

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERINTEGRASI *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATERI SIKLUS AIR**

Nurlaina¹, M. Rezeki Muammar², Fatimah³

¹²³PGSD FKIP Universitas Almuslim

¹nurlaina20040@gmail.com, ²muamar.mrezeki@gmail.com,

³icut.unimus88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the creative thinking of fifth grade students of UPTD SD Negeri 13 Jangka through the application of the Teams Games Tournament learning model. The background of the study shows that students' creative thinking abilities are still relatively low, especially in understanding the water cycle material. The low ability of students' creative thinking on the material is seen from the learning process which is still one-way, where the teacher is more dominant in explaining the material while students tend to be passive in listening without much participation. This Classroom Action Research (CAR) was carried out in two cycles. The results of the study showed a significant increase in creative thinking abilities with classical completeness increasing from 34.61% in cycle I to 88.46% in cycle II. In addition, teacher activity increased from 77.7% to 95.25% and student activity increased from 75.3% to 91.45%. Student responses to the Teams Games Tournament (TGT) learning model were also very positive, with 78.46% responding strongly agree (SS), 13.84% agreeing (S), 6.92% disagreeing (TS), and 0.76% strongly disagreeing (STS). Thus, the Teams Games Tournament (TGT) learning model has proven effective in enhancing students' creative thinking skills, particularly in understanding the water cycle, as well as creating a more active and positive learning environment.

Keywords: Teams Games Tournament, creative thinking skills, water cycle, classroom action research (CAR).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah, khususnya dalam memahami materi siklus air. rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi sementara siswa cenderung pasif dalam mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan

peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kreatif dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 34,61% pada siklus I menjadi 88,46% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 77,7% menjadi 95,25% dan aktivitas siswa meningkat dari 75,3% menjadi 91,45%. Respon siswa terhadap model pembelajaran (TGT) *Teams Games Tournament* juga sangat positif, di mana 78,46% menjawab SS (sangat setuju), 13,84% menjawab S (setuju), 6,92% menjawab TS (Tidak setuju) dan 0,76% menjawab STS (Sangat tidak setuju). Dengan demikian, model pembelajaran (TGT) *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik khususnya dalam memahami materi siklus air, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan positif.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, kemampuan berpikir kreatif, siklus air, penelitian tindakan kelas (PTK).

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan, yang berperan dalam meningkatkan kualitas setiap individu. Melalui pendidikan, individu dapat berkembang secara aktif dengan memanfaatkan kompetensi yang dimiliki, sehingga menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, terampil, dan kreatif dalam memajukan bangsa dan negara. Seiring dengan dinamika perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan adalah mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS), yang berperan besar dalam membentuk pemahaman siswa terhadap dunia sekitar. Menurut H. Mahmud Yunus (Agnes, 2020) pendidikan adalah proses sadar

dan terarah dalam membina anak-anak agar berkembang ilmu pengetahuannya, kesehatannya, dan karakter mulianya. Tujuannya adalah mengantarkan mereka meraih cita-cita luhur, menikmati hidup yang bermakna, serta memberikan dampak positif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar masyarakat, bangsa, negara, dan agama

IPAS diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang luas mengenai berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. Mata Pelajaran IPAS adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi antar keduanya. Pendidikan IPA merupakan upaya dan proses belajar

bagi siswa agar mampu memahami hakikat IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan alam dan kelangsungan hidup manusia, sehingga mata pelajaran IPAS perlu diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat atas, bahkan hingga perguruan tinggi. Ilmu pengetahuan juga berperan dalam proses pendidikan serta perkembangan teknologi.

Tujuan dari pembelajaran IPAS dalam Pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dalam memahami konsep – konsep dasar yang ada di dunia alam dan sosial. Dengan hal ini guru diharuskan lebih inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu elemen penunjang terwujudnya tujuan pembelajaran. Secara umum implementasi suatu model pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran,

namun pada kenyataannya rancangan pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa belum tentu dapat meningkatkan kapasitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan wali kelas V di SD Negeri 13 Jangka diperoleh informasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah, khususnya dalam memahami materi siklus air. rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi sementara siswa cenderung pasif dalam mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga masih kurang karena pembelajaran yang dilaksanakan lebih berfokus pada penyampaian materi dan latihan soal semata, bukan pada proses eksplorasi atau pemecahan masalah yang menuntut berpikir kreatif. Akibatnya, banyak siswa belum benar-benar memahami konsep siklus air secara mendalam dan mengalami kesulitan dalam menerapkannya pada situasi nyata

maupun dalam menghasilkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah sederhana terkait topik tersebut.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dari total 20 peserta didik, hanya 11 siswa (55%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (45%) lainnya belum mencapai kriteria tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih membutuhkan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, minat, serta kemampuan berpikir kreatif mereka, khususnya dalam pembelajaran IPAS

Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kreatif siswa adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan berbasis turnamen, serta proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis dan berbagai penelitian empiris selama sepuluh tahun terakhir, model cooperative learning, termasuk TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif, terutama apabila diimplementasikan dengan strategi yang tepat. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 13 Jangka dalam memahami konsep siklus air secara lebih mendalam dan bermakna.

Namun, keberhasilan suatu model pembelajaran tidak hanya bergantung pada struktur kegiatan belajar, tetapi juga pada sejauh mana pembelajaran tersebut relevan dengan pengalaman dan latar belakang peserta didik. Dalam konteks ini, pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) memiliki peran penting karena menekankan pentingnya mengaitkan proses pembelajaran dengan latar belakang budaya, pengalaman, serta konteks-konteks sosial peserta didik. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai dan pengalaman budaya siswa ke dalam

pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif, bermakna, serta meningkatkan motivasi dan rasa memiliki peserta didik terhadap proses belajar.

Sejumlah penelitian tindakan kelas dan studi eksperimen di jenjang sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model TGT. Dari hasil tersebut bahwa TGT memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di berbagai bidang pembelajaran, termasuk pada materi IPAS. Studi yang dilakukan oleh Hidayati dan Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa

dalam pembelajaran IPAS melalui kegiatan permainan edukatif yang memotivasi. Selanjutnya, Rahmawati dkk (2022) menemukan bahwa penerapan pendekatan CRT dalam pembelajaran IPAS memperkuat keterkaitan antara budaya lokal dan proses belajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif, reflektif, dan kreatif dalam menghubungkan konsep ilmiah dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, Putra dan Lestari (2023) melaporkan bahwa penggabungan model TGT dan pendekatan CRT secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi siklus air melalui kegiatan kolaboratif dan kompetitif yang menghargai keberagaman budaya. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada materi siklus air dapat mengadaptasi pendekatan tersebut dengan menyesuaikan isi dan konteks budaya yang relevan.

Dari permasalahan yang di kemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terintegrasi Culturally Responsive Teaching dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kreatif Siswa Materi Siklus Air di UPTD SD Negeri 13 Jangka.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai 216embu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap proses pembelajaran serta membantu peneliti mengidentifikasi dan memecahkan berbagai permasalahan yang muncul di kelas secara langsung.

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reflektif dan partisipatif, di mana guru berperan aktif 216embuat peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan 216embuatl pembelajaran yang dilakukan

Menurut (Jailani, 2023) Teknik pengumpulan data adalah metode

atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk dapat mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan meliputi:

1. Tes

Tes yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka meliputi tes diakhir pertemuan disiklus I dan siklus II. Siklus II dan tesnya dilaksanakan apabila hasil tes siklus I tidak memenuhi kriteria yang ingin dicapai.

2. Observasi

observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktiviats yang diamati mencakup interaksi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi.

3. Angket

Angket yaitu lembar respon siswa terhadap pembelajaran dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat selama pelaksanaan tindakan, serta capaian hasil tes akhir siklus II yang diperoleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan telah menunjukkan keberhasilan. Observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Keberhasilan ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes pada akhir siklus II, serta meningkatnya kualitas aktivitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh guru maupun peserta didik, antara lain:

1. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II diketahui bahwa terdapat 23 peserta didik dari 26 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 . Hal ini diketahui dari hasil tes siklus II, dimana peserta didik yang tuntas mencapai 88,46% dan persentase peserta didik tidak tuntas sebesar 11,53%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II,

ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi. Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 80% dari total peserta didik telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, tindakan yang dilakukan pada siklus II dinilai berhasil, sehingga tidak diperlukan lagi pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya atau siklus III.

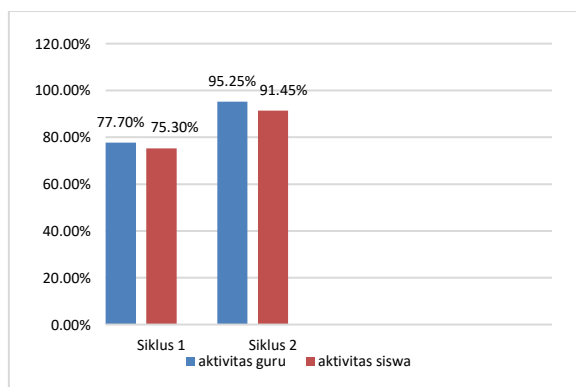
2. Aktivitas guru pada siklus II tergolong dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 95,25 %
3. Aktivitas peserta didik pada siklus II sudah tergolong dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 91,45%
4. Perhatian peserta didik sudah mulai terfokus pada pembelajaran .

Berdasarkan hasil yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning sudah tercapai kriteria yang diharapkan, dengan demikian diputuskan bahwa tindakan siklus II sudah berhasil, maka peneliti tidak

perlu mengulang tindakan pada siklus III.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 13 Jangka pada peserta didik kelas V semester II. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Pelajaran IPAS materi siklus air. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* mampu memberikan dampak positif terhadap aktivitas guru dan peserta didik, baik dari aspek proses aktivitas belajar mengajar guru dan peserta didik dapat diamati melalui gambar grafik berikut:

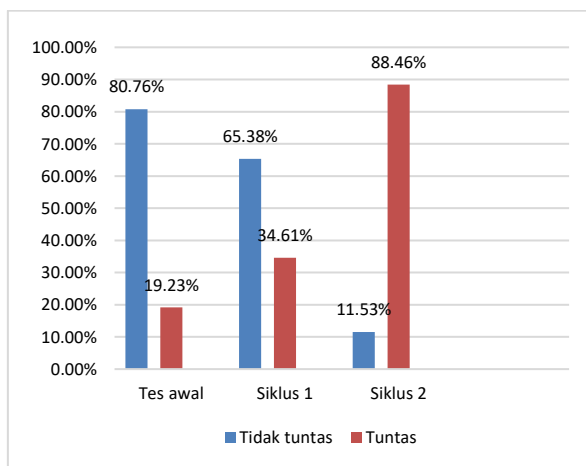


Berdasarkan grafik di atas dapat diuraikan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas guru dan peserta didik pada setiap siklus pelaksanaan. Pada siklus I, rata-rata persentase hasil observasi aktivitas guru mencapai 77,7%, dan aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 75,3%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada siklus I menunjukkan aktivitas guru dan peserta didik berada dalam kategori cukup.

Aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengelola kegiatan pembelajaran berbasis model *Teams Games Tournament*. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus II mencapai 95,25%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, rata-rata aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 91,45%, yang

juga dikategorikan sangat baik pada siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh pada hasil tes siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar grafik berikut ini.



Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa hasil pada tes awal yang dilakukan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka dalam materi siklus air diketahui bahwa peserta didik yang tuntas pada tes awal hanya 5 orang mendapatkan persentase 19,23% dan 15 peserta didik lainnya masih di bawah kriteria ketuntasan, yaitu mendapatkan persentase 80,76%. Dari hasil data pada tes awal dapat disimpulkan bahwa, kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan

model *Teams Games Tournament* masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan kriteria proses yang ditetapkan hasil tes akhir siklus I memperoleh skor persentase sebesar 34,61%. Dengan demikian tindakan siklus I belum berhasil dan peneliti harus mengulang tindakan pada siklus II. Hasil tes akhir tindakan pada siklus II memperoleh skor persentase sebesar 88,46%. Hasil observasi pada tindakan siklus II memperoleh terhadap aktivitas guru mencapai 95,25% dan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik mencapai 91,45%. Dengan demikian tindakan siklus II sudah berhasil dan tidak perlu mengulang tindakan pada siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I hingga siklus II, serta hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, ditambah dengan data yang diperoleh melalui angket, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi siklus air di kelas V UPTD SD Negeri 13 jangka. Hal ini sesuai dengan pendapat

Choirunnisa, S., dkk ., (2026:260) bahwa penerapan metode TGT *teams games tournament* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari siklus I, dan meningkat kembali pada siklus II. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Sari, dkk. (2023:115) yang menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih berani mengemukakan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Rahmawati dan Nugroho (2022:87) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kerja sama kelompok, dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas permainan akademik yang terstruktur.

Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Dengan demikian, *metode Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model pembelajaran (TGT) *teams games tournament* pada materi siklus air di kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka tergolong sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari siklus I memperoleh persentase sebesar 34,61% dan siklus II memperoleh persentase ketuntasan sebesar 88,46% maka peningkatan terjadi sebesar 53,85%.
2. Aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan dengan penerapan model pembelajaran (TGT) *teams games tournament* pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 13 Jangka. Hal ini terlihat dari observasi untuk aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 77,7%

dan siklus II memperoleh persentase sebesar 95,25% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 17,55%. Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 75,3% dan siklus II memperoleh persentase 91,45% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 16,15%

3. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran (TGT) *teams games tournament* sudah baik . Dimana 66% peserta didik menjawab SS (Sangat setuju) dan 31% peserta didik menjawab S (setuju) bahwa model pembelajaran (TGT) *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agnes. (2020). *Pendidikan dalam Perspektif Ilmu Pengetahuan dan Karakter*. Jakarta: Prenada Media.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, N. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Alfabeta.
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). New York: Teachers College Press.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). New York: Teachers College Press.
- Hariyanto. (2019). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Harriman, R. (2017). *Creative Thinking in Education*. New York: Routledge.
- Hidayat, M. (2018). *Proses dan Dampak Siklus Air terhadap Lingkungan*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, M. (2020). *Pembelajaran Kontekstual dalam IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir. (2013). *Pembelajaran Kooperatif: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Ladson-Billings, G. (2020). *Culturally Relevant Pedagogy: Asking a*

- Different Question*. New York: Teachers College Press.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Putri, D. (2019). *Pendidikan Lingkungan dalam Pembelajaran IPA SD*. Malang: UMM Press.
- Putri, D. (2021). *Ilmu Alam untuk Sekolah Dasar: Siklus Air dan Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Rahman, F. (2021). *Fenomena Alam dan Lingkungan Hidup*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sari, R. (2022). *Pembelajaran Siklus Air dalam Kurikulum Merdeka*. Bandung: UPI Press.
- Siswono, T. Y. (2006). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pemecahan Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Boston: Pearson.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutiadarma, A. (2003). *Psikologi Pendidikan: Pendekatan Kreatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trianto. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yunus, H. M. (Agnes, 2020). *Filsafat Pendidikan Islam Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Jurnal :**
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dayu Wedasuwari, N. (2025). *Implementasi Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 5(1), 45–53.
- Hidayati, R., & Wulandari, A. (2021). *Penerapan Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 101–110.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). *Upaya Meningkatkan*

- Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts to improve collaboration Skills and Student Learning Outcomes. Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 12(2), 191–205.*
- Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32(3), 465–491.*
- Maulana, A., & Mediatati, N. (2023). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(2), 66–74.*
- Puspitasari, N., Hidayat, A., & Prasetyo, D. (2020). Pendekatan Kontekstual Berbasis Lingkungan pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 9(1), 23–31.*
- Putra, D., & Lestari, S. (2023). Pengaruh Model TGT Terintegrasi CRT terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Sains dan Pembelajaran, 8(2), 98–107*
- Rahman, F. (2020). Kajian Proses Kondensasi dalam Siklus Air. *Jurnal Sains dan Teknologi, 8(1), 45–50.*
- Rahman, M., et al. (2024). Culturally Responsive Teaching dan Dampaknya terhadap Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Responsif Budaya, 3(1), 12–24.*
- Rahmawati, L., Supriyono, S., & Santoso, R. (2022). Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(2), 77–89.*
- Retnawati, H., Djidu, H., & Anazifa, R. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Evaluasi Pendidikan, 11(1), 33–42.*
- Safitri, L., & Agustina, M. (2025). Integrasi Culturally Responsive Teaching dalam Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 55–63.*
- Sari, R. (2019). Analisis Tahapan Presipitasi pada Materi Siklus Air. *Jurnal Geosains Pendidikan, 4(2), 20–29.*
- Utami, D., & Kurniawati, R. (2021). Pembelajaran Siklus Air untuk Meningkatkan Kesadaran Ekologis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan, 2(2), 89–97.*