

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS V
SD NEGERI 190 KOTANOPAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh:

Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM. 22180011

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS V
SD NEGERI 190 KOTANOPAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh:

Lusi Luria Mahdarini Lubis

NIM. 22180011

Pembimbing I

Muhammad Arsy Putra, M.Pd
NIP. 198911032019031011

Pembimbing II

Rahmat Linur, M.Pd
NIP. 199305102019031018

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LUSI LURIA MAHDARINI LUBIS
NIM : 22180011
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Tempat/Tgl Lahir : Kotanopan, 10 Februari 2004
Alamat : Kotanopan, Kec. Kotanopan, Kab. Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan”** adalah benar hasil karya sendiri kecuali kutipan-kutipan yang diambil dari sumbernya dan saya bertanggung jawab penuh atas semua data yang termuat di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Agustus 2026



Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM. 22180011

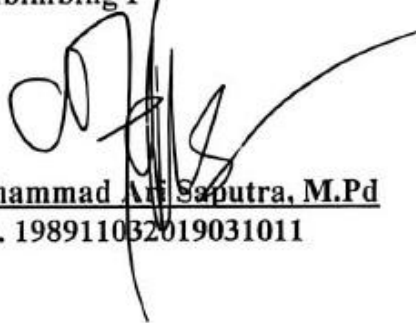
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **LUSI LURIA MAHDARINI LUBIS NIM. 22180011**, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam dengan judul: **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan”.** Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan Sidang Munaqoshah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2026

Pembimbing I



Muhammad Afi Saputra, M.Pd
NIP. 198911032019031011

Pembimbing II

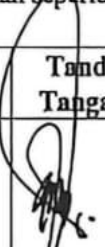
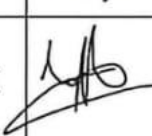
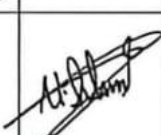


Rahmat Linur, M.Pd
NIP. 199305102019031018

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan**. A.n. Lusi Luria Mahdarini Lubis, NIM. 22180011. Program Studi Pendidikan Tadris IPA telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 21 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Ahmad Asrin, S.Ag, M.A NIP .197412072000121004	Ketua/ Merangkap penguji I		21/8-2026
2	Suadi, M.Pd NIP .198910282019031013	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		26/08/2026
3	Ade Arga Wahyudi, M.H NIP. 199305192020121008	Penguji III		31/08/2026
4	Nurhalimah, M.Pd.I NIP. 198805022025212001	Penguji IV		26/08/2026

Mandailing Natal, Agustus 2026

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal




Dr. Mars Samin Lubis, M.Ed
NIP.197305012003121004

MOTTO

Selama kamu tidak menyerah, selalu ada harapan dan jalan keluar.

-Minato Namikaze-



ABSTRAK

Lusi Luria Mahdarini Lubis (22180011) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* pada materi ciri-ciri makhluk hidup serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 190 Kotanopan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas V SD Negeri 190 Kotanopan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest*, *posttest*, angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket motivasi belajar, di mana skor siswa berada pada rentang 36–50 dari skor maksimum 50, dengan sebagian besar siswa memperoleh skor di atas 40, sehingga motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut didukung oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 54,8 menjadi 88,8 pada posttest setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas V SD Negeri 190 Kotanopan. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Spin Wheel, Motivasi Belajar, IPA, Ciri-Ciri MakhluK Hidup*

ABSTRACT

Lusi Luria Mahdarini Lubis (22180011) *The Effect of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Learning Motivation in the Characteristics of Living Things Material for Fifth Grade Students at SD Negeri 190 Kotanopan.* This study was motivated by the low level of students' learning motivation in science learning, making it necessary to implement a learning model capable of creating an active, engaging, and enjoyable learning environment. This study aimed to determine the implementation of the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Spin Wheel media on the characteristics of living things material and its effect on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 190 Kotanopan. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 24 fifth-grade students at SD Negeri 190 Kotanopan. Data were collected through pretests, posttests, learning motivation questionnaires, observations, and documentation. Data analysis was conducted using validity tests, reliability tests, normality tests, and the Wilcoxon Signed-Rank Test with the assistance of the SPSS program. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Spin Wheel media had a significant effect on students' learning motivation. This was indicated by the results of the learning motivation questionnaire, in which students' scores ranged from 36 to 50 out of a maximum score of 50, with most students obtaining scores above 40, indicating that students' learning motivation was in the high category. In addition, the Wilcoxon Signed-Rank Test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. These findings were supported by an increase in the average pretest score from 54.8 to 88.8 in the posttest after the implementation of the Teams Games Tournament learning model assisted by Spin Wheel media. Based on the results of the study, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Spin Wheel media had a significant effect on students' learning motivation in the characteristics of living things material for fifth-grade students at SD Negeri 190 Kotanopan. This learning model can be used as an alternative science learning model to improve students' learning motivation and active participation in the learning process.

Keywords: Teams Games Tournament, Spin Wheel, Learning Motivation, Science, Characteristics of Living Things.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan." Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umat beliau hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kendala yang dihadapi. Namun, berkat rahmat Allah Swt. serta bantuan, bimbingan, doa, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal.
2. Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) STAIN Mandailing Natal.
3. Muhammad Ari Saputra M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Rahmat Linur, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) STAIN Mandailing Natal yang telah memberikan ilmu

pengetahuan, pengalaman, serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan.

6. Bapak H. Erly Dalimunthe, S.Pd.SD selaku Kepala SD Negeri 190 Kotanopan yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut, dan Ibu Ade Purnama Sari, S.Pd selaku Wali Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan yang telah memberikan bantuan, arahan, serta bimbingan kepada penulis selama proses pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
7. Kedua orang tua tercinta, Ibunda Ros Tini Batubara dan Ayahanda Armen Efendy Lubis, yang tidak pernah lelah memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan demi keberhasilan penulis. Terima kasih atas segala cinta, perhatian, dan semangat yang menjadi kekuatan bagi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, dan keberkahan kepada Ibunda dan Ayahanda.
8. Kepada saudara-saudara tercinta serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan penulis, serta senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, pembaca, serta semua pihak yang berkepentingan, khususnya

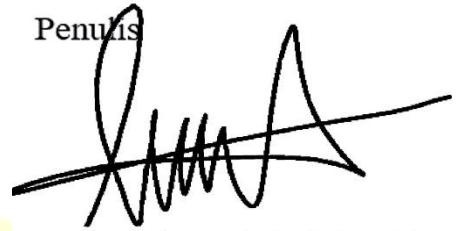
dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.

Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Panyabungan, 2026

Penulis



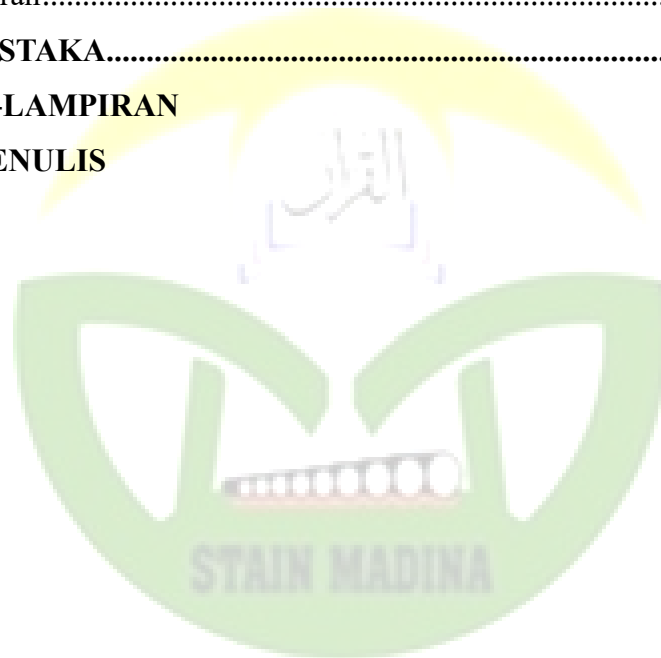
Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM.22180011



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
F. Defenisi Operasional Variabel.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams games</i> <i>Tournament</i>	9
2. Motivasi Belajar	15
3. Ciri-ciri Makhluk hidup	21
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka berpikir.....	27
D. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel	30

D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Temuan Umum.....	35
2. Temuan Khusus	38
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran TGT.....	12
Tabel 2.2 Indikator Motivasi Belajar	19
Tabel 3.1 Desain penelitian <i>one group pretest posttes design</i>	30
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai.....	37
Tabel 4.2 Data Peserta Didik.....	38
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana	38
Tabel 4.4 Hasil Pengisian Angket Peserta Didik.....	41
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	42
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen	44
Tabel 4.7 Hasil Uji Reabilitas Instrumen	44
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	63
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	64
Lampiran 3 Lembar Konsultasi	65
Lampiran 4 Surat Validitas Ahli	67
Lampiran 5 Modul Ajar	69
Lampiran 6 Instrumen Angket	84
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Instrumen	85
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal dan Kunci Jawaban	86
Lampiran 9 Data Mentah <i>Pretest</i>	94
Lampiran 10 Data Mentah <i>Posttest</i>	95
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas	96
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	101
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas	102
Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis	103
Lampiran 15 <i>Game Spin Wheel</i>	104
Lampiran 16: Lampiran Rekapitulasi Skor <i>Team Recognition</i>	105
Lampiran 16 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam melalui pendekatan ilmiah, meliputi pengkajian terhadap fakta, konsep, prinsip, serta hukum-hukum yang dapat dibuktikan secara empiris melalui kegiatan ilmiah (Sulistiyani, 2019). Menurut BSNP dalam (Nasrah dkk, 2021), proses pembelajaran IPA yang menerapkan pendekatan *scientific inquiry* atau inkuiri ilmiah mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, bekerja secara sistematis, memiliki sikap ilmiah, serta mampu mengomunikasikan hasil pemikirannya. Hal tersebut menjadi bagian penting dari penguasaan keterampilan hidup.

Selain itu, (Susanti, 2020) mengemukakan bahwa perkembangan IPA tidak hanya berfokus pada pengumpulan fakta, tetapi juga mencakup pengenalan metode ilmiah (*scientific methods*), kerja ilmiah (*working scientifically*), serta pembentukan nilai dan sikap ilmiah (*scientific attitudes*). Ilmu ini mendorong manusia untuk terus mengembangkan kecerdasan dan pemahaman dalam menjelajahi alam semesta, tanpa batas ruang dan waktu, guna mengungkap berbagai rahasia, keindahan, serta manfaat yang terkandung di dalamnya.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPA adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam secara ilmiah dengan menekankan bukti empiris melalui kegiatan eksploratif dan eksperimental. Pendekatan pembelajaran yang berbasis inkuiri ilmiah tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi sebagai bagian dari kecakapan hidup. Selain sebagai kumpulan pengetahuan, IPA juga mendorong penerapan metode ilmiah yang memperkuat nilai dan sikap ilmiah. Oleh karena itu, pembelajaran IPA yang dirancang menarik dan kontekstual diharapkan mampu meningkatkan minat

belajar siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena alam (Susanti, 2020).

Pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar di Indonesia kerap menemui kendala, terutama dalam hal model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), yaitu guru menyampaikan materi secara terstruktur, memberikan contoh, membimbing siswa dalam latihan, serta memberikan tugas untuk mengetahui pemahaman siswa. Penggunaan model pembelajaran tersebut menyebabkan siswa cenderung lebih banyak menerima informasi dari guru sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses belajar masih kurang. Pendekatan semacam ini juga belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam aktivitas eksploratif, seperti eksperimen atau pengamatan langsung, padahal kegiatan tersebut sangat penting dalam pembelajaran IPA. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara lisan. Kurangnya keterlibatan aktif ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, karena proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak memberikan tantangan intelektual yang cukup bagi mereka. Idealnya, proses pembelajaran IPA di SD perlu dirancang agar lebih interaktif dan berorientasi pada siswa, dengan guru berperan sebagai pendamping yang mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan praktik dan penyelidikan ilmiah sederhana. Ketika siswa diberi kesempatan untuk bereksplorasi, mengamati, serta menguji sendiri suatu konsep, mereka akan merasa lebih tertantang dan terdorong untuk memahami materi. Pendekatan kontekstual dan aplikatif seperti ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga dapat memicu rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Semakin siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka, semakin besar pula semangat mereka untuk terus belajar.

Motivasi belajar merujuk pada kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Ini melibatkan berbagai aspek seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang memengaruhi seberapa besar

keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan berusaha mencapai hasil yang diinginkan (Maharani et.al, 2024).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan April 2025 di kelas V SD Negeri 190 Kotanopan, ditemukan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA masih rendah. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang dominan digunakan guru, yaitu model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Akibatnya, suasana kelas menjadi monoton dan siswa tampak kurang termotivasi. Guru cenderung menciptakan suasana pembelajaran yang serius selama pelajaran berlangsung. Materi disampaikan dengan gaya yang menuntut konsentrasi penuh dari siswa, sehingga proses belajar terasa kaku dan kurang menyenangkan. Dalam kondisi seperti ini, siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Di sisi lain, minimnya aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif juga membuat siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Ketika tidak ada kesempatan untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, atau menyampaikan pendapat, siswa menjadi pasif dan kehilangan rasa ingin tahunya. Hal ini memperburuk situasi karena siswa merasa tidak terlibat secara emosional maupun intelektual dalam pembelajaran. Lingkungan belajar yang tidak mendorong keaktifan secara otomatis menurunkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka menganggap pelajaran sebagai beban, bukan sebagai tantangan yang menyenangkan untuk dipecahkan.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di kelas V SDN 190 Kotanopan dan mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, model TGT juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan semangat belajar melalui kompetisi yang sehat.

Dengan demikian, model TGT dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi IPA secara lebih mendalam. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk menumbuhkan kerja sama dalam kelompok serta mendorong interaksi antar siswa. Salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT telah banyak diterapkan dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam, mulai dari tingkat sekolah dasar kelas dua hingga jenjang perguruan tinggi. Dalam model ini, siswa terlibat dalam permainan dan turnamen yang berkaitan dengan materi pelajaran, bersaing dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pendekatan ini sangat mendukung proses belajar, mengingat siswa sekolah dasar pada umumnya lebih tertarik pada aktivitas bermain (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendukung proses belajar siswa, karena melalui permainan yang disertakan dalam kegiatan belajar, siswa menjadi lebih antusias dan aktif. Model ini memungkinkan siswa untuk bebas berinteraksi dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk menghargai pendapat teman satu kelompok, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan sikap toleransi, budi pekerti yang baik, serta mempererat hubungan antara siswa maupun antara siswa dan guru. Perlu dipahami pula bahwa pencapaian hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan, melainkan juga dipengaruhi oleh tingkat motivasi dan pemahaman masing-masing siswa (Fauzi & Rohmah, 2024).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati et al., (2018), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Dalam studi tersebut, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 80% pada siklus pertama menjadi 93% pada siklus kedua, yang mencakup aspek motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk lebih giat serta tertarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model TGT dianggap sesuai untuk diterapkan sebagai solusi atas rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPA di SDN 190 Kotanopan.

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang di atas dapat diketahui identifikasi masalahnya yaitu:

1. Pembelajaran IPA di SD masih didominasi metode ceramah, membuat siswa pasif, kurang antusias, dan kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak.
2. Minimnya aktivitas kolaboratif dan eksploratif, seperti diskusi dan eksperimen, menyebabkan siswa tidak aktif, cepat bosan, dan kurang rasa ingin tahu.
3. Motivasi belajar siswa rendah, karena proses pembelajaran tidak menyenangkan, kurang kontekstual, dan belum sesuai karakteristik belajar anak.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup. Fokus penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 190 Kotanopan selama berlangsungnya proses pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas V SD Negeri 190 Kotanopan ?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas V SD Negeri 190 Kotanopan?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas V SD Negeri 190 Kotanopan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 190 Kotanopan.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber rujukan atau referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam kajian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memantau kemajuan belajar siswa serta mempertimbangkan kualitas dan kuantitas kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat merancang proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana pengembangan wawasan dan keterampilan peneliti dalam memahami serta menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament, sekaligus menjadi pengalaman dalam melakukan penelitian pendidikan yang relevan dengan praktik di sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan strategi pembelajaran yang berfokus pada kerja sama antar siswa dalam kelompok yang bersifat heterogen. Siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk turnamen. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu, yakni mengenai ciri-ciri makhluk hidup. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok dengan kemampuan yang beragam. Mereka bekerja sama dalam memahami materi, lalu mengikuti permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka. Skor atau penghargaan diberikan kepada kelompok berdasarkan hasil dari turnamen tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong semangat berkompetisi secara sehat, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan solidaritas antar anggota kelompok.

Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, yaitu dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar mencakup

aspek seperti keinginan untuk memahami materi, ketekunan dalam mengerjakan tugas, minat terhadap pelajaran, serta rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator seperti kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan cepat, ketekunan selama proses belajar, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, semangat untuk meraih penghargaan dalam permainan, serta kesungguhan untuk menghindari kesalahan dalam turnamen. Peningkatan motivasi belajar diharapkan muncul melalui penerapan model TGT yang menyajikan pembelajaran secara menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keterlibatan siswa secara emosional maupun intelektual.

