



UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLIPCARD

VIVIN SETYAWATI

NIM. 20241115067

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA FLIPCARD**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**VIVIN SETYAWATI
NIM. 20241115067**

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**



MOTO DAN PERSEMBAHAN



Motto

“No excuses, just results”



Persembahan

Artikel ini saya persembahkan kepada:

1. Suami saya Aliefio Andrean
2. Anak saya Aldric Raonar Andrean
3. Orang tua dan keluarga saya
4. Teman-teman dan sahabat saya

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang di tulis oleh Vivin Setyawati NIM 20241115067 dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard” ini telah di setuju oleh dosen pembimbing untuk di ujikan pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.



22 Januari 2026

II. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.



22 Januari 2026

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,**



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Vivin Setyawati telah di uji dan Dinyatakan sah Oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya Sebagai Salah satu Syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Penguji

Tanda Tangan Tanggal

I. Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.

28 Januari 2026

II. Dr. Badruli Martati, SH., MA.,
M.Pd.

28 Januari 2026

III. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

28 Januari 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivin Setyawati

NIM : 20241115067

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 28 Januari 2026

Yang membuat Pernyataan,



SEPULUH RIBU RUPAH
1000
20
METERAI
TEMPEL
30A47ANX876994295

(Vivin Setyawati)

ABSTRAK

Vivin Setyawati. 2026. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard Pada Siswa Kelas 3 di SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Fajar Setiawan , S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

Rendahnya motivasi belajar siswa Kelas III SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi fokus penelitian ini. Gejala tersebut tampak dari sikap pasif, rendahnya partisipasi dalam diskusi, dan hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis keterlaksanaan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*, dan (2) Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* mengalami peningkatan dari skor rata-rata 2.2 menjadi 3.8 berdasarkan hasil observasi; (2) Peningkatan signifikan motivasi belajar siswa dengan skor rata-rata meningkat dari 39,3 (kategori rendah) pada pra-siklus, menjadi 49,5 (kategori sedang) pada Siklus I, dan meningkat menjadi 66,4 (kategori tinggi) pada Siklus II. Dengan demikian, Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Kooperatif; TGT; *Flipcard*.

ABSTRACT

Vivin Setyawati. 2026. Enhancing Student's Learning Motivation Through The Team Games Tournament (TGT) Model Supported by Flipcard Media for Third Grade Students at SDN Sugihwaras Candi, Sidoarjo. Article, Program Studies Education Teacher School Base Faculty Teacher Training and Knowledge Education, University Muhammdiyah Surabaya. Supervisor I: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

The low learning motivation of third-grade students at SDN Sugihwaras Sidoarjo in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) is the focus of this study. This study aims to: (1) Describe the implementation of the TGT Cooperative Learning Model supported by Flip card Media, and (2) Describe the increase in student learning motivation through the implementation of the TGT Cooperative Learning Model supported by Flip card Media. This study used a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Data were collected through observation and questionnaires. The results of the study indicate: (1) The implementation of the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flip card Media improved from an average score of 2.2 to 3.8 based on observation results; (2) A significant increase in students' learning motivation, with the average score rising from 39.3 (low category) in the pre-cycle to 49.5 (moderate category) in Cycle I, and further increasing to 66.4 (high category) in Cycle II. Thus, the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flip card Media can be effectively implemented in IPAS learning in elementary schools and has proven effective in increasing students' learning motivation.

Keywords: *Learning Motivation; Cooperative; TGT; Flipcard.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan waktu yang tepat. Artikel berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard. Artikel ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk menyelesaikan artikel ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

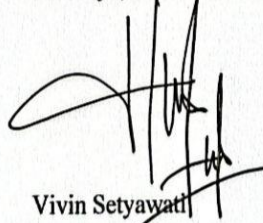
1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains.
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan.
5. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan.
6. Mujahidin, S.Ag., M.Pd.I, selaku Kepala SDN Sugihwaras
7. Siswa-siwi kelas 3 SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
8. Bapak/ Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
9. Suami saya tercinta Aliefio Andrean Terima kasih atas doa dan segala dukungannya, semoga menjadi berkah untuk dunia dan akhirat kita.
10. Anak saya tercinta Aldric Raonar Andrean yang selalu menjadi semangat saya dan motivasi saya untuk menyelesaikan tugas ini dengan baik.

11. Keempat Orang Tua dan Saudara saya yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan.
12. Teman Teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammdiyah Surabaya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan artikel ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, yang dapat menjadi masukan berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Dengan tersusunnya artikel ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi penulis secara pribadi sebagai bekal pengalaman dalam dunia pendidikan, maupun bagi dunia pendidikan itu sendiri. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan inspirasi kepada pembaca atau pihak yang membutuhkan, serta menjadi referensi yang berguna dalam praktik pendidikan di kemudian hari.

Surabaya, 27 Januari 2026



Vivin Setyawati
NIM. 20241115067

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
PENDAHULUAN.....	2
METODE PENELITIAN.....	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	9
KESIMPULAN.....	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18

DAFTAR TABEL

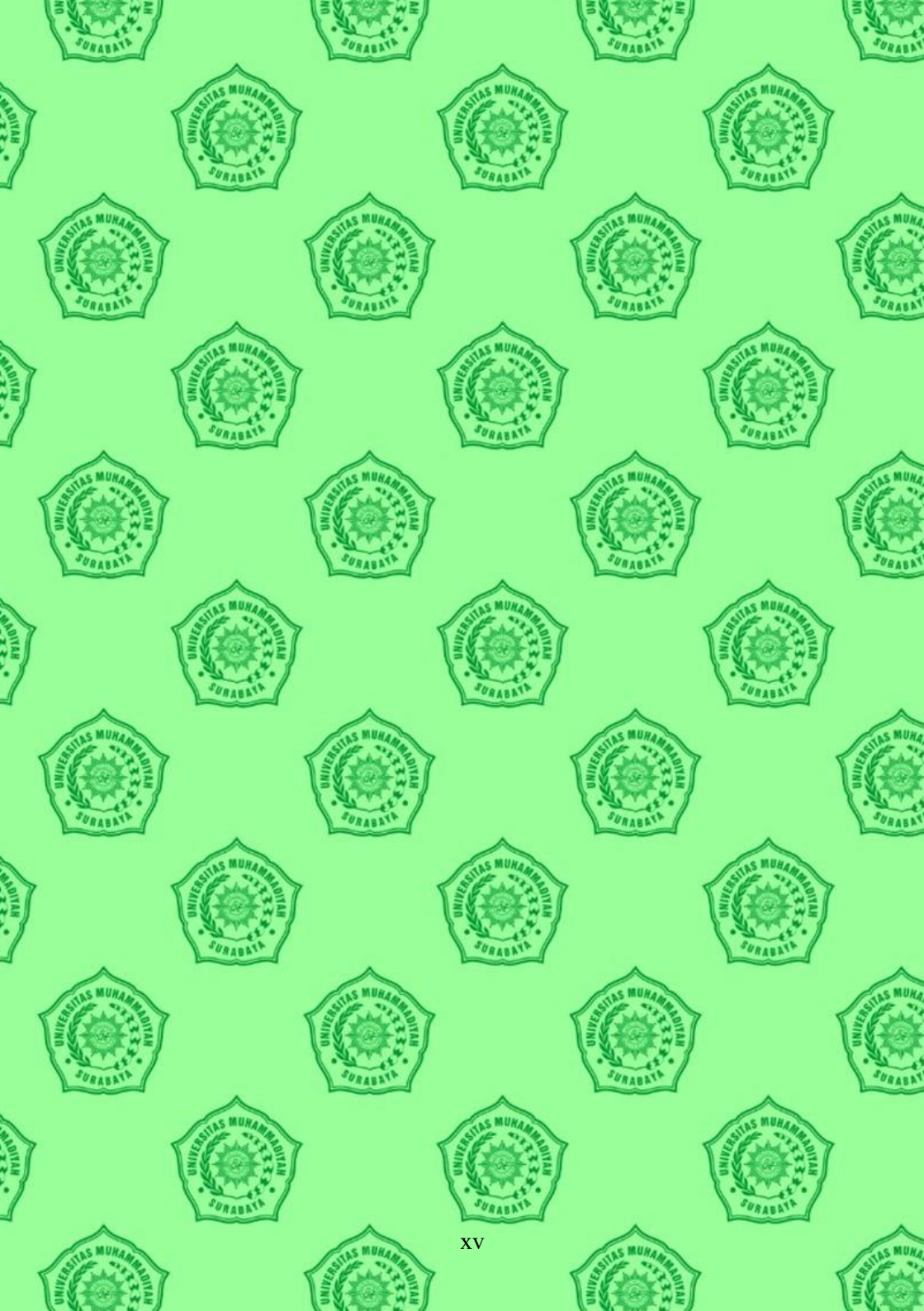
Tabel 1 Kriteria Pelaksanaan TGT Berbantuan Flipcard.....	8
Tabel 2 Kriteria Penskoran Motivasi Belajar.....	9
Tabel 3 Kondisi Motivasi Belajar Siswa.....	9
Tabel 4 Penerapan TGT berbantuan Media Flipcard.....	10
Tabel 5 Skor Motivasi Belajar Siswa.....	12

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Model Pembelajaran TGT Berbantuan Flipcard.....	14
Diagram 2 Motivasi Belajar Siswa	16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	23
Lampiran 2 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian..	24
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	25
Lampiran 4 Lembar Angket Motivasi Belajar.....	28
Lampiran 5 Lembar Observasi yang Sudah diisi.....	31
Lampiran 6 Lembar Angket Motivasi yang sudah diisi.....	43
Lampiran 7 Lembar Modul.....	58
Lampiran 8 Letter Of Acceptancen.....	76
Lampiran 9 Endormen Letter.....	77
Lampiran 10 Lembar Konsultasi	78
Lampiran 11 Hasil Plagiasi	79
Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	80
Lampiran 13 Dokumentasi.....	81
Lampiran 14 Biodata	84





JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx
Research & Learning in Elementary Education
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLIPCARD*

Vivin Setyawati^{1✉}, Fajar Setiawan², Lilik Binti Mirnawati³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Surabaya^{1,2,3}

Alamat e-mail: syvivin24@gmail.com¹, fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id², lilikbintimirnawati@um-surabaya.ac.id³

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa Kelas III SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi fokus penelitian ini. Gejala tersebut tampak dari sikap pasif, rendahnya partisipasi dalam diskusi, dan hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis keterlaksanaan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*, dan (2) Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* mengalami peningkatan dari skor rata-rata 2.2 menjadi 3.8 berdasarkan hasil observasi; (2) Peningkatan signifikan motivasi belajar siswa dengan skor rata-rata meningkat dari 39,3 (kategori rendah) pada pra-siklus, menjadi 49,5 (kategori sedang) pada Siklus I, dan meningkat menjadi 66,4 (kategori tinggi) pada Siklus II. Dengan demikian, Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Kooperatif; TGT; *Flipcard*

Abstrac

The low learning motivation of third-grade students at SDN Sugihwaras Sidoarjo in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) is the focus of this study. This study aims to: (1) Describe the implementation of the TGT Cooperative Learning Model supported by Flip card Media, and (2) Describe the increase in student learning motivation through the implementation of the TGT Cooperative Learning Model supported by Flip card Media. This study used a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Data were collected through observation and questionnaires. The results of the study indicate: (1) The implementation of the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flip card Media improved from an average score of 2.2 to 3.8 based on observation results; (2) A significant increase in students' learning motivation, with the average score rising from 39.3 (low category) in the pre-cycle to 49.5 (moderate category) in Cycle I, and further increasing to 66.4 (high category) in Cycle II. Thus, the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flip card Media can be effectively implemented in IPAS learning in elementary schools and has proven effective in increasing students' learning motivation.

Learning Motivation; Cooperative; TGT, Flipcard.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan fondasi utama yang mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Qomariyah dkk., 2024). Secara konseptual, motivasi dipahami sebagai daya penggerak baik yang bersifat intrinsik, berasal dari dalam diri individu seperti rasa ingin tahu dan kebutuhan akan pencapaian, maupun ekstrinsik, yang berasal dari luar seperti imbalan dan pengakuan (Uno, 2023). Kedua bentuk motivasi ini secara sinergis mempengaruhi aspek-aspek krusial dalam belajar, yaitu minat, keterlibatan aktif (*engagement*), dan pada akhirnya berpengaruh signifikan terhadap capaian hasil belajar (Ryan & Deci, 2000). Indikator motivasi intrinsik meliputi (1) Ketekunan dalam menghadapi tantangan (Ryan & Deci, 2000), (2) Rasa ingin tahu yang tinggi (Partovi & Rezavi, 2019), dan (3) Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam (Schunk dkk., 2014). Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik meliputi (1) Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan (Uno, 2023), (2) Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab (Puthree dkk., 2021), dan (3) Kompetisi untuk mengungguli orang lain (Solihah, 2016). Minat yang tinggi akan memicu

keterlibatan yang mendalam, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuannya (Ardiana dkk., 2024). Namun, realitas di lapangan banyak ruang kelas justru dihadapkan pada fenomena menurunnya motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi, mudahnya menyerah ketika menghadapi kesulitan, dan hasil belajar yang tidak optimal (Schunk dkk., 2014).

Berdasarkan hasil refleksi yang peneliti lakukan di Kelas III SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo pada semester gasal Tahun Ajaran 2025/2026, teridentifikasi gejala-gejala rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Indikasi ini tampak dari rendahnya antusiasme siswa ketika guru memberikan pertanyaan, di mana hanya segelintir siswa yang berani atau berminat untuk menjawab. Selain itu, perilaku tidak produktif seperti banyak mengobrol dengan teman sebangku dan mudah teralihkannya perhatiannya kerap terjadi, mengindikasikan kurangnya *engagement* dengan materi yang disampaikan (Puthree dkk., 2021). Implikasi dari kondisi ini tercermin pada hasil evaluasi pembelajaran, di mana lebih dari 60% dari total 28 siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian kondisi dan analisis penyebab di atas, menjadi jelas bahwa kondisi kelas memerlukan intervensi berupa solusi inovatif yang dapat mentransformasi suasana pembelajaran. Inovasi tersebut harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga interaktif dan menantang, sehingga dapat membangkitkan kembali motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa (Chen, 2017). Upaya ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan, meningkatkan partisipasi aktif, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman konseptual serta hasil akademik siswa.

Sebagai solusi potensial, Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) menawarkan sebuah konsep yang menitikberatkan pada aktivitas belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Prinsip dasar model ini adalah membangun interdependensi positif, di mana setiap anggota kelompok saling terkait dan memiliki tujuan bersama untuk mencapai keberhasilan akademik (Slavin, 2022). Dalam struktur ini, keberhasilan individu sangat ditunjang oleh keberhasilan kelompoknya, sehingga menciptakan rasa saling membutuhkan. Namun, interdependensi ini harus diimbangi dengan tanggung jawab individu yang jelas. Setiap siswa tetap bertanggung jawab secara personal

untuk menguasai materi yang dipelajari, yang biasanya diukur melalui kuis atau penilaian individu, sehingga mencegah adanya “penumpang gelap” (*free-rider*) dalam kelompok (Johnson dkk., 2014). Kombinasi antara kerja sama dan akuntabilitas individu inilah yang menjadi keunggulan *Cooperative Learning* dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Salah satu jenis dari Model Pembelajaran Kooperatif yang dianggap sesuai untuk konteks permasalahan ini adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT memiliki karakteristik unik karena mengintegrasikan unsur permainan (*games*) dan turnamen akademik sebagai inti dari pembelajarannya (Farman dkk., 2024). Perbedaan TGT dengan Model Pembelajaran Kooperatif lainnya yaitu adanya turnamen atau kompetisi antar tim untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya, di mana setiap anggota tim ikut menyumbangkan skor secara individu (Setianingsih dkk., 2021). Struktur kompetitif dalam turnamen ini dirancang secara sehat, di mana setiap siswa berkesempatan memberikan kontribusi poin maksimal bagi timnya. Dengan demikian, TGT secara simultan memicu semangat berkompetisi secara personal dan sekaligus memperkuat ikatan kolaborasi dalam tim, karena skor turnamen individu akan diakumulasi menjadi skor kelompok (Solihah, 2016).

Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam meningkatkan motivasi belajar telah didukung oleh sejumlah penelitian empiris. Sebuah studi yang dilakukan oleh Buhari (2023) menemukan bahwa penerapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian lain oleh Triastutik (2024) secara spesifik mengonfirmasi bahwa TGT tidak hanya berhasil meningkatkan skor kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar intrinsik mereka, yang ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu dan ketekalan dalam mengerjakan tugas. Temuan-temuan ini memperkuat posisi Model Pembelajaran Kooperatif TGT sebagai model pembelajaran yang layak dipertimbangkan untuk mengatasi masalah motivasi belajar.

Meskipun Model Pembelajaran Kooperatif TGT telah menunjukkan potensi yang menjanjikan, dampaknya dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media pendukung yang tepat, khususnya pada fase permainan dan turnamen yang menjadi jiwa dari model ini. Keberhasilan fase turnamen sangat bergantung pada bagaimana soal atau tantangan disajikan kepada siswa. Media yang menarik dan interaktif akan memperkuat elemen permainan, meningkatkan daya tarik visual, dan memfasilitasi mekanisme turnamen yang lancar. Oleh karena itu, integrasi suatu media yang dapat

mendinamisasi proses turnamen menjadi sebuah keniscayaan untuk menyempurnakan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT.

Sebagai upaya untuk memperkuat pengalaman belajar dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT, penelitian ini mengintegrasikan penggunaan media *Flipcard*. *Flipcard* merupakan media visual berbentuk kartu berukuran praktis yang disusun dalam sebuah bundel, di mana setiap kartu memuat soal, konsep, gambar, atau pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran (Firdos dkk., 2023). Desainnya yang sederhana memungkinkan untuk dimanfaatkan secara fleksibel, sementara elemen visual yang ditambahkan, seperti ilustrasi dan warna, bertujuan untuk menciptakan daya tarik yang lebih besar bagi siswa sekolah dasar dibandingkan dengan lembar soal konvensional.

Integrasi *Flipcard* ke dalam fase turnamen TGT membawa beberapa keunggulan strategis. Pertama, media ini secara signifikan meningkatkan daya tarik dan fokus siswa. Bentuk fisik kartu yang dapat dibuka (*flip*) menciptakan interaksi langsung, sehingga pembelajaran terasa lebih seperti permainan yang menyenangkan (Septiani & Arini, 2024). Kedua, *Flipcard* memudahkan guru dalam menyajikan materi secara acak, cepat, dan berurutan, yang sangat penting untuk menjaga dinamika dan keadilan dalam turnamen. Mekanisme ini menghilangkan kesan monoton. Ketiga, elemen kejutan (*surprise element*) menjadi lebih terasa, siswa tidak dapat memprediksi soal atau gambar pada kartu berikutnya, sehingga menambah tingkat tantangan dan adrenalin, yang pada akhirnya memperkuat motivasi dan keterlibatan mereka selama permainan berlangsung (Aisyah, 2024).

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini antara lain penelitian oleh Bandaso dkk (2023) membuktikan keefektifan Model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa SD. Struktur turnamen dalam TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dibandingkan metode konvensional. Selanjutnya penelitian oleh Priatini & Putra (2024) menegaskan manfaat media *Flipcard* sebagai alat bantu visual yang sederhana namun efektif. *Flipcard* dapat meningkatkan pemahaman konseptual, partisipasi, dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media visual yang tepat dapat mempermudah pemahaman materi abstrak. Adapun penelitian Grund (2018) mengungkap sinergi positif antara pembelajaran berbasis permainan dan media visual. Kombinasi elemen kompetisi yang menyenangkan dengan visualisasi materi terbukti mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, khususnya rasa kompetensi dan keterhubungan, yang menjadi dasar peningkatan motivasi

intrinsik.

Dari kajian penelitian relevan di atas, novelty penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara Model TGT dan media *Flipcard* sebagai satu paket intervensi yang saling melengkapi, serta perluasan fokus pengukuran yang tidak hanya pada motivasi dan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada perkembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi, dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas III SD. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga memberikan kontribusi metodologis melalui dokumentasi proses adaptasi dan penyempurnaan model secara dinamis dan kontekstual.

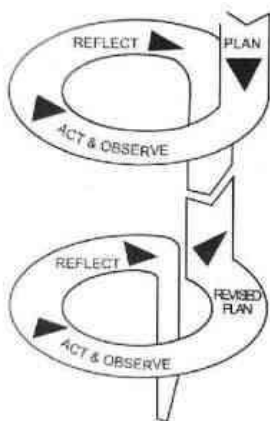
Urgensi penelitian ini adalah untuk segera dilakukan karena adanya masalah nyata di kelas, yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik. Di saat yang sama, kurikulum saat ini menuntut pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian yang menguji Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan bantuan *Flipcard* menjadi solusi konkret untuk menjawab tantangan ini, sekaligus memberikan contoh praktis yang dapat langsung diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kombinasi ini diharapkan tidak hanya mampu mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, tetapi juga sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual mereka terhadap materi IPAS yang sering dianggap abstrak.

Berdasarkan identifikasi permasalahan dan tinjauan solusi teoritis yang telah diuraikan, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*; dan (2) Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dan aplikatif bagi berbagai pemangku kepentingan, yang mana dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan penelitian lebih lanjut, misalnya dengan memvariasi media atau menerapkan model serupa pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik (guru atau dosen) di dalam lingkungan kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memecahkan masalah praktis pembelajaran, meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, serta sekaligus mengembangkan profesionalisme pendidik. Dalam konteks judul penelitian "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Flipcard*", PTK dipilih karena masalah yang dihadapi, yaitu rendahnya motivasi belajar, merupakan masalah nyata di kelas yang memerlukan solusi langsung melalui sebuah intervensi atau "tindakan" yang terencana. Berbeda dengan penelitian konvensional yang berfokus pada pengujian teori, PTK menekankan pada pendekatan praktis dan kolaboratif melalui serangkaian siklus yang sistematis yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & McTaggart, 2014)

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo pada semester gasal Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan siswa kelas III sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan karakteristik perkembangan psikologis dan akademik yang spesifik, yang sangat relevan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Siswa kelas III umumnya berada dalam rentang usia 8-9 tahun, yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget, berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan benda atau media fisik untuk memahami konsep-konsep abstrak. Mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, manipulasi objek, dan kegiatan yang menyerupai permainan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan sistematis terhadap perilaku dan gejala-gejala yang tampak pada subjek penelitian dalam konteks alami. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data

mengenai implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa tindakan yang diterapkan telah sesuai dengan sintaks dan prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif TGT. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur aspek motivasi belajar siswa dengan indikator (1) Ketekunan dalam menghadapi tantangan, (2) Rasa ingin tahu yang tinggi, (3) Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam, (4) Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan, (5) Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab, serta (6) Kompetensi untuk mengungguli orang lain.

Setelah data hasil observasi dan angket terkumpul, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui ketercapaiannya. Berikut peneliti jelaskan bagaimana masing-masing analisis data terhadap hasil observasi dan angket.

Analisis Data Hasil Observasi

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

P merupakan persentase pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Sedangkan f merupakan banyaknya skor yang diperoleh. Adapun N merupakan jumlah skor keseluruhan.

Adapun untuk penentuan penilaian pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* menggunakan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup
0% - 55%	Kurang

Sumber: Arikunto (2010)

Analisis Data Hasil Observasi

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

P merupakan skor motivasi belajar siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Sedangkan f merupakan banyaknya skor yang diperoleh. Adapun N merupakan jumlah skor keseluruhan.

Adapun skor total setiap siswa dikategorikan menjadi tiga tingkat motivasi menggunakan rumus berikut, yaitu. Rentang skor= skor maksimum - skor minimum. Skor maksimum= jumlah butir \times 4, skor minimum= jumlah butir \times 1. Dengan angket 20 butir. Skor maksimum= $20 \times 4 = 80$, skor minimum= $20 \times 1 = 20$. Rentang= $80 - 20 = 60$ dan interval= $60 \div 3 = 20$.

Tabel 2. Kriteria Penskoran Motivasi Belajar

Skor	Kriteria
61 - 80	Tinggi
41 - 60	Sedang
20 - 40	Rendah

Sumber: Hake (1999)

Indikator keberhasilan akan tercapai dalam penelitian ini apabila (1) Siswa dikategorikan tuntas secara individual apabila memperoleh skor motivasi ≥ 41 ; dan (2) (1) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* dikategorikan berhasil apabila memperoleh persentase $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada Tabel 3 disajikan data pra-siklus mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT

Tabel 3. Kondisi Motivasi Belajar Siswa Pra-Siklus

No	Inisial Siswa	Skor Motivasi	Kategori
1	AGRY	38	Rendah
2	ALFH	42	Sedang
3	ARYS	35	Rendah
4	ABA	45	Sedang
5	APAZ	33	Rendah
6	BZN	47	Sedang
7	CAH	40	Sedang
8	GFY	36	Rendah
9	HINA	44	Sedang
10	HAW	32	Rendah
11	JGPA	48	Sedang
12	JRPA	37	Rendah
13	KNM	43	Sedang
14	KDP	34	Rendah
15	KLB	46	Sedang

No	Inisial Siswa	Skor Motivasi	Kategori
16	MAA	39	Sedang
17	MASAF	45	Sedang
18	MHS	31	Rendah
19	MKA	49	Sedang
20	MKTH	30	Rendah
21	MNAA	45	Sedang
22	MAPAP	38	Rendah
23	RFA	36	Rendah
24	SKNP	34	Rendah
25	SAP	42	Sedang
26	SZA	47	Sedang
27	VPS	33	Rendah
28	VS	41	Sedang
Rata-rata		39.3	Rendah

Kondisi motivasi belajar siswa sebelum intervensi penelitian menunjukkan profil yang memprihatinkan. Secara kuantitatif, tidak satupun siswa yang mencapai kategori motivasi tinggi. Sebanyak 13 siswa (46.4%) berada pada kategori motivasi rendah dengan skor terendah 30, sementara 15 siswa (53.6%) berada pada kategori sedang dengan skor tertinggi 49. Skor rata-rata kelas sebesar 39.3 berada di ambang bawah kategori rendah, mengindikasikan bahwa motivasi belajar secara keseluruhan masih sangat rentan untuk mengalami penurunan.

Pada Tabel 4 disajikan data penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada siklus I dan II.

Tabel 4. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I dan II

No	Fase/Tahapan	Siklus I		Rata-rata	Siklus II		Rata-rata
		P1	P2		P1	P2	
1	Penyajian kelas.	2	3	2.5	4	3	3.5
2	Belajar dalam tim.	3	2	2.5	3	4	3.5
3	Permainan dan turnamen.	2	1	1.5	4	4	4
4	Penghargaan kelompok.	3	2	2.5	4	4	4
5	Penggunaan <i>Flipcard</i> .	2	2	2	4	4	4
Total		12	10	11	19	19	19
Rata-rata		2.4	2	2.2	3.8	3.8	3.8
Persentase		55%			95%		

Berdasarkan pada Tabel 4, terlihat perkembangan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, implementasi masih menghadapi berbagai kendala substantif. Fase penyajian kelas, meskipun telah mencakup penyampaian tujuan dan materi, belum berhasil membangkitkan antusiasme siswa secara optimal. Hal ini terlihat dari skor rata-rata 2.5 yang diberikan kedua pengamat, dengan catatan khusus mengenai kurangnya contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Dinamika kelompok dalam fase belajar dalam tim juga belum optimal, ditandai dengan skor rata-rata yang hanya mencapai 2.5, dengan catatan kolaborasi antaranggota kelompok belum terbangun dengan baik. Fase kritis dalam Siklus I adalah pelaksanaan turnamen yang hanya memperoleh skor rata-rata 1.5. Kedua pengamat mencatat bahwa penjelasan aturan permainan belum jelas, menyebabkan kebingungan di kalangan siswa. Antusiasme siswa dalam mengikuti turnamen juga sangat rendah, dan *Flipcard* sebagai media pembelajaran belum berfungsi optimal dalam memfasilitasi interaksi belajar. Penggunaan *Flipcard* memperoleh catatan dari pengamat terkait relevansi konten dan efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi.



Gambar 2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I

Transformasi positif terjadi pada Siklus II, di mana seluruh aspek pembelajaran menunjukkan peningkatan yang *remarkable*. Fase penyajian kelas mengalami peningkatan menjadi 3.5, dengan kedua pengamat mencatat peningkatan kualitas dalam penyampaian contoh konkret dan antusiasme siswa. Fase belajar dalam tim meningkat menjadi 3.5, meskipun masih terdapat perbedaan penilaian antar pengamat, di mana pengamat pertama memberi skor 3 sementara pengamat kedua memberi skor 4. Kemajuan paling signifikan terlihat pada fase turnamen

yang melonjak dari 1.5 menjadi 4. Kedua pengamat sepakat bahwa penjelasan aturan permainan sudah jelas, antusiasme siswa meningkat drastis, dan *Flipcard* berhasil digunakan secara optimal. Peningkatan konsistensi penilaian antar pengamat pada Siklus II mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran sudah lebih terukur dan teramati dengan jelas.



Gambar 3. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I

Pada Tabel 5 peneliti sajikan data motivasi belajar siswa pada siklus I dan II.

Tabel 5. Skor Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Inisial Siswa	Skor Motivasi Pra-Siklus	Kategori	Skor Motivasi Siklus I	Kategori	Skor Motivasi Siklus II	Kategori	Peningkatan Skor
1	AGRY	38	Rendah	52	Sedang	68	Tinggi	16
2	ALFH	42	Sedang	48	Sedang	65	Tinggi	17
3	ARYS	35	Rendah	45	Sedang	62	Tinggi	17
4	ABA	45	Sedang	58	Sedang	72	Tinggi	14
5	APAZ	33	Rendah	42	Sedang	59	Sedang	17
6	BZN	47	Sedang	55	Sedang	70	Tinggi	15
7	CAH	40	Sedang	50	Sedang	67	Tinggi	17
8	GFY	36	Rendah	47	Sedang	64	Tinggi	17
9	HINA	44	Sedang	53	Sedang	69	Tinggi	16
10	HAW	32	Rendah	44	Sedang	61	Tinggi	17
11	JGPA	48	Sedang	56	Sedang	71	Tinggi	15
12	JRPA	37	Rendah	49	Sedang	66	Tinggi	17
13	KNM	43	Sedang	51	Sedang	68	Tinggi	17
14	KDP	34	Rendah	43	Sedang	60	Sedang	17
15	KLB	46	Sedang	57	Sedang	73	Tinggi	16
16	MAA	39	Sedang	46	Sedang	63	Tinggi	17
17	MASAF	45	Sedang	54	Sedang	70	Tinggi	16
18	MHS	31	Rendah	41	Sedang	58	Sedang	17
19	MKA	49	Sedang	59	Sedang	74	Tinggi	15
20	MKTH	30	Rendah	40	Sedang	57	Sedang	17
21	MNAA	45	Sedang	58	Sedang	72	Tinggi	14

N o	Inisial Siswa	Skor Motiva si Pra- Siklus	Katego ri	Skor Motiva si Siklus I	Katego ri	Skor Motiva si Siklus II	Katego ri	Peningkat an Skor
22	MAPA P	38	Rendah	52	Sedang	69	Tinggi	17
23	RFA	36	Rendah	47	Sedang	64	Tinggi	17
24	SKNP	34	Rendah	44	Sedang	61	Tinggi	17
25	SAP	42	Sedang	50	Sedang	67	Tinggi	17
26	SZA	47	Sedang	55	Sedang	71	Tinggi	16
27	VPS	33	Rendah	42	Sedang	59	Sedang	17
28	VS	41	Sedang	48	Sedang	65	Tinggi	17
Rata-rata		39.3	Renda h	49.5	Sedang	66.4	Tinggi	27.1

Berdasarkan data yang terkumpul dari tahap pra siklus hingga siklus II, terlihat perkembangan motivasi belajar siswa yang sangat menggembarakan dan bersifat progresif. Pada kondisi awal (pra-siklus), motivasi belajar siswa Kelas III berada dalam keadaan yang memprihatinkan. Skor rata-rata kelas hanya mencapai 39.3, yang termasuk dalam kategori rendah. Tidak satupun siswa yang berhasil mencapai kategori motivasi tinggi. Sebanyak 13 siswa (46.4%) bahkan terkategori rendah, sementara 15 siswa sisanya (53.6%) berada pada kategori sedang. Kondisi ini merefleksikan sebuah ruang kelas di mana semangat belajar masih sangat redup, partisipasi aktif minimal, dan ketergantungan pada pengarahannya guru sangat tinggi.

Setelah dilakukan intervensi melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I, terjadi pergeseran awal yang positif. Skor rata-rata motivasi meningkat menjadi 49.5, mengantar kelas secara keseluruhan ke dalam kategori sedang. Pada tahap ini, meskipun belum ada siswa yang mencapai kategori tinggi, jumlah siswa dengan motivasi rendah berkurang secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak, meskipun implementasinya masih menemui kendala teknis dan belum optimal dalam membangkitkan keterlibatan mendalam (*deep engagement*) siswa.

Transformasi yang sesungguhnya dan sangat signifikan terjadi pada Siklus II. Skor rata-rata motivasi melonjak ke angka 66.4, yang dengan jelas menempatkan keseluruhan kelas dalam kategori motivasi tinggi. Perubahan komposisi kategori pun dramatis: sebanyak 22 siswa (78.6%) kini telah mencapai motivasi tinggi, sementara 6 siswa sisanya (21.4%) tetap bertahan di kategori sedang, dan yang terpenting, tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah. Lonjakan dari pra siklus ke Siklus II, dengan selisih skor rata-rata sebesar 27.1 poin, bukan sekadar perubahan statistik, tetapi merepresentasikan sebuah transformasi budaya

belajar di dalam kelas. Siswa yang sebelumnya pasif dan mudah menyerah, kini tampak antusias, bersemangat dalam turnamen akademik, dan aktif berkolaborasi dalam tim. Alur data dari rendah (pra-siklus), meningkat (Siklus I), lalu melonjak tinggi (Siklus II) ini membuktikan efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* yang berkelanjutan dan berproses, di mana refleksi dan perbaikan dari Siklus I menjadi katalis utama bagi kesuksesan optimalisasi pada Siklus II.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*

Hasil observasi yang dilakukan oleh dua pengamat rekan sejawat menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* dari Siklus I ke Siklus II.

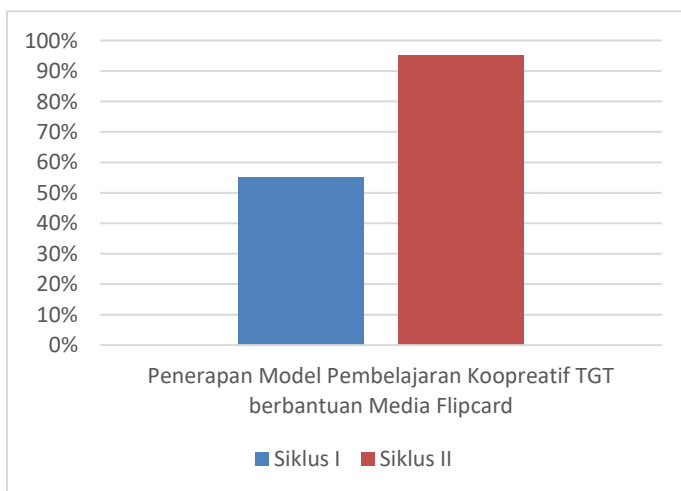


Diagram 1. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I dan II

Temuan ini mengonfirmasi teori Slavin (2015) mengenai prinsip-prinsip dasar Model Pembelajaran Kooperatif, khususnya dalam membangun interdependensi positif yang menjadi inti dari dimensi kolaborasi dalam Profil Pelajar Pancasila. Pada Siklus I, implementasi masih menghadapi kendala dalam penerapan prinsip ini; siswa cenderung bekerja secara individual dan belum menunjukkan kesadaran kolektif untuk saling mendukung (Purnawanto, 2022). Hal ini sesuai dengan temuan Johnson & Johnson (2018) yang menyatakan bahwa kolaborasi

efektif memerlukan struktur tugas yang jelas dan saling ketergantungan tujuan (*goal interdependence*) yang sengaja dirancang. Melalui refleksi dan perbaikan pada Siklus II, aspek belajar dalam tim menunjukkan peningkatan signifikan dari 2,5 menjadi 3,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mulai menginternalisasi nilai-nilai kolaborasi, di mana keberhasilan individu didukung oleh upaya kolektif kelompok. Proses internalisasi ini selaras dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan modeling dalam mengadopsi nilai-nilai sosial (Baan & Hidayat, 2025).

Keberhasilan optimalisasi model pada Siklus II juga memperkuat temuan Darmawan & Wahyudi (2018) mengenai pentingnya adaptasi dalam implementasi model pembelajaran inovatif. Perbaikan teknis, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, telah meningkatkan komunikasi instruksional. Selain itu, penyempurnaan desain *Flipcard* penguatan sistem penghargaan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Peningkatan partisipasi ini tidak lepas dari berkembangnya kemandirian siswa dalam mengelola peran dan kontribusinya di dalam kelompok, sebagaimana ditekankan dalam elemen mandiri Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kemampuan regulasi diri (Saputra, 2024). Kemandirian ini muncul karena Model Pembelajaran Kooperatif TGT memberikan otonomi kepada siswa dalam strategi kelompok sekaligus menuntut akuntabilitas individu, suatu kondisi yang menurut Ryan & Deci (2020) mendukung berkembangnya motivasi intrinsik.

Media *Flipcard* berperan strategis ganda dalam proses ini. Pertama, sebagai alat visualisasi yang mempermudah pemahaman konseptual siswa dengan mengubah materi abstrak menjadi konkret (Purnomo dkk., 2024). Fungsi ini sangat krusial dalam pembelajaran IPAS di SD karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret siswa (Fakhriyah dkk., 2023). Kedua, *Flipcard* berfungsi sebagai *mediating tool* atau alat perantara yang memfasilitasi komunikasi dan interaksi akademik yang terstruktur selama turnamen, sekaligus mendorong kolaborasi tim dalam merumuskan jawaban. Konsistensi penilaian antar pengamat yang mencapai 85% pada Siklus II mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran, yang kini diperkaya praktik kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi, telah mencapai tingkat reliabilitas yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Virgianti & Rondli (2025) yang menekankan pentingnya konsistensi implementasi untuk hasil pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, sinergi antara Model Pembelajaran Kooperatif TGT yang terstruktur dan Media *Flipcard* yang interaktif tidak hanya menciptakan lingkungan belajar

yang kognitif dan afektif, tetapi juga menjadi ruang inkubasi yang efektif untuk menumbuhkan ketiga dimensi kunci Profil Pelajar Pancasila dalam praktik pembelajaran yang autentik.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*

Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar, penelitian ini berhasil mendemonstrasikan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*.

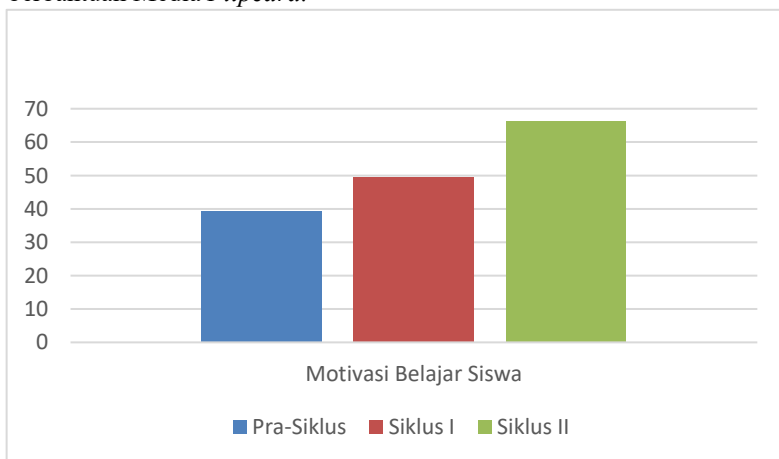


Diagram 2. Motivasi Belajar Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I dan II

Skor rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan dari 39.3 (kategori Rendah) pada Pra-Siklus, menjadi 49.5 (kategori Sedang) pada Siklus I, dan menjadi 66.4 (kategori Tinggi) pada Siklus II, dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 27.1 poin. Secara kuantitatif, proporsi siswa yang mencapai kategori motivasi tinggi meningkat secara dramatis dari 0% menjadi 78.6%, sementara tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori motivasi rendah.

Temuan ini memperkuat teori motivasi Ryan & Deci (2020) mengenai *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar berupa rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Fase turnamen dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan rasa kompetensi melalui penyelesaian tantangan akademik yang terukur dan adaptif. Setiap keberhasilan menjawab pertanyaan dari *Flipcard* memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang

memperkuat keyakinan diri siswa akan kemampuannya (Schunk & DiBenedetto, 2020). Sementara itu, struktur kelompok kooperatif memfasilitasi pemenuhan kebutuhan keterhubungan sosial (*relatedness*), di mana ikatan emosional positif dan rasa saling memiliki dalam tim terbangun melalui interdependensi tujuan. Kebutuhan otonomi juga terpenuhi ketika siswa diberi kebebasan terstruktur untuk berdiskusi dan menyusun strategi dalam kelompoknya, sehingga mereka merasa memiliki kendali atas proses belajarnya (Nurishlah dkk., 2023).

Selain itu, unsur permainan dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT yang dikombinasikan dengan Media *Flipcard* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), sehingga memperkuat motivasi intrinsik siswa (Partovi & Razavi, 2023). Mekanisme *game-based learning* ini mengaktifasi sistem *reward* di otak siswa, mengubah persepsi belajar dari suatu kewajiban menjadi tantangan yang ingin ditaklukkan. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Yuliyawati (2021) yang membuktikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Unsur kompetisi dalam turnamen memicu motivasi ekstrinsik yang sehat, sementara suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan memperkuat motivasi intrinsik. Media *Flipcard* berperan sebagai katalisator ganda: pertama, sebagai penyaji materi pembelajaran dalam format yang visual, interaktif, dan menantang, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa (Wicaksono & Rahayu, 2025); kedua, sebagai alat yang membangun scaffolding kognitif dengan mengurutkan soal dari konsep dasar hingga aplikatif, sehingga mendorong perkembangan zona proksimal perkembangan siswa (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, sinergi antara desain pembelajaran kooperatif-bermain dan media visual yang terencana menciptakan ekosistem belajar yang secara holistik memenuhi kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yang menjadi fondasi bagi motivasi berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* menunjukkan perkembangan kualitas yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Skor observasi meningkat dari 2.2 menjadi 3.8, dengan peningkatan paling mencolok pada fase permainan dan turnamen (dari 1.5 menjadi 4.0) serta penggunaan *Flipcard* (dari 2 menjadi 4); dan (2) Penelitian ini berhasil

membuktikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas III SD. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi dari 39.3 (kategori Rendah) pada Pra-Siklus, menjadi 49.5 (kategori Sedang) pada Siklus I, dan menjadi 66.4 (kategori Tinggi) pada Siklus II, dengan peningkatan persentase siswa yang mencapai kategori motivasi tinggi dari 0% menjadi 78.6%. Secara implikatif, penelitian ini memberikan kontribusi utama bagi: (1) Guru: Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, khususnya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar; (2) Siswa: Terciptanya pengalaman belajar bermakna melalui kombinasi antara kerja sama tim dan kompetisi sehat, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan *engaging*; dan (3) Sekolah: Hasil penelitian dapat menjadi acuan pengambilan kebijakan untuk mendorong implementasi model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui: (1) Penelitian hanya terfokus pada satu sekolah dan kelas tertentu, sehingga generalisasi temuan perlu kehati-hatian; (2) Durasi PTK yang terbatas pada dua siklus belum dapat mengungkap dampak jangka panjang dari model yang diterapkan; dan (3) Penelitian hanya menguji model pada mata pelajaran IPAS, sehingga aplikasinya pada mata pelajaran lain masih perlu pembuktian lebih lanjut. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menguji model serupa dengan cakupan yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, dan variasi mata pelajaran yang lebih beragam untuk memperkuat validitas eksternal temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Quick Response (QR) Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Ardiana, A., Setiawan, F., Mirnawati, L. B. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games-Based Learning (GbL). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.

- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Baan, W., & Hidayat, D. (2025). Deconstructing the Learning Styles Myth in English Language Learning from the Perspective of Santrock's Educational Psychology for Evidence-Based Practice. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(4), 567-578.
- Bandaso, H., Sinring, A., & Ero, P. E. L. (2023). The effect of team game tournament on motivation to learn and science learning outcomes elementary school. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121.
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57-68.
- Chen, Y. C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3177-3187.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru.
- Fakhriyah, F., Rusilowati, A., Nugroho, S. E., & Saptono, S. (2023). *Karakteristik Desain Pembelajaran Scaffolding Argumen Driven by Inquiry Berbasis Literasi Sains*. Penerbit NEM.
- Farman, F., Hamzah, R. A., Winarto, W., Setyaningrum, P. M. P., Reissyaf, M., Misesani, D., ... & Rahmah, S. (2024). Cooperative Learning dalam Kurikulum Merdeka. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan teknologi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada pendidikan sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 33-38).
- Grund, C. K. (2018). *Supporting Learning in Information Systems by Facilitating Motivation with Games and Game Elements*. https://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/files/38505/Dissertation_Grund.pdf
- Hake, R. R. (1999). American educational research association's division d, measurement and research methodology: analyzing change/gain scores. *USA: Woodland Hills*.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: The

- foundation for active learning. *Active learning—Beyond the future*, 59-71.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on excellence in college teaching*, 25(3&4).
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Priatini, L., & Putra, L. V. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Flashcard KASEP (Kartu Pemahaman Konsep) terhadap Pemahaman Konsep Tematik Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2838–2846.
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(2), 76-87.
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001-2015.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101-3108.
- Qomariyah, S., Putra, D. A., & Setiawan, F. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 472-488.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
- Saputra, M. I. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 118-130.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). Motivation in education: Theory, research, and applications. (*No Title*).
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary educational psychology*, 60, 101832.

- Septiani, R., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Flip Card untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 4(3), 158-166.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Slavin, R. E. (2022). Cooperative learning in elementary schools. In *Contemporary issues in primary education* (pp. 102-111). Routledge.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Triastutik, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Tarik Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 37-43.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Virgianti, U., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 334-335.
- Wicaksono, V. D., & Rahayu, S. (2025). *Flipped Classroom Strategi Inovatif Pembelajaran di Era Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



Surabaya, 10 Desember 2025

Nomor : 238.31/IL3.AU/FKIP/PGSD/A/2025

Hal : Permohonan Surat Ijin Penelitian

Yang Terhormat :

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Dengan ini kami bermaksud mengajukan permohonan surat izin penelitian mahasiswa kami :

Nama : Vivin Setyawati

NIM : 20241115067

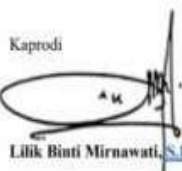
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tujuan : SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo

Alamat Tujuan : Jalan H.Nur No 14 Desa Sugihwaras Candi Sidoarjo

Demikian permohonan kami. Atas perhatiannya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Kaprodi

Liliq Binti Mirnawati, S.Pd.L, M.Pd



Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



SEKOLAH DASAR NEGERI SUGIHWARAS KECAMATAN CANDI
SUMATIF AKHIR SEMESTER 1 SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2025/2026

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 422/137/438.5.1.1.104/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUJAHIDIN, S.Ag.M.Pd.I.

NIP : 197602282007011006

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : SDN Sugihwaras

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Vivin Setyawati

NIM : 20241115067

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Benar telah melaksanakan penelitian skripsi di SDN Sugihwaras pada:

Hari/Tanggal : 11 November 2025

Judul Skripsi : "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN *FLIPCARD*"

Selama pelaksanaan penelitian, yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan dengan baik dan mematuhi peraturan yang berlaku di SDN Sugihwaras.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sidoarjo, 17 November 2025
Kepala SDN Sugihwaras

MUJAHIDIN, S.Ag.M.Pd.I.
NIP. 197602282007011006

Lampiran 3. Lembar Observasi

**LEMBAR OBSERVASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN *FLIPCARD***

Mapel/Topik :/.....
Kelas/Semester : III (tiga)/1 (satu)
Siklus : ... (.....)

A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pengamat dan mengisi lembar ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir aspek yang diamati dan skala penilaian pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah skor pada setiap butir aspek yang diamati dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 - 4 = Apabila memenuhi empat kriteria
 - 3 = Apabila memenuhi tiga kriteria
 - 2 = Apabila memenuhi dua kriteria
 - 1 = Apabila memenuhi satu kriteria
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar pada salah satu kolom skala penilaian.
4. Periksa kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase 1: Penyajian kelas.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. ○ Guru memaparkan materi pelajaran dengan jelas, runtut, dan sistematis. ○ Guru memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. ○ Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. 				
Fase 2: Belajar dalam tim.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru membentuk kelompok heterogen (4 siswa) dengan tepat. ○ Anggota kelompok duduk berdekatan dan saling bekerja sama. ○ Siswa berdiskusi untuk menguasai materi yang disajikan. ○ Terjadi tutor sebaya dalam kelompok. 				
Fase 3: Bermainan dan turnamen.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru menjelaskan aturan permainan dan turnamen dengan jelas. ○ <i>Flipcard</i> disiapkan dengan baik dan menarik. ○ Siswa antusias mengikuti permainan turnamen dengan menjawab pertanyaan dari <i>Flipcard</i> dengan baik. ○ Turnamen berjalan lancar dan sesuai waktu. 				

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase 4: Penghargaan kelompok.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru menghitung skor turnamen dengan transparan, adil, dan objektif. ○ Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berprestasi dengan skor tertinggi. ○ Siswa merayakan keberhasilan bersama kelompoknya. ○ Siswa (kelompok yang lain) memberikan apresiasi. 				
Penggunaan <i>Flipcard</i> .	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Flipcard</i> efektif meningkatkan partisipasi siswa. ○ <i>Visual Flipcard</i> menarik dan mudah dibaca. ○ <i>Konten Flipcard</i> relevan dengan materi pembelajaran. ○ <i>Flipcard</i> memfasilitasi interaksi antar siswa. 				

Sidoarjo,November 2025
Pengamat,

(.....)

Lampiran 4. Lembar Angket Motivasi Belajar

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : ... (.....)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
4. Periksa kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.				
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.				
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.				
Rasa ingin tahu yang tinggi.	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.				
	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.				
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.				
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.				
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.				
	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.				
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.				
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.				
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.				
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.				

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.				
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.				
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.				
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.				
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.				
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.				
mpetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.				

Sidoarjo,November 2025
 Responden,

(.....)

Lampiran 5. Lembar Observasi yang Sudah diisi Rekan Sejawat

LEMBAR OBSERVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLIPCARD

Mapel/Topik : IPS / MATEMATIKA
 Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
 Siklus : 1. (SATU)

A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flipcard. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pengamat dan mengisi lembar ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah butir-butir aspek yang diamati dan skala penilaian pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
- Berilah skor pada setiap butir aspek yang diamati dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 4 = Apabila memenuhi empat kriteria
 3 = Apabila memenuhi tiga kriteria
 2 = Apabila memenuhi dua kriteria
 1 = Apabila memenuhi satu kriteria
- Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar pada salah satu kolom skala penilaian.
- Periksalah kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.
- Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase 1: Penyajian kelas.	Apabila memenuhi kriteria: o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.		✓		

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> o Guru memaparkan materi pelajaran dengan jelas, runtut, dan sistematis. o Guru memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. o Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. 				
Fase 2: belajar dalam tim.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru membentuk kelompok heterogen (4 siswa) dengan tepat. o Anggota kelompok duduk berdekatan dan saling bekerja sama. o Siswa berdiskusi untuk menguasai materi yang disajikan. o Terjadi tutor sebaya dalam kelompok. 			✓	
Fase 3: Permainan dan turnamen.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menjelaskan aturan permainan dan turnamen dengan jelas. o Flipcard disiapkan dengan baik dan menarik. o Siswa antusias mengikuti permainan turnamen dengan menjawab pertanyaan dari Flipcard dengan baik. o Turnamen berjalan lancar dan sesuai waktu. 				✓
Fase 4: Penghargaan kelompok.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menghitung skor turnamen dengan transparan, adil, dan objektif. o Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berprestasi dengan skor tertinggi. o Siswa merayakan keberhasilan bersama kelompoknya. o Siswa (kelompok yang lain) memberikan apresiasi. 			✓	
Penggunaan Flipcard.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Flipcard efektif meningkatkan partisipasi siswa. o Visual Flipcard menarik dan mudah dibaca. 			✓	

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Konten Flipcard relevan dengan materi pembelajaran. ○ Flipcard memfasilitasi interaksi antar siswa. 				

Sidoarjo, 9. November 2025

Pengamat,



Ganiar Athha Pratiwi

**LEMBAR OBSERVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLIPCARD**

Mapel/Topik : IPS / METAMORFOSIS
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : 1. (SATU)

A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pengamat dan mengisi lembar ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir aspek yang diamati dan skala penilaian pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah skor pada setiap butir aspek yang diamati dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
4 = Apabila memenuhi empat kriteria
3 = Apabila memenuhi tiga kriteria
2 = Apabila memenuhi dua kriteria
1 = Apabila memenuhi satu kriteria
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar pada salah satu kolom skala penilaian.
4. Periksa kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase I: Penyajian kelas.	Apabila memenuhi kriteria: o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.			✓	

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> o Guru memaparkan materi pelajaran dengan jelas, runtut, dan sistematis. o Guru memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. o Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. 				
Fase 2: Belajar dalam tim.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru membentuk kelompok heterogen (4 siswa) dengan tepat. o Anggota kelompok duduk berdekatan dan saling bekerja sama. o Siswa berdiskusi untuk menguasai materi yang disajikan. o Terjadi tutor sebaya dalam kelompok. 		✓		
Fase 3: Permainan dan turnamen.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menjelaskan aturan permainan dan turnamen dengan jelas. o Flipcard disiapkan dengan baik dan menarik. o Siswa antusias mengikuti permainan turnamen dengan menjawab pertanyaan dari Flipcard dengan baik. o Turnamen berjalan lancar dan sesuai waktu. 			✓	
Fase 4: Penghargaan kelompok.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menghitung skor turnamen dengan transparan, adil, dan objektif. o Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berprestasi dengan skor tertinggi. o Siswa merayakan keberhasilan bersama kelompoknya. o Siswa (kelompok yang lain) memberikan apresiasi. 		✓		
Penggunaan Flipcard.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Flipcard efektif meningkatkan partisipasi siswa. o Visual Flipcard menarik dan mudah dibaca. 			✓	

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Konten Flipcard relevan dengan materi pembelajaran. ○ Flipcard memfasilitasi interaksi antar siswa. 				

Sidoarjo, 9. November 2025

Pengamat,



(Handwritten signature)

(ARISKA WAHUNIMETAS, S.Pd.)

LEMBAR OBSERVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLIPCARD

Mapel/Topik : ...DAS..... / METAMORFOSIS.....
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : 2. (IIA)

A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pengamat dan mengisi lembar ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah butir-butir aspek yang diamati dan skala penilaian pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
- Berilah skor pada setiap butir aspek yang diamati dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 - 4 = Apabila memenuhi empat kriteria
 - 3 = Apabila memenuhi tiga kriteria
 - 2 = Apabila memenuhi dua kriteria
 - 1 = Apabila memenuhi satu kriteria
- Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar pada salah satu kolom skala penilaian.
- Periksalah kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.
- Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase I: Penyajian kelas.	Apabila memenuhi kriteria: o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.				

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> o Guru memaparkan materi pelajaran dengan jelas, runtut, dan sistematis. o Guru memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. o Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. 	✓			
Fase 2: Belajar dalam tim.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru membentuk kelompok heterogen (4 siswa) dengan tepat. o Anggota kelompok duduk berdekatan dan saling bekerja sama. o Siswa berdiskusi untuk menguasai materi yang disajikan. o Terjadi tutor sebaya dalam kelompok. 		✓		
Fase 3: Permainan dan turnamen.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menjelaskan aturan permainan dan turnamen dengan jelas. o Flipcard disiapkan dengan baik dan menarik. o Siswa antusias mengikuti permainan turnamen dengan menjawab pertanyaan dari Flipcard dengan baik. o Turnamen berjalan lancar dan sesuai waktu. 	✓			
Fase 4: Penghargaan kelompok.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menghitung skor turnamen dengan transparan, adil, dan objektif. o Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berprestasi dengan skor tertinggi. o Siswa merayakan keberhasilan bersama kelompoknya. o Siswa (kelompok yang lain) memberikan apresiasi. 	✓			
Penggunaan Flipcard.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Flipcard efektif meningkatkan partisipasi siswa. o Visual Flipcard menarik dan mudah dibaca. 				

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Konten Flipcard relevan dengan materi pembelajaran. ○ Flipcard memfasilitasi interaksi antar siswa. 	✓			

Sidoarjo, 10 November 2025

Pengamat,

(ARISKA WAHYUNINGTYAS, P.d.)



**LEMBAR OBSERVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLIPCARD**

Mapel/Topik : IPAS / METAMORFOSIS
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : 2. (DUA.)

A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flipcard. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pengamat dan mengisi lembar ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir aspek yang diamati dan skala penilaian pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah skor pada setiap butir aspek yang diamati dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 - 4 = Apabila memenuhi empat kriteria
 - 3 = Apabila memenuhi tiga kriteria
 - 2 = Apabila memenuhi dua kriteria
 - 1 = Apabila memenuhi satu kriteria
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar pada salah satu kolom skala penilaian.
4. Periksalah kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Fase I: Penyajian kelas.	Apabila memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none">o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.				

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> o Guru memaparkan materi pelajaran dengan jelas, runtut, dan sistematis. o Guru memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. o Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. 		✓		
Fase 2: Belajar dalam tim.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru membentuk kelompok heterogen (4 siswa) dengan tepat. o Anggota kelompok duduk berdekatan dan saling bekerja sama. o Siswa berdiskusi untuk menguasai materi yang disajikan. o Terjadi tutor sebaya dalam kelompok. 	✓			
Fase 3: Permainan dan turnamen.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menjelaskan aturan permainan dan turnamen dengan jelas. o Flipcard disiapkan dengan baik dan menarik. o Siswa antusias mengikuti permainan turnamen dengan menjawab pertanyaan dari Flipcard dengan baik. o Turnamen berjalan lancar dan sesuai waktu. 	✓			
Fase 4: Penghargaan kelompok.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Guru menghitung skor turnamen dengan transparan, adil, dan objektif. o Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berprestasi dengan skor tertinggi. o Siswa merayakan keberhasilan bersama kelompoknya. o Siswa (kelompok yang lain) memberikan apresiasi. 	✓			
Penggunaan Flipcard.	<p>Apabila memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Flipcard efektif meningkatkan partisipasi siswa. o Visual Flipcard menarik dan mudah dibaca. 				

Fase	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	<ul style="list-style-type: none"> o Konten Flipcard relevan dengan materi pembelajaran. o Flipcard memfasilitasi interaksi antar siswa. 	✓			

Sidoarjo, 19. November 2025

Pengamat,



(Signature)
 (E. Arias) Agatha Pratiwi

Lampiran 6. Lembar Angket Motivasi yang sudah di isi

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Aurelia..kikih..Azaliah....
 Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
 Siklus : 1 (satu)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flipcard. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak setuju
 STS = Sangat tidak setuju
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda checklist (✓) yang salah, kemudian beri tanda checklist (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
4. Periksa kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.			✓	
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.			✓	
	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.		✓		
Rasa ingin tahu yang tinggi.	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.			✓	
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.			✓	
	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.			✓	
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.			✓	
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.			✓	
	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.		✓		
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.			✓	
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.			✓	
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.		✓		
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.		✓		
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.		✓		
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.		✓		
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.				✓

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.				✓
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.			✓	
Kompetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.			✓	

Sidoarjo, ... November 2025
Responden,


(.....)
bilqis

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : T. P. F. S.
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : I (satu)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat setuju
S = Setuju
TS = Tidak setuju
STS = Sangat tidak setuju
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
4. Periksalah kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.				✓
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.			✓	

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.			✓	
	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.		✓		
Rasa ingin tahu yang tinggi.	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.			✓	
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.			✓	
	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.			✓	
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.		✓		
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.			✓	
	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.		✓		
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.			✓	
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.			✓	
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.		✓		
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.		✓		
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.			✓	
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.		✓		
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.		✓		
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.		✓		
Kompetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.			✓	

Sidoarjo, ... November 2025

Responden,

[Handwritten Signature]

(.....)

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Hafarida Azzahra M. P.
 Kelas/Semester : III (tiga)/1 (satu)
 Siklus : 2. (dua)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak setuju
 STS = Sangat tidak setuju
- Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
- Periksalah kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
- Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.	✓			
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.		✓		
	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.	✓			
Rasa ingin tahu yang tinggi.	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.		✓		
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.	✓			
	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.		✓		
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.		✓		
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.	✓			
	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.		✓		
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.	✓			
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.	✓			
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.		✓		
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.	✓		✓	
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.	✓		✓	
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.	✓			
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.		✓		
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.		✓		
Kompetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.	✓			

Sidoarjo, ... November 2025
Responden,

(.....)
Hafizah

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Muhammad Naaki Aydin Arsa
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Sidus : 2.. (RSM)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat setuju
S = Setuju
TS = Tidak setuju
STS = Sangat tidak setuju
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
4. Periksalah kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.		✓		
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.	✓			

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.		✓		
	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.	✓			
Rasa ingin tahu yang tinggi.	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.	✓			
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.	✓			
	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.		✓		
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.		✓		
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.	✓			
	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.	✓			
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.	✓			
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.		✓		
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.		✓		
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.		✓	✓	
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.		✓		
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.		✓		
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.		✓		
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.		✓		
Kompetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.	✓			

Sidoarjo, ... November 2025

Responden,


 (..... Naoki.....)

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Jennyle Revivia Putri Arifin
Kelas/Semester : III (tiga)/I (satu)
Siklus : 2. (IIA..)

A. PENGANTAR

Lembar angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik (intrinsik dan ekstrinsik) dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Flipcard*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat setuju
S = Setuju
TS = Tidak setuju
STS = Sangat tidak setuju
3. Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda *checklist* (✓) yang salah, kemudian beri tanda *checklist* (✓) yang benar di salah satu kolom jawaban.
4. Periksa kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan.
5. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

C. PENILAIAN

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Ketekunan dalam menghadapi tantangan.	Saya berusaha menyelesaikan tugas IPAS meskipun sulit.	✓			
	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal IPAS yang menantang.	✓			

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengerjakan latihan IPAS sampai tuntas meskipun membutuhkan waktu lama.		✓		
	Kegagalan dalam mengerjakan soal IPAS membuat saya semakin termotivasi untuk belajar.	✓			
Rasa Ingin tahu yang tinggi.	Saya sering mencari informasi tambahan tentang materi IPAS di luar jam sekolah.	✓			
	Saya merasa penasaran dengan fenomena alam dan sosial di sekitar saya.	✓			
	Saya aktif bertanya ketika ada materi IPAS yang belum dipahami.	✓			
	Saya senang bereksperimen dengan konsep-konsep IPAS yang dipelajari.		✓		
Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam.	Saya tidak menyadari waktu berlalu ketika belajar IPAS dengan metode permainan.	✓			
	Saya fokus mengikuti pelajaran IPAS dari awal hingga akhir.	✓			
	Saya merasa senang dan antusias selama mengikuti pelajaran IPAS.	✓			
	Saya tidak terganggu dengan hal lain ketika sedang belajar IPAS.		✓		
Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan.	Saya belajar IPAS dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus.	✓			
	Saya termotivasi belajar ketika guru menjanjikan hadiah/reward.	✓			
	Saya mengerjakan tugas IPAS dengan baik agar dipuji guru.		✓		
	Prestasi akademik dalam IPAS penting untuk masa depan saya.		✓		
Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab.	Saya mengerjakan tugas IPAS karena itu kewajiban sebagai siswa.		✓		

Indikator	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh agar tidak dimarahi guru.		✓		
	Saya menyelesaikan tugas IPAS tepat waktu karena aturan sekolah.		✓		
Kompetisi untuk mengungguli orang lain.	Saya termotivasi belajar IPAS ketika ada kompetisi dengan teman sekelas.	✓			

Sidoarjo, ... November 2025
 Responden,

(*Jen*.....)

MODUL AJAR PRA-SIKLUS

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Vivin Setyawati
Nama Sekolah	: SD Negeri Sugihwaras
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Fase/Kelas/Semester	: B/3/1
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: METAMORFOSIS
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka

B. KOMPETENSI AWAL

1. Menyebutkan pengertian metamorfosis
2. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis
3. Menjelaskan tahap sederhana metamorphosis

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berpikir kritis
3. Kreatif
4. Bergotong royong
5. Mandiri

A. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana
 1. Buku LKS IPAS untuk SD/MI kelas 3 semester ganjil
 2. LKPD
 3. Spidol
 4. Tissue

- Prasarana
 1. Ruang Kelas
 2. Meja

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas 3B sebanyak 28 peserta didik

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran : Konvensional

Model Pembelajaran : Ceramah, Penugasan, Tanya jawab

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengenali konsep dasar metamorfosis sebagai proses perubahan bentuk pada makhluk hidup

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian metamorfosis dengan bahasa sederhana berdasarkan hasil pengamatan atau penjelasan guru
2. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis (minimal 2 contoh) melalui gambar, video, atau pengalaman sehari-hari
3. Menyebutkan tahapan metamorfosis secara umum (misalnya: telur → anak hewan → dewasa)
4. Menceritakan kembali proses perubahan pada hewan berdasarkan hasil pengamatan dengan kalimat sendiri
5. Menunjukkan rasa ingin tahu dan keaktifan dalam kegiatan diskusi atau tanya jawab

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa menyadari bahwa makhluk hidup mengalami perubahan Siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses alam di sekitarnya

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu melihat kupu-kupu? Dari mana asalnya?
2. Apakah semua hewan langsung menjadi besar seperti sekarang?
3. Menurutmu, apakah hewan bisa berubah bentuk?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan

Uraian Kegiatan

- | | |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.2. Peserta didik berdoa bersama sebelum belajar.3. Menanyakan kabar peserta didik.4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik <p>Langkah 1: Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menyanyikan lagu burung kakak tua bersama-sama.2. Peserta didik diberikan apersepsi menggunakan pertanyaan pemantik.3. Peserta didik menyimak tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh guru.4. Peserta didik menyimak penjelasan materi IPAS Metamorfosis yang disampaikan oleh guru.5. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada LKS secara mandiri yang diberikan oleh guru.6. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan lkpd metamorfosis |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Inti

Langkah 2: Pengembangan

7. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai metamorfosis sempurna dan tidak sempurna
8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi

Langkah 3: Kerja Mandiri

9. Peserta didik diberikan LKPD
10. Peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan secara mandiri.
11. Peserta didik diberi petunjuk cara mengerjakan LKPD individu oleh guru
12. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan LKPD individu.
13. Perwakilan siswa mempresentasikan hasil jawaban dari LKPD individu yang telah diberikan.
14. Siswa yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil yang sedang presentasi.
15. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada Lembar LKS
16. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan hasil jawaban

Langkah 4: Penutup

17. Peserta didik bersama guru bernyanyi kembali lagu burung kakak tua.
18. Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini

Penutup

19. Peserta didik diberikan refleksi.
20. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.
21. Pembelajaran hari ini ditutup guru dengan mengucapkan salam.

F. REFLEKSI

Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan an
3. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses be

Peserta Didik

1. Bagaimana pembelajaran hari ini?
2. Apa kalian senang dengan proses pembelajaran hari ini?
3. Hal apa yang membuat kalian bersemangat saat belajar hari

G. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Formatif: tes

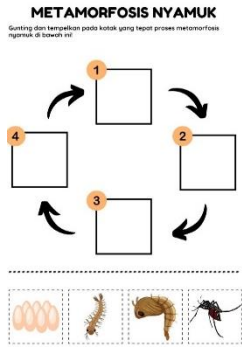
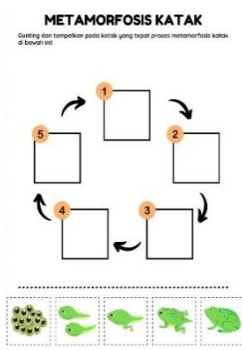
H. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan.

Remedial diberikan kepada peserta didik dengan capaian kurang dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) atau yang membutuhkan pembelajaran ulang sesuai kebutuhan peserta didik.

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK



C. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas III SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.

MODUL AJAR SIKLUS I

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Vivin Setyawati
Nama Sekolah	: SD Negeri Sugihwaras
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Fase/Kelas/Semester	: B/3/1
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: METAMORFOSIS
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka

B. KOMPETENSI AWAL

1. Menyebutkan pengertian metamorfosis
2. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis
3. Menjelaskan tahap sederhana metamorphosis

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berpikir kritis
3. Kreatif
4. Bergotong royong
5. Mandiri

B. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana
 1. Buku LKS IPAS untuk SD/MI kelas 3 semester ganjil
 2. LKPD
- Prasarana

1. Ruang Kelas
2. Meja
3. Spidol
4. Kertas Karton
5. Lem
6. Kertas Lipat Warna

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas 3 B sebanyak 28 peserta didik

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*

Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Diskusi

Kelompok, Permainan (Games)

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengenali konsep dasar metamorfosis sebagai proses perubahan bentuk pada makhluk hidup

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian metamorfosis dengan bahasa sederhana berdasarkan hasil pengamatan atau penjelasan guru
2. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis (minimal 2 contoh) melalui gambar, video, atau pengalaman sehari-hari
3. Menyebutkan tahapan metamorfosis secara umum (misalnya: telur → anak hewan → dewasa)
4. Menceritakan kembali proses perubahan pada hewan berdasarkan hasil pengamatan dengan kalimat sendiri
5. Menunjukkan rasa ingin tahu dan keaktifan dalam kegiatan diskusi atau tanya jawab

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa menyadari bahwa makhluk hidup mengalami perubahan Siswa mampu mengaitkan materi dengan

kehidupan sehari-hari. Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses alam di sekitarnya

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu melihat kupu-kupu? Dari mana asalnya?
2. Apakah semua hewan langsung menjadi besar seperti sekarang?
3. Menurutmu, apakah hewan bisa berubah bentuk?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.2. Peserta didik berdoa bersama sebelum belajar.3. Menanyakan kabar peserta didik.4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
Inti	<p>Langkah 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none">5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini . <p>Langkah 2: Menyajikan informasi</p> <ol style="list-style-type: none">6. Guru menjelaskan materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan bantuan media flipcard7. Peserta didik menyimak penjelasan guru.8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi

9. Guru membagi beberapa kelompok siswa
10. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada Lembar dan siswa berdiskusi dalam kelompok.
11. Siswa berlomba pada kelompoknya masing-masing agar mendapatkan point terbanyak dalam menjawab soal yang di berikan guru.
12. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan hasil lembar jawaban ke guru.

Langkah 3: Memberikan umpan balik

13. Peserta didik diberikan LKPD materi pengurangan
14. Peserta didik diberi petunjuk cara mengerjakan LKPD oleh guru
15. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan tertib
16. Perwakilan siswa memaparkan jawaban hasil kelompok
17. Siswa yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil yang sedang presentasi.
18. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada Lembar soal.
19. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan hasil jawaban soal.

Penutup

Langkah 4: Penutup

20. Peserta didik menyimpulkan

pembelajaran hari ini

21. Peserta didik diberikan refleksi.
22. Peserta didik dan guru berdoa Bersama untuk mengakhiri pembelajaran.
23. Pembelajaran hari ini ditutup guru dengan mengucapkan salam.

F. REFLEKSI

Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
3. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

4. Bagaimana pembelajaran hari ini?
5. Apa kalian senang dengan proses pembelajaran hari ini?
6. Hal apa yang membuat kalian bersemangat saat belajar hari ini?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Formatif: tes

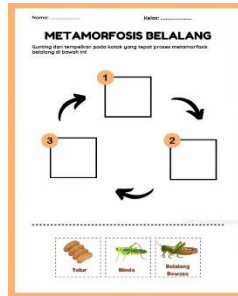
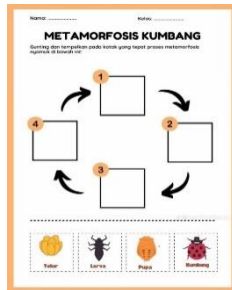
H. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK



C. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas III SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.

MODUL AJAR SIKLUS II

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Vivin Setyawati
Nama Sekolah	: SD Negeri Sugihwaras
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Fase/Kelas/Semester	: B/3/1
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: METAMORFOSIS
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka

B. KOMPETENSI AWAL

4. Menyebutkan pengertian metamorfosis
5. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis
6. Menjelaskan tahap sederhana metamorphosis

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

6. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
7. Berpikir kritis
8. Kreatif
9. Bergotong royong
10. Mandiri

C. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana
 1. Buku LKS IPAS untuk SD/MI kelas 3 semester ganjil
 2. LKPD
- Prasarana
 7. Ruang Kelas
 8. Meja
 9. Spidol

10. Kertas Karton
11. Lem
12. Kertas Lipat Warna

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas 3 B sebanyak 28 peserta didik

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*

Metode Pembelajaran : Ceramah Interaktif, Diskusi

Kelompok, Permainan (Games)

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mengenali konsep dasar metamorfosis sebagai proses perubahan bentuk pada makhluk hidup

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Menjelaskan pengertian metamorfosis dengan bahasa sederhana berdasarkan hasil pengamatan atau penjelasan guru
7. Mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis (minimal 2 contoh) melalui gambar, video, atau pengalaman sehari-hari
8. Menyebutkan tahapan metamorfosis secara umum (misalnya: telur → anak hewan → dewasa)
9. Menceritakan kembali proses perubahan pada hewan berdasarkan hasil pengamatan dengan kalimat sendiri
10. Menunjukkan rasa ingin tahu dan keaktifan dalam kegiatan diskusi atau tanya jawab

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa menyadari bahwa makhluk hidup mengalami perubahan Siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses alam di sekitarnya

D. PERTANYAAN PEMANTIK

4. Pernahkah kamu melihat kupu-kupu? Dari mana asalnya?
5. Apakah semua hewan langsung menjadi besar seperti sekarang?
6. Menurutmu, apakah hewan bisa berubah bentuk?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pendahuluan	24. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. 25. Peserta didik berdoa bersama sebelum belajar. 26. Menanyakan kabar peserta didik. 27. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
Inti	Langkah 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran 28. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini . Langkah 2: Menyajikan informasi 29. Guru menjelaskan materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan bantuan media flipcard 30. Peserta didik menyimak penjelasan guru. 31. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi 32. Guru membagi beberapa kelompok siswa 33. Siswa yang pintar di masukan pada

setiap kelompok agar dapat membantu siswa lain.

34. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada Lembar dan siswa berdiskusi dalam kelompok.
35. Siswa berlomba pada kelompoknya masing-masing agar mendapatkan point terbanyak dalam menjawab soal yang di berikan guru.
36. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan hasil lembar jawaban ke guru.

Langkah 3: Memberikan umpan balik

37. Peserta didik diberikan LKPD materi pengurangan
38. Peserta didik diberi petunjuk cara mengerjakan LKPD oleh guru
39. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan tertib
40. Perwakilan siswa memaparkan jawaban hasil kelompok
41. Siswa yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil yang sedang presentasi.
42. Peserta didik diminta mengerjakan soal pada Lembar soal.
43. Peserta didik diinstruksikan untuk mengumpulkan hasil jawaban soal.

Penutup

Langkah 4: Penutup

44. Peserta didik menyimpulkan

pembelajaran hari ini

45. Peserta didik diberikan refleksi.
46. Peserta didik dan guru berdoa Bersama untuk mengakhiri pembelajaran.
47. Pembelajaran hari ini ditutup guru dengan mengucapkan salam.

F. REFLEKSI

Guru

4. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik?
5. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
6. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

7. Bagaimana pembelajaran hari ini?
8. Apa kalian senang dengan proses pembelajaran hari ini?
9. Hal apa yang membuat kalian bersemangat saat belajar hari ini?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Formatif: tes

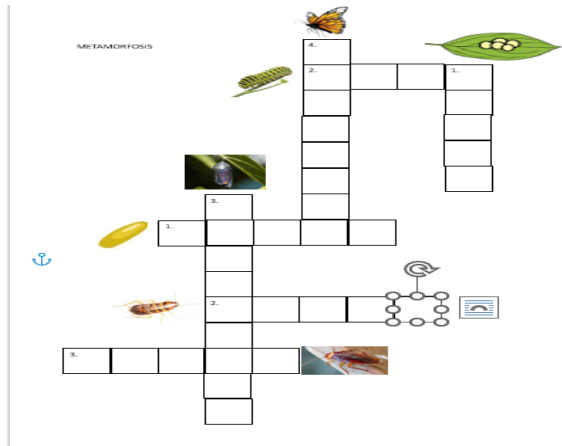
H. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK



C. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas III SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Lampiran 8. *Letter Of Acceptance*



Jurnal Basicedu Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026

JURNAL BASICEDU

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>



SURAT KETERANGAN LETTER OF ACCEPTANCE (LoA) ARTIKEL JURNAL BASICEDU

No. 11580/Basicedu/1/2026

Pimpinan Redaksi Jurnal Basicedu telah menerima artikel:

Nama : **Vivin Setyawati¹, Fajar Setiawan², Lilik Binti Mirnawati³**

Judul : **Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipcard***

Asal Instansi : Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Dan menyatakan bahwa artikel tersebut **telah diproses** sesuai Prosedur Publikasi Jurnal Basicedu Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai **dan akan diterbitkan pada Jurnal Basicedu** Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 (p-issn 2580-3735 dan e-ISSN 2580-1147). Demikian surat keterangan ini dibuat dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Peringkat Akreditasi Jurnal Basicedu : SINTA 5 dan Terindeks DOAJ

Bangkinang, 14 Januari 2026
Pimpinan Redaksi,



Lampiran 9. Endorsement Letter



Pusat
Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

223/PB-UMS/EL/IV/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Enhancing Students' Learning Motivation through the Team Games
Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Supported by Flip
Card Media

Name : Vivin Setyawati

Student ID Number : 20241115067

Department : Primary Teacher Education, Undergraduate Program, Faculty of
Education, Communication, and Science, Muhammadiyah
University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further
approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 10 April 2026
Chairperson,

Jepri Ali Saiful, Ph.D.

Lampiran 9. Lembar Konsultasi TA

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-01	Judul Jurnal	Bimbingan secara online mengenai ada perubahan sedikit mengenai judul yang akan di ambil	Fajar Setiawan	
2	2025-10-02	Judul Jurnal dan metode yang diambil	Bimbingan secara online mengenai ada perubahan sedikit mengenai judul yang akan di ambil dan metode yang akan di gunakan	Fajar Setiawan	
3	2025-10-02	Judul Jurnal dan latar belakang pengambilan judul serta metode	Bimbingan secara online mengenai judul yang sudah di ambil dan di acc oleh pembimbing 1	Lilik Binti Mirnawati	
4	2025-10-08	Pendahuluan kajian teori dan metode penelitian	Bimbingan secara online mengenai pendahuluan, kajian teori dan metode penelitian	Fajar Setiawan	
5	2025-10-15	Revisi metode penelitian	Bimbingan secara online mengenai revisi bimbingan sebelumnya mengenai metode penelitian	Fajar Setiawan	
6	2025-10-20	Hasil metode	Bimbingan secara online mengenai artikel yang sudah di revisi di pembimbing satu	Lilik Binti Mirnawati	
7	2025-11-17	Konsultasi mengenai pembahasan	Bimbingan secara online mengenai hasil data yang sudah di ambil di kelas	Fajar Setiawan	
8	2025-11-26	Penulisan nama peneliti serta pembahasan dan kesimpulan	Bimbingan secara online mengenai nama peneliti dan kesimpulan	Fajar Setiawan	
9	2025-11-28	Sitasi dan template jurnal	Bimbingan secara online mengenai template jurnal dan sitasi	Fajar Setiawan	
10	2025-12-10	Acc untuk mengikuti seminar proposal	Bimbingan secara online untuk revisi terakhir dan persetujuan maju seminar proposal	Fajar Setiawan	
11	2025-12-16	Revisi Sitasi dan ACC SEMPRO	Bimbingan secara online mengenai revisi sitasi dan acc maju seminar proposal	Lilik Binti Mirnawati	
12	2026-01-12	ACC dan meneruskan ke penguji	Bimbingan secara online	Fajar Setiawan	
13	2026-01-12	ACC dan meneruskan ke penguji	Bimbingan secara online	Fajar Setiawan	

....

Lampiran 10. Hasil Plagiasi

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan FKIP Artikel Vivin Setyawati

Tugas Akhir
PGSD
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Document Details

Submission ID
trm:oid::1:3457299563

Submission Date
Jan 14, 2026, 2:58 PM GMT+7

Download Date
Jan 14, 2026, 3:03 PM GMT+7

File Name
Setyawati_20241115067_PENDIDIKAN_GURU_SEKOLAH_DASAR_Semhas.pdf

File Size
518.4 KB

13 Pages
5,929 Words
36,545 Characters

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

18% Internet sources
12% Publications
10% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

- Hidden Text**
20 suspect characters on 2 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran 11. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,
Komunikasi & Sains

Surabaya, 25 Rajab 1447 H
14 Januari 2026 M

Nomor : 029.5/KET/IL3.AU/FPKS/A/2026
Lamp : 1 eksemplar
Hal : Permohonan Surat Bebas Plagiasi

Kepada
Ka. Perpustakaan
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Vivin Setyawati
NIM : 20241115067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melaksanakan cek plagiasi turnitin dengan hasil 20% kami mohon untuk dibuatkan surat keterangan bebas plagiasi sebagai syarat mengikuti yudisium. Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,


Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd. PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

www.um-surabaya.ac.id

Home of Champions



Fakultas Studi Islam dan Peradaban (FSIP) | Fakultas Pendidikan,
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPS)
Fakultas Kedokteran (FK) | Fakultas Kedokteran Gigi (FKG)
Pascasarjana

Alamat
Jl. Sutorejo No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 6013
Kontak
Phone : 031 3813096
Fax : 031 3813096
Email : rektorat@um-surabaya.ac.id

Lampiran 12. Dokumentasi

Motivasi belajar siswa dalam TGT



Observer mengamati proses pembelajaran di kelas



Siswa mengisi angket motivasi belajar



Lampiran 13. Biodata



Vivin Setyawati lahir di Surabaya, pada tanggal 24 Juli 1993. Anak pertama dari pasangan Bapak Dodi Setiyobudi dan Ibu Amida Rusdiana. Penulis bertempat tinggal di The New Callista Residence Blok GG/22 Karangtanjung Candi, Sidoarjo. Pendidikan S1 yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu menempuh Program Studi S1 Pendidikan Bhs Inggris di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya (UNESA) lulusan 2016. Pada tahun 2024 menempuh Program Studi S1 PGSD di Universitas Muhammadiyah Surabaya (UM-Surabaya).