari Eva yang menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media permonisa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menghasilkan uji hipotesis 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 (Pratiwi, 2025).

6. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Selain dianalisis berdasarkan tes berpikir kreatif, keberhasilan penerapan model pembelajaran tersebut juga didukung oleh data observasi yang mencakup aktivitas guru selama proses pembelajaran. Observasi aktivitas guru merupakan salah satu hal penting dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang seharusnya. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh satu orang observer meliputi dua sesi *treatment*. Hasil observasi selanjutnya dikonversi menjadi bentuk persentase.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Hasil	Keterangan
<i>Treatment 1</i>	89,2%	Sangat baik
<i>Treatment 2</i>	96,4%	Sangat baik

Dari Tabel 6 menunjukkan bahwa aktivitas guru di pertemuan pertama mendapatkan persentase 89,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik, meskipun masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru mengalami peningkatan menjadi 96,4% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa tahap yang dilakukan selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dan terus berkembang, sehingga hal tersebut mengindikasikan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan sangat baik.



7. Hasil Observasi Aktivitas Murid

Selain aktivitas guru, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran juga diamati untuk mengetahui tingkat partisipasi peserta didik dalam penerapan TGT menggunakan kartu tantangan. Observasi aktivitas siswa pada penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung untuk mengetahui seberapa aktif siswa pada saat proses pembelajaran, terutama dalam mendukung partisipasi dan berpikir kreatif siswa. Observasi aktivitas peserta didik dilakukan pada dua pertemuan dan dilakukan oleh satu observer, hasil observasi aktivitas peserta didik disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Hasil	Keterangan
<i>Treatment 1</i>	73,2%	Baik
<i>Treatment 2</i>	96,4%	Sangat baik

Tabel 7 menunjukkan bahwa pada *treatment 1*, persentase mencapai 73,2% yang masuk dalam kategori baik, meskipun masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Dalam *treatment 2*, tingkat partisipasi siswa meningkat menjadi 96,4% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan hasil dari *treatment 1* ke *treatment 2* menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan TGT menggunakan kartu tantangan di kelas IV SD berjalan dengan baik. Hal tersebut terbukti melalui peningkatan persentase aktivitas guru dari 89,2% menjadi 96,4% serta aktivitas siswa dari 73,2% menjadi 96,4%. Selain itu, model pembelajaran TGT menggunakan kartu tantangan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai sig. sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Temuan tersebut didukung oleh hasil uji N-Gain sebesar 0,50 yang termasuk kategori “sedang”. Sehingga model TGT menggunakan kartu tantangan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 174–186. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Fachtoni, D. R., & Hariastuti, R. T. (2023). Pengembangan Media Kartu Tantangan Dan Kejujuran (KTK) Untuk Melatih Kepercayaan Diri Siswa SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/63128>
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *POLINOMIAL Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.419>
- Nisa, M., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Pratiwi, E. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Permonisa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik. *Tadris Matematika*, 6(0), 167–186. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11547/1/Eva Dwi Pratiwi_2101060008_TMTK_2025.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11547/1/Eva%20Pratiwi_2101060008_TMTK_2025.pdf)
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/%0APENERAPAN>



- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/2325>