

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

***EFFORTS TO IMPROVE PROBLEM SOLVING SKILLS THROUGH THE TEAM
GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS***

Anisa Ida Mariam¹, Habib Hambali²

FKIP, Universitas Ma'Arif Nahdlatul Ulama Kebumen^{1,2}

Email: ¹harisathahardana07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui model pembelajaran *team games tournament* pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kuantitatif diperoleh melalui penilaian terhadap hasil observasi kemampuan memecahkan masalah yang dituangkan dalam bentuk skor pada setiap siklus, serta data kualitatif didapat melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan pada proses belajar anak. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di KB Ananda Krandegan yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak Perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Metode dalam penelitian ini adalah Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan Model Penelitian *Kemmis dan Mc Taggart* melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi yang dilakukan selama dua siklus. Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun, dibuktikan dengan peningkatan presentase kemampuan memecahkan masalah dari pratindakan sebesar 37%, siklus I sebesar 66%, dan siklus II sebesar 80%. Sedangkan hasil penelitian kualitatif penerapan model pembelajaran *team games tournament* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menuntut anak untuk menemukan solusi sederhana secara mandiri dan berfokus pada proses pembelajaran yang memberikan kontribusi nyata sebagai model pengembangan kemampuan berpikir anak usia dini dalam memecahkan masalah.

Kata Kunci : Anak usia dini, Memecahkan masalah, Model pembelajaran, *Team Games Tournament*

ABSTRACT

This study aims to improve problem-solving skills through the team games tournament learning model in children aged 4-5 years. This type of research is classroom action research with data analysis techniques, namely qualitative and quantitative. Quantitative data collection is obtained through an assessment of the results of observations of problem-solving skills expressed in the form of scores in each cycle, and qualitative data is obtained through the

stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions on the child's learning process. The subjects of the study were 16 children aged 4-5 years at KB Ananda Krandegan consisting of 9 boys and 7 girls. Data collection techniques were carried out by observation and documentation. The method in this study is Classroom Action (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart Research Model through three stages: planning, action and observation, and reflection carried out for two cycles. The results of quantitative research show that the application of the team games tournament learning model can improve problem-solving skills in children aged 4-5 years, evidenced by an increase in the percentage of problem-solving skills from pre-action by 37%, cycle I by 66%, and cycle II by 80%. Meanwhile, the results of qualitative research on the application of the team games tournament learning model are packaged in the form of educational games that require children to find simple solutions independently and focus on the learning process that provides a real contribution as a model for developing early childhood thinking skills in solving problems.

Keyword: *Early childhood, Learning model, Problem solving, Team Games Tourname*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dipandang sebagai upaya stimulasi perkembangan fisik, mental, dan psikis pada rentang usia 0-6 tahun, sehingga anak memiliki kesiapan dalam menempuh jenjang pendidikan berikutnya (Saputra, 2018). Masa dimana anak membutuhkan bimbingan dan rangsangan yang tepat untuk mengembangkan seluruh potensi dasarnya. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini merupakan usaha yang dilakukan oleh pemerintah maupun masyarakat untuk membantu anak dalam mengembangkan potensi secara menyeluruh, meliputi aspek pendidikan, kesehatan, dan gizi (Susanto, 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kecakapan anak dalam mempelajari hal-hal baru, memahami berbagai fenomena, serta menyelesaikan masalah sederhana. Aspek ini mencakup proses berpikir, bernalar, berkreasi, hingga menghasilkan gagasan-gagasan baru, sehingga terkait erat dengan pengetahuan, kreativitas, keterampilan

berbahasa, dan kemampuan mengingat (Rabbani et al., 2025).

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, diketahui bahwa model pembelajaran *teams games tournament* telah banyak digunakan untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian Rani Ayunda dan Riduan Febriandi (2023) mereka berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi siswa SD, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun di PAUD melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan oleh Septiyaningrum, Risma (2025) terletak pada fokus dan subjek penelitian menitikberatkan pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun. Sedangkan pada penelitian Ulfatun Khasanah (2024) berfokus pada peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD dengan penerapan

model TGT dalam bentuk permainan edukatif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara menyenangkan dan bermakna. Penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada hasil belajar kognitif berupa penguasaan konsep angka, dan belum secara spesifik mengkaji kemampuan memecahkan masalah sebagai proses berpikir anak dalam menghadapi situasi nyata melalui kegiatan bermain.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri anak usia dini, karena pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah perkembangan kognitif. Santrock (2010) dalam (Permata, 2020) bahwa proses kognitif merupakan perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan kebahasaan anak. Proses berkembangnya kognitif memungkinkan anak untuk mengingat, membayangkan cara memecahkan suatu persoalan, menyusun strategi, dan menghubungkan kalimat menjadi suatu pembicaraan. Lingkungan yang memberikan stimulasi memadai, kegiatan bermain, interaksi sosial yang intens, serta bimbingan pengajaran yang tepat menjadi faktor utama dalam mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal (Warmansyah et al., 2023).

Peneliti melakukan observasi di KB Ananda Krandegan pada tanggal 7 Mei 2025. Peneliti mengamati proses pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun karena berada pada tahap perkembangan kognitif awal yang sangat membutuhkan stimulasi kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menghadapi permasalahan sederhana yang

muncul selama kegiatan pembelajaran maupun aktivitas bermain. Anak cenderung menunggu bantuan guru, belum mampu menentukan strategi penyelesaian secara mandiri, serta kurang berani mencoba alternatif solusi ketika menghadapi hambatan, dibuktikan dari 16 anak hanya 3 anak yang mampu mengenali masalah serta mencoba strategi penyelesaian secara mandiri.

Sebagian besar anak menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang belum berkembang optimal. Tercatat 13 anak mudah menyerah ketika mengalami hambatan, dan sebagian besar anak menunggu arahan guru tanpa mencoba alternatif lain. Anak kurang melakukan pengamatan, membandingkan, atau mencoba solusi baru, sehingga proses pemecahan masalah tidak terjadi secara mandiri. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa interaksi sosial anak masih terbatas. Anak lebih sering terlibat dalam kegiatan individual dengan lembar kerja (LKA) hingga jarang berlatih bekerja sama, berdiskusi, atau bertukar ide dengan teman sebaya. Minimnya aktivitas kolaboratif berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan sosial yang mendukung proses pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi anak dalam proses pembelajaran perlu direspons dengan upaya pemecahan masalah yang terencana dan terstruktur yaitu perlunya suatu model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam menemukan solusi melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *team games*

tournament. Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih menekankan pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan unsur permainan, memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mencoba berbagai alternatif solusi melalui kegiatan permainan yang menantang, dan TGT memiliki keunggulan pada unsur permainan yang bersifat kompetitif secara sehat. Hal ini berbeda dengan metode ceramah dan metode demonstrasi yang umumnya menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran sedangkan anak berperan sebagai pengamat sehingga cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses berpikir.

TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada permainan berbasis tim dengan sistem turnamen yang melibatkan seluruh anak dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif dalam keterlibatan belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan kerja sama. Dalam tipe pembelajaran ini dibentuk beberapa kelompok, yang kemudian setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru, dalam pembelajaran model ini biasanya akan didapatkan tim terbaik berdasarkan jumlah skor yang didapatkan (Anggraini & Nasriah, 2023).

Model pembelajaran TGT sebagaimana dikemukakan oleh Slavin, (1996) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan kuis dan turnamen. Zulfikar & Budiana, (2019) menambahkan bahwa model TGT terbukti dapat meningkatkan waktu aktif belajar karena dapat menumbuhkan minat belajar

anak untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, dan bermakna. (Sulaiman et al., 2024).

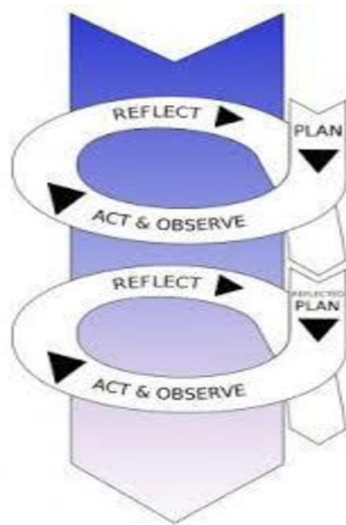
Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat diterapkan di KB Ananda sebagai salah satu upaya efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun melalui suasana belajar yang aktif, tetap menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di kelasnya sendiri melalui tahapan-tahapan tertentu guna meningkatkan mutu dan hasil belajar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang melibatkan pelaksanaan suatu tindakan yang dirancang secara sengaja dan berlangsung di dalam kelas secara simultan (Machali, 2022).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklusnya dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Melalui tahapan tersebut peneliti dapat mengetahui peningkatan kemampuan memecahkan masalah anak secara bertahap dan berkelanjutan.

Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Machali, 2022)



Gambar 2.1 Desain PTK Model Stephen Kemmis & Robin Mc. Taggart (Ridwan, 2024)

Keterangan Gambar 2.1 :

Siklus I:

1. Perencanaan (plan)
2. Tindakan dan Observasi (act & observe)
3. Refleksi (reflect)

Siklus II:

1. Perencanaan (plan)
2. Tindakan (act & Observe)
3. Refleksi (reflect)

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus disusun untuk memperbaiki hasil belajar pada siklus sebelumnya sehingga kemampuan pemecahan masalah anak meningkat secara bertahap dan berkelanjutan. Tahapan-tahapan dalam siklus penelitian tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*plan*)

Tahap perencanaan disusun secara sistematis agar pelaksanaan penelitian berjalan terarah dan sesuai tujuan. Fokus utama perencanaan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan terhadap

permasalahan yang terjadi di kelas (Machali, 2022).

2. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap penerapan dari rancangan yang telah disusun sebelumnya, yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Suharsimi Arikunto (1998) dalam Parnawi, (2020) menyatakan Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama observasi berlangsung, guru mencatat seluruh kejadian penting yang muncul selama pelaksanaan tindakan (Payadnya et al., 2022).

3. Refleksi (*Reflect*)

Refleksi bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya. Hopskin dalam Payadnya et al., (2022) menyatakan Proses refleksi mencakup kegiatan analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.

Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 16 anak di KB Ananda Krandegan, Kabupaten Banjarnegara, dengan pemilihan subjek berdasarkan observasi yang menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah anak di KB Ananda masih belum berkembang secara optimal. Seluruh anak dalam satu kelas dijadikan subjek penelitian tanpa melakukan pengambilan sampel secara acak karena penelitian tindakan kelas

berfokus pada perbaikan pembelajaran di kelas tertentu.

Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan memecahkan masalah anak selama proses pembelajaran berlangsung dan dokumentasi untuk memperkuat data berupa foto kegiatan, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta hasil karya anak.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan memecahkan masalah anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan indikator sebagai berikut: 1) menggabungkan potongan puzzle, 2) menerapkan strategi penyelesaian, dan 3) Menyusun puzzle hingga membentuk gambar utuh. Validasi instrument dilakukan melalui validasi isi yaitu dengan meminta pertimbangan ahli untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir penilaian, serta keterpakaian instrument dalam mengukur kemampuan memecahkan masalah anak. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis melalui lembar observasi yang telah diberi skor sesuai dengan rubrik penilaian. Skor yang diperoleh akan dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dan persentase ketercapaian indikator kemampuan memecahkan masalah anak pada setiap siklus. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran, catatan lapangan, serta dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan perilaku, keterlibatan dalam kelompok, serta

kemampuan anak dalam mengenali dan menyelesaikan masalah dalam proses belajar selama penerapan model pembelajaran *temas games tournament*. Hasil analisis kuantitatif didapat dengan rumus persentase. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut rumus presentase yang digunakan :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil belajar atau kemampuan anak

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun melalui penerapan model pembelajaran *teams Games tournament* (TGT).

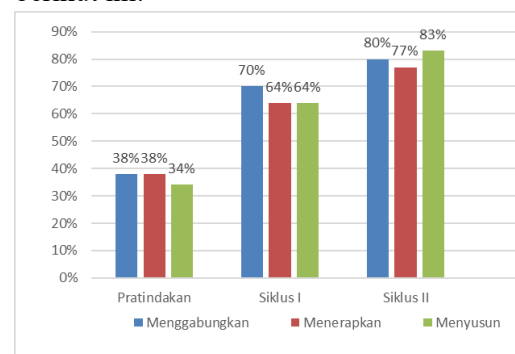
Sebagai penelitian tindakan kelas penelitian ini tidak hanya terletak pada peningkatan hasil belajar anak, tetapi juga pada perbaikan proses pembelajaran meliputi meningkatnya keaktifan anak dalam pembelajaran, meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali dan menyelesaikan masalah sederhana, serta berkurangnya ketergantungan anak terhadap bantuan guru. Proses refleksi pada setiap siklus memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan tindakan secara berkelanjutan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Penelitian pratindakan kemampuan memecahkan masalah anak masih berada pada kategori rendah. Anak cenderung pasif, menunggu arahan guru, dan belum mampu mencoba berbagai alternatif solusi Ketika menghadapi permasalahan sederhana dalam kegiatan bermain dan pembelajaran. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat klasik dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan tahap pratindakan, meskipun hasilnya belum optimal. Beberapa anak masih memerlukan bimbingan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, dan kerja sama kelompok belum berjalan secara maksimal. Hasil refleksi siklus I menunjukkan perlunya perbaikan dalam pengelolaan kelompok, pemberian instruksi yang lebih jelas, serta penyesuaian Tingkat kesulitan permainan agar sesuai dengan kemampuan anak.

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. perbaikan tindakan meliputi pengelompokan anak yang lebih seimbang, pemberian contoh yang lebih konkret, serta peningkatan variasi permainan dalam model TGT. Pada siklus II anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri maupun melalui kerja sama dengan teman sekelompok. Hasil observasi

menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan memecahkan masalah anak. Sebagian besar anak telah mampu mengenali masalah, mencoba strategi penyelesaian, dan menemukan solusi sederhana sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Persentase ketercapaian kemampuan memecahkan masalah anak disetiap indikator pada pratindakan, siklus I, dan siklus II dijelaskan pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4.1 Hasil presentase ketuntasan memecahkan masalah disetiap Indikator Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Penerapan model pembelajaran *team games tournaments* untuk kemampuan memecahkan masalah pada kegiatan menggabungkan, menerapkan, dan menyusun potongan puzzle pada anak usia 4-5 tahun di KB Ananda Krandegan telah mengalami peningkatan dilihat dari hasil presentase pratindakan, siklus I, dan siklus II, maka diperoleh hasil presentase 80% yang dinyatakan tuntas. Anak telah dinyatakan memiliki peningkatan aspek memecahkan masalah.

Dalam penelitian tindakan kelas, hasil penelitian yang utama terletak pada temuan kualitatif yang menunjukkan perubahan proses pembelajaran. Metode pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar anak melalui beberapa mekanisme proses pembelajaran 1). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menurunkan tekanan

belajar pada anak. Anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, berani mencoba, dan tidak takut melakukan kesalahan, 2). Kerja kelompok dalam TGT mendorong terjadinya interaksi sosial dan diskusi antar anak. Melalui interaksi tersebut anak belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan ide teman, serta bersama-sama mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Proses ini melatih kemampuan berpikir, kerja sama, dan pemecahan masalah secara alami melalui pengalaman langsung, 3). Peran guru dalam metode TGT berubah menjadi fasilitator yang memberikan arahan, stimulus dan penguatan. Guru tidak langsung menjawab tetapi mendorong anak untuk menemukan solusi sendiri. Pola pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami proses berpikir, mencoba strategi, dan memperbaiki kesalahan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, 4). Refleksi dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pembelajaran terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Penyesuaian kegiatan, Tingkat kesulitan permainan, serta pengelolaan kelompok membuat pembelajaran semakin efektif. Proses perbaikan berkelanjutan inilah yang menjadi ciri utama penelitian tindakan kelas menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar anak.

Berdasarkan teori dan hasil temuan kualitatif di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar anak bukan hanya melalui peningkatan skor, tetapi melalui perbaikan proses pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada anak usia dini 4-5 tahun dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak di KB Ananda Krandegan terletak pada cara penerapan TGT sebelumnya yang yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan akademik seperti berhitung, numerasi atau penguasaan materi pelajaran tertentu pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini menerapkan TGT sebagai sarana untuk mengembangkan proses berpikir dan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini melalui kegiatan bermain. Untur turnamen dalam TGT tidak titekankan pada aspek kompetisi akademik, melainkan dimodifikasi menjadi permainan edukatif yang menuntut anak untuk mengenali masalah, mencoba berbagai strategi, bekerja sama dengan teman, dan menemukan solusi sederhana.

Penerapan TGT dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana setiap siklus dilengkapi dengan proses refleksi untuk memperbaiki pembelajaran. Penyesuaian kegiatan permainan, pengelompokan anak, serta peran guru sebagai fasilitator merupakan bagian penting dari penerapan TGT yang dikembangkan peneliti. Hal ini membedakan TGT dalam penelitian ini dengan TGT peneliti lain yang cenderung diterapkan secara prosedural tanpa penyesuaian berkelanjutan terhadap kebutuhan peserta didik.

Adapun hasil dari data kuantitatif dapat dilihat dari setiap siklus, anak mengalami peningkatan kemampuan memecahkan masalah. Nilai presentase anak yang diperoleh yaitu pada pratindakan diperoleh nilai sebesar 37%, pada siklus I

sebesar 66%, dan pada siklus II sebesar 80%.

Kesimpulan dari kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Temas Games Tournament (TGT)* yang kontekstual, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Penerapan TGT yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dan berfokus pada proses pembelajaran memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran Kelompok Bermain, serta memperluas pemanfaatan model TGT tidak hanya sebagai strategi peningkatan hasil akademik, tetapi juga sebagai model pengembangan kemampuan berpikir anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E., & Nasriah. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. KENCANA.
- Fauziah, S., Dewi, N., & Prahesti, S. (2024). *Buku Ajar Konsep Dasar Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (classroom Action Research)*. Deepublish Publisher.
- Payadnya, Putu. A. A., Hermawan, Made. S., Wedasuwari, Ida. A. M., Rulianto, & Jayantika, Gusti. A. N. T. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish Publisher.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.14230>.
- Ridwan. (2024). Meningkatkan Prestasi Belajar Volume Bangun Ruang Melalui Model Pbl Berbantuan Media Interaktif Di Kelas V Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4.
- Rabbani, A. Z., Amelia, S., & Rachmi, T. (2025). Efektivitas Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4—5 Tahun Di Tk Islam an—Naafi' Nur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Saputra, A. (2018). *Pendidikan Anak Pada Usia Dini*. Vol. 10, No. 2, 192–209. <https://doi.org/10.47498/tadip>
- Slavin, R. E. (1996). Research on Cooperative Learning and Achievement: What We Know, What We Need to Know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(1), 43–69. <https://doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>.
- Sulaiman, Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurhayati, A., Hustina, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, Tanjung, D., Yuliana, C., Lembang, S., & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi Dan Perkembangannya)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*. PT. Bumi Aksara.

Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara.

Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Tegar Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>