

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas V SD Negeri 190 Kotanopan terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan penyampaian materi, pembentukan kelompok, diskusi menggunakan LKPD, pelaksanaan *games tournament* dengan media *Spin Wheel*, pemberian penghargaan kepada kelompok, serta penarikan kesimpulan. Penerapan model pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 190 Kotanopan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket yang menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, peningkatan rata-rata nilai *pretest* dari 54,8 menjadi 88,8 pada *posttest*, serta hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya. Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan teman dalam kelompok, serta mempertahankan motivasi belajar yang telah terbentuk agar hasil belajar dapat terus meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Spin Wheel* pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan dapat menjadi bahan perbandingan bagi penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah, Karimun, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, & Ketut Ngurah Ardiawan. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini .
- Fadly, Wirawan. 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.
- Hakim, A. R., Kumala, F. N., & Hudha, M. N. 2022. *Konsep Dasar IPA*. Singkawang: Kajuruhan Press.
- Hartono, M. 2023. *Metodologi Penelitian dan Analisis Data Statistik*. Malang: Polinema Press.
- Herwati, Arifin, Moh. Miftahul, Rahayu, Tri, Waritsman, Arsyil, Solang, Deetje Josephine, Zulaichoh, Siti, Aniyati, Kholis, Haryanto, Totok, Putri, Synthia Sumartini, dan Kristanto, & Barlian. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep–Teori–Aplikasi*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Kurniawan, Wawan. 2021. *Ciri-Ciri Makhluk Hidup*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama RI.
- Maharani, E., Sumanti, S., & Fitrah, H. 2024. *Motivasi Belajar dalam Pendidikan: Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Nasrah, Hamna, Helmia Tasti Adri, Sukiyanto, Muh. Khairul Ummah BK, Hirmanil Aswan, Desi Murtika, A. Mualifah Nur, Erimurni Npiltana, Naning Wahyuning Sulistyani, Bayu Widiyanto, Tri Asturi, & Jusmawati. 2021. *Pembelajaran IPA untuk PGSD/PGMI*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Prastini, Made. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Kotabumi: Universitas Muhammadiyah.
- Saktyowati, Dian Oky. 2021. *Ciri-Ciri Makhluk Hidup*. Jakarta: Rama Edukasitama.
- Sojo. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Lakeisha.

- Sudijono, A. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. 2024. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran: Neurosains dan Multiple Intelligence*. Purwokerto: PT Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, Puteri Ramadhani. 2019. *Konsep Dasar IPA*. Bandung: Yiesa Media Karya.
- Zain, Ali Hasan. 2020. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Zulfika Rizka dkk. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Media Utama.

Jurnal

- Adiputra, Dede Kurnia, & Heryadi, Yadi. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2).
- Aziz, Raisandy, Susanti, Dwi, & Raihanati. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas XI MIPA SMA Negeri 51 Jakarta." *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 8.
- Azizah, N., & Permana, D. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Kolaborasi dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 45–56.
- 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. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 9(2), 112–120.
- Dini, Susanti. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang." *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3.

- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, & Anugraheni, Indri. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Fitriyani, L., & Hakim, R. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 78–89.
- Handayani, R. 2019. "Pengaruh Lingkungan Tempat Tinggal dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1).
- Karamurugan, S., & Govindarajan, B. 2022. "Perangkat Statistik untuk Analisis Ilmu Sosial." *International Journal of Business and Economics Research*, 8(4).
- Kurniasih, E. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Model Teams Games Tournament pada Siswa Kelas V SDN Sukadamai 3 Bogor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 101–112.
- Lestari, N., Nurhayati, S., & Pranowo, A. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 34–45.
- Merti, Ni Made. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Journal of Education Action Research*, 4(3).
- Nugroho, B. A., Astuti, R., & Ramadhan, F. (2023). Peningkatan Kolaborasi Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Teams Games Tournament. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 210–221.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 185–194.
- Rahmawati, A., Normansyah, A., & Fazriyah, N. 2026. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media

Spinning Wheel terhadap Pemahaman Konsep IPAS Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*.

Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. 2020. "Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(2).

Rohmah, Fadilah, & Fauzi, Akhmad. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Tema 8 Materi Siklus Air di MI Miftahul Ulum Pandanarum." *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 3(4).

Rohmah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SDN 02 Bringin Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.

Setyaningrum, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kuncen 1 Skripsi. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Sholicha, Masriatus, Indrawati, Veni, Pangesthi, Lucia Tri, & Bahar, Asrul. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK." *Jurnal Tata Boga*.

Tanjung, R., Ritonga, T., & Siregar, E. Y. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Ujung Batu Barus." *Mathematic Education Journal (Mathedu)*, 4(1).

Yuliani, S., & Saputra, H. (2021). Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1982–1990.

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 481 /Sti.21/F.2/TL.00/05/2026 26 Mei 2026
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala SD Negeri No. 190 Kotanopan
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak / Ibu bahwa :

Nama : Lusi Luria Mahdarini
NIM : 22-18-0011
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Tadris IPA
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi awal dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V Negeri 190 Kotanopan
Tempat Penelitian : SD Negeri No. 190 Kotanopan
Waktu Penelitian : Mei s/d Juli 2026

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak / ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Kepala
Sekretaris Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Nur Saniah, M.H.I.

Tembusan:
1. Ketua STAIN MADINA
2. Ketua Prodi Tadris IPA
3. Arsip

Lampiran 2: Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 190 KOTANOPAN
KECAMATAN KOTANOPAN**

Nomor : 422/43/SD/2026
Lampiran : -
Hal : Balasan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth.
Sekretaris Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Sekretaris Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Nomor: B-481/Sti.21/F.2/TL.00/05/2026, Tanggal 06 Mei 2026 guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyelesaian skripsi.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. ERLY DALIMUNTHE, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala SD Negeri 190 Kotanopan

Menerangkan bahwa,

Nama : LUSI LURIA MAHDAR NI
NIM : 22-18-00
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Tadris IPA

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SD Negeri 190 Kotanopan dengan permasalahan dan Judul:

"Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Tour Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ciri – Ciri Makhluh Hidup Kelas V Negeri 190 Kotanopan "

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kotanopan, 25 Juli 2026
Kepala SDN 190 Kotanopan

H. ERLY DALIMUNTHE, S.Pd.SD
NIP. 19670510 199102 1 001

Lampiran 3: Lembar Konsultasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Telepon (0636) 7006359
website : www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM : 22180011
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Semester : VIII (Delapan)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluh Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan
Pembimbing I : Muhammad Ari Saputra, M.Pd

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Mahasiswa	Pembimbing
31/07/26	Perbaikan temuan khusus		
4/08/26	Perbaikan lampiran		
10/08/26	ACC skripsi		

Catatan :

1. Blanko ini harus di bawa setiap kali konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum Ujian Skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 19 Agustus 2026
Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
NIP. 198609192019082001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Telepon (0636) 7006359
website : www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM : 22180011
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Semester : VIII (Delapan)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan
Pembimbing II : Rahmat Linur, M.Pd

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Mahasiswa	Pembimbing
11/08/26	Perbaikan temuan khusus		
16/08/26	Perbaikan Pembahasan		
19/08/26	ACC skripsi		

Catatan :

1. Blanko ini harus di bawa setiap kali konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum Ujian Skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 19 Agustus 2026
Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Syamsyah Depalina Siregar, M.Pd
NIP. 198609192019082001

Lampiran 4: Surat Validitas Ahli



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email : info@stain-madina.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Hanifah, M.Pd

NIP : 199301052025052003

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama di bawah ini

Nama : Lusi Luria Mahdarini Lubis

NIM : 22180011

Prodi : Tadris IPA

Telah melakukan validasi soal-soal untuk keperluan penelitian. Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Juni2026

Maria Hanifah, M.Pd

NIP. 199301052025052003

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Purnama Sari S.Pd

NIP : 198809302014102001

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama di bawah ini

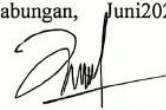
Nama : Lusi Luria Mahdarini Lubis

NIM : 22180011

Prodi : Tadris IPA

Telah melakukan validasi soal-soal untuk keperluan penelitian. Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Juni 2026



Ade Purnama Sari S.Pd

Lampiran 5 : Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM

MATERI: CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SD NEGERI 190 KOTANOPAN

Nama Penyusun : Lusi Luria Mahdarini Lubis

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas / Fase / Semester : V / C / 1

Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup, peserta didik diharapkan telah mengenal berbagai makhluk hidup di lingkungan sekitar, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Peserta didik juga telah mampu membedakan makhluk hidup dan benda mati berdasarkan pengamatan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan karakter peserta didik agar menjadi:

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
- Bernalar kritis.
- Bergotong royong.
- Mandiri.
- Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : komputer/laptop, jaringan internet, *Spin Wheel* (roda putar dari karton), dan lain-lain.

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks,, *E-book*, dan lain-lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik cerdas istimewa berbakat dan peserta didik reguler.

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Spin Wheel*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok, berdiskusi, bermain sambil belajar melalui permainan roda putar, mengikuti turnamen akademik, dan memperoleh penghargaan kelompok berdasarkan skor yang diperoleh.

- Metode Pembelajaran
Metode yang digunakan dalam pembelajaran meliputi diskusi kelompok, *games*, tournament, pengamatan, penugasan, dan presentasi hasil kerja kelompok untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Membedakan makhluk hidup dan benda mati dari ciri-ciri yang diamatinya dengan tepat.
2. Menjelaskan semua ciri-ciri makhluk hidup dengan benar.
3. Memberikan contoh makhluk hidup yang menunjukkan setiap ciri kehidupan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari benda mati.
2. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan, bernapas, tumbuh, berkembang biak, bergerak, peka terhadap rangsang, dan mengeluarkan zat sisa.
3. Memahami ciri-ciri makhluk hidup membantu peserta didik menjaga dan melestarikan lingkungan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan Pemantik Pertemuan Ke-1

Materi: Bergerak dan Bernapas

1. Mengapa manusia bisa berjalan dan berlari, sedangkan tumbuhan tidak berpindah tempat?
2. Bagaimana cara ikan bernapas di dalam air?
3. Apa yang akan terjadi jika kita menahan napas terlalu lama?

Pertanyaan Pemantik Pertemuan Ke-2

Materi: Tumbuh dan Berkembang Biak

1. Mengapa baju yang kamu pakai saat kelas I sekarang sudah tidak muat?
2. Dari mana asal anak ayam atau anak kucing?
3. Mengapa tumbuhan perlu menghasilkan biji?

Pertanyaan Pemantik Pertemuan Ke-3

Materi: Peka terhadap Rangsang dan Memerlukan Makanan

1. Mengapa tangan kita langsung menarik saat menyentuh benda yang panas?
2. Mengapa kita merasa lapar setelah bermain atau berolahraga?
3. Apakah tumbuhan juga membutuhkan makanan? Dari mana tumbuhan mendapatkannya?

Pertanyaan Pemantik Pertemuan Ke- 4

Materi: Mengeluarkan Zat Sisa dan Penguatan Seluruh Ciri-Ciri Makhluk Hidup

1. Mengapa tubuh kita mengeluarkan keringat saat cuaca panas?
2. Mengapa kita harus buang air kecil setiap hari?
3. Setelah mempelajari semua ciri-ciri makhluk hidup, menurutmu apa yang membedakan makhluk hidup dengan benda mati?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

BERGERAK DAN BERNAPAS

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global).

KEGIATAN INTI

Penyajian Materi	Guru menjelaskan secara singkat ciri-ciri makhluk hidup: • Bergerak • Bernapas
Pembentukan Kelompok	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. • Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan mengingatkan peserta didik agar saling bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta aktif berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Diskusi Kelompok (Kerja Kooperatif)	• Setiap kelompok mengamati gambar-gambar makhluk hidup yang terdapat pada LKPD.

	• Peserta didik mendiskusikan cara bergerak dan cara bernapas setiap makhluk hidup yang terdapat pada gambar. • Peserta didik bersama anggota kelompok menuliskan hasil diskusi pada LKPD yang telah disediakan. • Guru berkeliling mengamati jalannya diskusi, memberikan arahan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar. • Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, guru meminta salah satu perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan.
<i>Games Tournament</i> Menggunakan Media <i>Spin Wheel</i>	• Guru menampilkan media <i>Spin Wheel</i> yang telah berisi nomor-nomor soal berkaitan dengan materi bergerak dan bernapas. • Guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta didik. Setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan secara bergantian untuk memutar roda putar. • Nomor yang diperoleh akan menunjukkan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi singkat dengan anggota kelompok sebelum memberikan jawaban. • Apabila jawaban benar, kelompok memperoleh skor 10 poin. Apabila jawaban kurang tepat, kelompok lain diberi kesempatan menjawab dan memperoleh 5 poin. • Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban yang disampaikan peserta didik agar seluruh peserta didik memahami konsep yang benar.
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	• Guru menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap kelompok dari hasil permainan dan turnamen. • Guru mengumumkan kelompok dengan perolehan skor tertinggi dan memberikan penghargaan berupa predikat <i>Super Team</i>, <i>Great Team</i>, atau <i>Good Team</i>, disertai tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha yang telah dilakukan.
KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
• Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah	

dilakukan.

- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

TUMBUH DAN BERKEMBANG BIAK

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global).

KEGIATAN INTI

Penyajian Materi	Guru menjelaskan secara singkat ciri-ciri makhluk hidup: • Tumbuh • Berkembang biak
Pembentukan Kelompok	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. • Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan mengingatkan peserta didik agar saling bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta aktif berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Diskusi Kelompok (Kerja Kooperatif)	• Setiap kelompok mengamati gambar-gambar yang terdapat pada LKPD, seperti gambar bayi menjadi orang dewasa, ayam dengan anaknya, pohon mangga yang berbuah, dan tanaman yang tumbuh dari biji. • Peserta didik mendiskusikan perubahan yang terjadi pada gambar tersebut serta menentukan apakah gambar tersebut menunjukkan ciri tumbuh atau berkembang biak. Selanjutnya setiap kelompok menuliskan hasil diskusi pada LKPD. • Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan serta memberikan

	penguatan terhadap jawaban yang benar. • Setelah selesai berdiskusi, guru meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan.
<i>Games Tournament</i> Menggunakan Media <i>Spin Wheel</i>	• Guru menampilkan media <i>Spin Wheel</i> yang telah berisi nomor-nomor soal berkaitan dengan materi bergerak dan bernapas. • Guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta didik. Setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan secara bergantian untuk memutar roda putar. • Nomor yang diperoleh akan menunjukkan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi singkat dengan anggota kelompok sebelum memberikan jawaban. • Apabila jawaban benar, kelompok memperoleh skor 10 poin. Apabila jawaban kurang tepat, kelompok lain diberi kesempatan menjawab dan memperoleh 5 poin. • Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban yang disampaikan peserta didik agar seluruh peserta didik memahami konsep yang benar..
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	• Guru menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap kelompok dari hasil permainan dan turnamen. • Guru mengumumkan kelompok dengan perolehan skor tertinggi dan memberikan penghargaan berupa predikat <i>Super Team</i>, <i>Great Team</i>, atau <i>Good Team</i>, disertai tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha yang telah dilakukan.
KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
• Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. • Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	

PERTEMUAN KE-3

PEKA TERHADAP RANGSANG DAN MEMERLUKAN MAKANAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

• Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. • Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. • Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global).	
KEGIATAN INTI	
Penyajian Materi	Guru menjelaskan secara singkat ciri-ciri makhluk hidup: • peka terhadap rangsang • memerlukan makanan
Pembentukan Kelompok	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. • Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan mengingatkan peserta didik agar saling bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta aktif berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Diskusi Kelompok (Kerja Kooperatif)	• Setiap kelompok mengamati gambar dan membaca informasi yang terdapat pada LKPD mengenai contoh-contoh makhluk hidup yang peka terhadap rangsang dan memerlukan makanan. Peserta didik mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada LKPD, kemudian menuliskan hasil diskusi secara bersama-sama. • Guru berkeliling mengamati aktivitas diskusi setiap kelompok, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar. • Setelah seluruh kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan.
Games Tournament Menggunakan Media <i>Spin Wheel</i>	• Guru menampilkan media <i>Spin Wheel</i> yang telah berisi nomor-nomor soal berkaitan dengan materi peka terhadap rangsang dan memerlukan makanan. • Guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta didik. Setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan secara bergantian untuk memutar roda putar.

	• Nomor yang diperoleh akan menunjukkan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi singkat dengan anggota kelompok sebelum memberikan jawaban. • Apabila jawaban benar, kelompok memperoleh skor 10 poin. Apabila jawaban kurang tepat, kelompok lain diberi kesempatan menjawab dan memperoleh 5 poin. • Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban yang disampaikan peserta didik agar seluruh peserta didik memahami konsep yang benar..
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	• Guru menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap kelompok dari hasil permainan dan turnamen. • Guru mengumumkan kelompok dengan perolehan skor tertinggi dan memberikan penghargaan berupa predikat <i>Super Team</i>, <i>Great Team</i>, atau <i>Good Team</i>, disertai tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha yang telah dilakukan.
KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
• Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. • Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	

PERTEMUAN KE-4

MENGELUARKAN ZAT SISA DAN MENYESUAIKAN DIRI DENGAN LINGKUNGAN

KEGIATAN PENDAHULUAN	
• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. • Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. • Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. • Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global).	
KEGIATAN INTI	

Penyajian Materi	Guru menjelaskan secara singkat ciri-ciri makhluk hidup: • mengeluarkan zat sisa • menyesuaikan diri dengan lingkungan
Pembentukan Kelompok	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. • Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan mengingatkan peserta didik agar saling bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta aktif berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Diskusi Kelompok (Kerja Kooperatif)	• Setiap kelompok mendiskusikan soal-soal yang terdapat pada LKPD mengenai mengeluarkan zat sisa menyesuaikan diri dengan lingkungan. • Peserta didik saling bertukar pendapat, menyampaikan alasan, dan menuliskan hasil diskusi secara bersama-sama. • Guru berkeliling mengamati aktivitas setiap kelompok, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar. • Setelah selesai berdiskusi, beberapa kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan.
Games Tournament Menggunakan Media <i>Spin Wheel</i>	• Guru menampilkan media <i>Spin Wheel</i> yang telah berisi nomor-nomor soal berkaitan dengan materi mengeluarkan zat sisa dan menyesuaikan diri dengan lingkungan • Guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta didik. Setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan secara bergantian untuk memutar roda putar. • Nomor yang diperoleh akan menunjukkan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi singkat dengan anggota kelompok sebelum memberikan jawaban. • Apabila jawaban benar, kelompok memperoleh skor 10 poin. Apabila jawaban kurang tepat, kelompok lain diberi kesempatan menjawab dan memperoleh 5 poin. • Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban yang disampaikan peserta didik agar seluruh peserta didik memahami konsep yang benar..

Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	- Guru menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap kelompok dari hasil permainan dan turnamen. - Guru mengumumkan kelompok dengan perolehan skor tertinggi dan memberikan penghargaan berupa predikat <i>Super Team</i>, <i>Great Team</i>, atau <i>Good Team</i>, disertai tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha yang telah dilakukan.
KEGIATAN REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. - Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca ciri-ciri makhluk hidup dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Awal Pembelajaran)

Tujuan: mengetahui pengetahuan awal siswa.

Dilakukan pada **Pertemuan 1 (Pendahuluan)** dengan pertanyaan lisan:

- Sebutkan contoh makhluk hidup di sekitarmu!
- Apa perbedaan makhluk hidup dan benda mati?

Cara penilaian:

Tidak diberi nilai angka, hanya sebagai dasar guru menyesuaikan pembelajaran

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Dilakukan melalui **observasi diskusi kelompok dan aktivitas siswa** pada setiap pertemuan.

NO	Nama Siswa	Aktif Berdiskusi	Bekerja Sama	Menghargai Pendapat	Bertanggung Jawab	Catatan
1.						
2.						

Kriteria:

- SB = Sangat Baik
- B = Baik
- C = Cukup
- K = Kurang

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis: Jawaban singkat

b. Asesmen Keterampilan

- Teknik Asesmen: Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*.

Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.

Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini ?
2. Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
3. Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
4. Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila?
5. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

Setelah melaksanakan proses pembelajaran mengenai klasifikasi makhluk hidup. lakukanlah refleksi terhadap diri masing-masing dengan menjawab pertanyaan berikut :

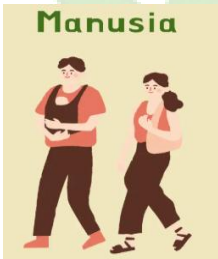
1. Bagaimanakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
3. Jika kamu diminta memberikan bintang 1 sampai 5 berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?

III. LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 :

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kegiatan 1 :

No.	Gambar Objek	Cara Bergerak	Cara Bernapas
1.			
2.			

3.			
----	---	--	--

Kegiatan 2:

No.	Gambar Objek	Ciri Makhluk hidup	Alasan
1.			
2.			
3.			
4.			

Kegiatan 3:

1. Apa yang dimaksud dengan peka terhadap rangsang?
2. Mengapa makhluk hidup dapat memberikan respons terhadap rangsang yang diterimanya?

3. Mengapa semua makhluk hidup memerlukan makanan?
4. Apa yang akan terjadi jika manusia atau hewan tidak mendapatkan makanan dalam waktu yang lama?
5. Sebutkan contoh zat sisa yang dikeluarkan oleh tubuh manusia.
6. Mengapa tubuh harus mengeluarkan zat sisa?
7. Berikan masing-masing dua contoh yang menunjukkan ciri-ciri berikut.
 - Peka terhadap rangsang
 - Memerlukan makanan
 - Mengeluarkan zat sisa
8. Apa kesimpulan yang dapat kelompokmu buat tentang ciri-ciri makhluk hidup yang telah dipelajari ?

LAMPIRAN 2 :

MATERI BAHAN AJAR

BAHAN AJAR :

CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Makhluk hidup adalah segala sesuatu yang memiliki ciri-ciri kehidupan. Berbeda dengan benda mati, makhluk hidup menunjukkan tanda-tanda aktivitas biologis.

Ciri-ciri makhluk hidup meliputi:

a) Bergerak

Makhluk hidup dapat berpindah tempat atau mengalami perubahan posisi.

Contoh:

- Manusia berjalan
- Burung terbang
- Tumbuhan menggerakkan daun mengikuti arah cahaya (gerak tumbuhan)

b) Bernapas (Respirasi)

Makhluk hidup mengambil oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida untuk menghasilkan energi.

Contoh:

- Manusia bernapas dengan paru-paru
- Ikan bernapas dengan insang
- Tumbuhan bernapas melalui stomata

c) Tumbuh dan Berkembang

Makhluk hidup mengalami perubahan ukuran dan bentuk seiring waktu.

Contoh:

- Anak ayam tumbuh menjadi ayam dewasa

- Tumbuhan bertambah tinggi dan besar

d) Berkembang Biak (Reproduksi)

Makhluk hidup dapat menghasilkan keturunan agar jenisnya tidak punah.

Contoh:

- Manusia melahirkan bayi
- Ayam bertelur
- Tumbuhan menghasilkan biji

e) Peka terhadap Rangsang (Iritabilitas)

Makhluk hidup dapat merespons perubahan lingkungan.

Contoh:

- Mata manusia berkedip saat terkena cahaya terang
- Tumbuhan putri malu menutup daunnya saat disentuh

f) Memerlukan Makanan (Nutrisi)

Makhluk hidup membutuhkan makanan untuk mendapatkan energi.

Contoh:

1. Manusia makan nasi, sayur, dan buah
2. Hewan makan tumbuhan atau hewan lain
3. Tumbuhan membuat makanannya sendiri melalui fotosintesis

g) Mengeluarkan Zat Sisa (Ekskresi)

Makhluk hidup mengeluarkan zat yang tidak diperlukan tubuh.

Contoh:

- Manusia mengeluarkan keringat dan urine
- Tumbuhan mengeluarkan oksigen saat fotosintesis

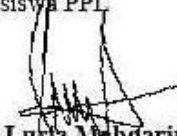
h) Adaptasi

Cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan agar bisa bertahan hidup. Contoh: Kaktus punya daun berduri untuk kurangi penguapan air di tempat panas, dan bunglon bisa mengubah warna kulit (mimikri) untuk lindungi diri dari musuh.

Mengetahui,
Guru Wali Kelas


Ade Parhama Sari S. Pd

Panyabungan, Juli 2026
Mahasiswa PPL


Lusi Luria Mahdarini Lubis

Lampira 6: Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran : IPA – Ciri-Ciri Makhluk Hidup
 Nama siswa :
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : SD NEGERI 190 KOTANOPAN

Petunjuk:

Bacalah setiap pertanyaan dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 Jangan takut salah, jawablah dengan jujur, ya!

No	Indikator	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Ketekunan dalam belajar	Apakah kamu menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu?					
2	Ketekunan dalam belajar	Apakah kamu tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit?					
3	Bertahan menghadapi kesulitan belajar	Apakah kamu bertanya kepada guru atau teman jika ada pelajaran yang belum kamu pahami?					
4	Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	Apakah kamu merasa senang ketika guru menjelaskan materi yang baru?					
5	Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	Apakah kamu memberikan tanggapan atau komentar saat pembelajaran berlangsung?					
6	Belajar mandiri dan bertanggung jawab	Apakah kamu belajar tanpa harus disuruh oleh orang lain?					
7	Belajar mandiri dan bertanggung jawab	Apakah kamu membawa dan menggunakan perlengkapan belajar sendiri?					
8	Kejenuhan terhadap pembelajaran monoton	Apakah kamu merasa bosan jika guru hanya menjelaskan pelajaran dengan metode ceramah?					
9	Kejenuhan terhadap pembelajaran monoton	Apakah kamu lebih semangat belajar ketika menggunakan permainan (<i>game</i>)?					
10	Kemampuan menyampaikan pendapat	Apakah kamu berani menyampaikan pendapat saat berdiskusi dengan teman?					

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 7: Surat Permohonan Validasi Instrumen

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Tes Skripsi

Lampiran : 1 (Satu) Berkas

Kepada Yth.

Ibu Maria Hanifah, M.Pd.

Dosen/Validator

Program Studi Tadris IPA

STAIN Mandailing Natal

di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan penelitian skripsi, dengan ini saya:

Nama : Lusi Luria Mahdarini Lubis

NIM : 22180011

Program Studi : Tadris IPA

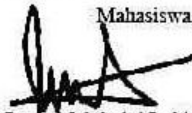
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ciri-
Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan

Dengan hormat, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan validasi terhadap instrumen tes penelitian yang telah saya susun sebagai salah satu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian skripsi saya.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan, bantuan, dan perhatian Ibu dalam memberikan validasi terhadap instrumen tes penelitian saya, saya ucapkan terima kasih.

Panyabungan, 2026

Mahasiswa,


Lusi Luria Mahdarini Lubis
NIM. 22180011

Lampiran 8: Lembar Validasi Soal Dan Kunci Jawaban

LEMBAR VALIDASI SOAL TES HASIL BELAJAR

“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams games Tournament* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup”

a. Identitas Validator

Nama : Maria Harifah, M. Pd
Jabatan : Dosen Tadris IPA
Instansi : STAIN Mandailing Natal

b. Petunjuk Pengisian

- Lembar Validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan instrument berupa soal tes hasil belajar.
- Aspek yang dinilai pada butir soal sebagai berikut:
A = Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
B = Substansi/Kebenaran Konsep
C = Kesesuaian untuk Mengukur Indikator Hasil Belajar
D = Bahasa dan Kepenulisan
- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara menuliskan skor pada kolom “Aspek Penilaian” yang tersedia dengan skala sebagai berikut:
1: Tidak baik
2: Kurang baik
3: Cukup baik
4: Baik
5: Sangat baik
- Bapak/Ibu dimohon mengisi kolom saran jika terdapat saran/masukan yang dianggap perlu
- Tujuan Pembelajaran : Menjelaskan ciri utama makhluk hidup (bergerak, bernapas, membutuhkan makanan, tumbuh, berkembang biak, peka terhadap rangsang, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, mengeluarkan zat sisa) dan membedakan makhluk hidup dan benda mati berdasarkan ciri-cirinya.

No	Indikator Hasil Belajar	Butir Soal	Aspek Penilaian				Komentar
			A	B	C	D	
1	Aspek: pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup berdasarkan gambar	Perhatikan gambar ikan berwarna.  Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Ikan_mas_hias Ciri makhluk hidup yang ditunjukkan adalah ... a. berkembang biak	4	4	4	4	Soal sesuai dengan tujuan dan indikator

		b. bergerak c. tumbuh d. bernapas					
2	Aspek: Pengetahuan (C1) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup yaitu membutuhkan makanan Sub Indikator: Mengidentifikasi kebutuhan makhluk hidup	Makhluk hidup memerlukan makanan untuk ... a. menjaga pertumbuhan tubuh b. memperoleh energi untuk beraktivitas c. memperbaiki jaringan tubuh yang rusak d. menghasilkan keturunan	u	5	u	u	Soal sudah jelas dan sesuai dengan materi.
3	Aspek: pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub Indikator: Peka terhadap rangsangan	Tumbuhan putri malu akan menutup daunnya saat disentuh.  Sumber : https://rri.co.id/jember/berita-jain/694142/fakta-unik-si-putri-malu/google-vignette Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa makhluk hidup a. Bernapas b. Berkembang biak c. Peka terhadap rangsang d. Tumbuh	u	u	u	u	Soal sesuai dengan konsep kepekaan terhadap rangsang.
4	Aspek: pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup yaitu pertumbuhan	Seorang bayi yang awalnya hanya bisa merangkak kemudian dapat berjalan.  Sumber : https://www.shutterstock.com/id-image4developmental-stage Hal tersebut menunjukkan ciri makhluk hidup yaitu a. Bernapas b. Tumbuh dan berkembang c. Bergerak d. Berkembang biak	u	c	u	u	Soal sudah sesuai dengan indikator pertumbuhan

5	Aspek: Memahami (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup yaitu berkembang biakan	Ayam bertelur untuk menghasilkan keturunan.  Sumber : https://id.pngtree.com/freepng/cute-cartoon-hen-laying-eggs-hand-painted-poultry-elements_7367745.html Ciri makhluk hidup yang ditunjukkan pada gambar adalah a. Tumbuh b. Bergerak c. Berkembang biak d. Bernapas	4	5	4	4	Soal sudah sesuai dengan materi perkembangan biakan
6	Aspek: Aplikasi (C3) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Menganalisis kebutuhan oksigen	Saat pelajaran olahraga, Rani berlari mengelilingi lapangan sekolah sebanyak beberapa putaran. Setelah berlari, ia merasa lelah dan napasnya menjadi lebih cepat dibandingkan saat sedang duduk di kelas. Hal ini terjadi karena tubuh memerlukan lebih banyak oksigen untuk menghasilkan energi. Tujuannya adalah a. Menghasilkan keturunan b. Mendapatkan lebih banyak oksigen c. Mengubah bentuk tubuh d. Mengurangi makanan	4	5	4	4	Soal sudah mengarah pada penerapan konsep pernapasan.
7	Aspek: Aplikasi (C3) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup menyesuaikan diri dengan	Kaktus memiliki daun berbentuk duri.  Sumber : https://denosulphotos.com/id/vector/cactus-icon-cartoon-cactus-pot-rocky-plant-vector	5	5	4	4	Soal sudah sesuai dengan materi adaptasi

	Ilmugkungan	graphics:design:194140874.photo Hal tersebut merupakan bentuk a. Pertumbuhan b. Adaptasi c. Perkembangbiakan d. Respirasi					
8	Aspek: Pengetahuan (C1) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Menentukan alat pernapasan	Perhatikan gambar di bawah!  Sumber : https://www.istockphoto.com/id/search?image?mediatype=illustration&phrase=insang Organ pernapasan pada ikan adalah ... a. Paru-paru b. Kulit c. Insang d. Trakea	4	5	4	4	Soal sesuai dengan indikator konsep pernapasan
9	Aspek: Aplikasi (C3) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Mengidentifikasi gerak makhluk hidup	Perhatikan kegiatan berikut! 1. Kucing berlari mengejar tikus. 2. Batu berada di pinggir jalan. 3. Burung terbang di udara. 4. Meja berada di ruang tamu. Yang menunjukkan ciri makhluk hidup bergerak adalah a. 1 dan 2 b. 2 dan 4 c. 1 dan 3 d. 3 dan 4	5	5	5	4	Soal sudah baik dan dapat mengukur kemampuan mengidentifikasi gerak makhluk hidup.
10	Aspek: Pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub indikator: Menjelaskan fotosintesis	Tumbuhan hijau dapat membuat makanannya sendiri dengan bantuan cahaya matahari. Proses pembuatan makanan tersebut disebut a. Respirasi b. Fotosintesis c. Adaptasi d. Perkembangbiakan	5	5	5	5	Soal sudah bagus sesuai dengan indikator dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
11	Aspek: Analisis (C4) Indikator: Menganalisis ciri makhluk hidup Sub indikator:	Andi menanam dua tanaman yang sama. Tanaman A disiram setiap hari, sedangkan tanaman B tidak disiram. Setelah beberapa minggu, tanaman A tumbuh lebih baik.	4	5	4	4	Soal sudah sesuai untuk mengukur kemampuan analisis

	Menganalisis pertumbuhan tumbuhan	Kesimpulan yang tepat adalah a. Air tidak dibutuhkan tumbuhan b. Air membantu pertumbuhan tumbuhan c. Semua tanaman tumbuh sama d. Tumbuhan hanya membutuhkan cahaya					tumbuhan
12	Aspek: Pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub indikator: Mengidentifikasi Menjelaskan adaptasi manusia	Berkingat saat cuaca panas merupakan bentuk a. Adaptasi makhluk hidup b. Perkembangbiakan c. Pertumbuhan d. Gerak	4	5	4	4	Soal telah selesai materi adaptasi
13	Aspek: Pengetahuan (C1) Indikator: Mengidentifikasi makhluk hidup Sub indikator: Membedakan makhluk hidup dan benda mati	Berikut ini yang termasuk komponen biotik adalah a. Batu b. Sepeda c. Pohon d. Meja	5	5	5	4	soal sudah selesai untuk membedakan makhluk hidup dan benda mati.
14	Aspek: Aplikasi (C3) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Menentukan cara berkembang biak	Seekor ayam menghasilkan anak ayam dari telur.  Sumber: https://id.pinterest.com/pin/800585271252858327/ Cara berkembang biaknya disebut a. Melahirkan b. Bertelur c. Membelah diri d. Tunas	5	5	5	5	Soal sudah selesai dengan indikator perkembangan biak
15	Aspek: Analisis (C4) Indikator: Menganalisis ciri makhluk hidup Sub indikator: Menganalisis	Seekor ikan yang dikeluarkan dari air lama-kelamaan mati karena a. Tidak dapat bergerak b. Tidak dapat berkembang biak c. Tidak memperoleh oksigen	5	5	5	4	Soal sudah selesai dengan kebutuhan oksigen

	kebutuhan oksigen	melalui insang d. Tidak dapat tumbuh					tumbuhan
16	Aspek: Pemahaman (C2) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub indikator: Menjelaskan respons tumbuhan	Bunga matahari selalu menghadap ke arah datangnya cahaya matahari. Hal ini menunjukkan bahwa tumbuhan a. Bergerak dan peka terhadap rangsang b. Berkembang biak c. Bernapas d. Tumbuh	5	5	5	5	Soal sudah sesuai dengan konsep gerak dan peka terhadap rangsangan
17	Aspek: Penerapan (C3) Indikator: Mengidentifikasi ciri makhluk hidup Sub indikator: Mengidentifikasi adaptasi hewan	Beruang kutub memiliki bulu tebal.  Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Beruang_kutub#/media/Berkas:Polar_Bear_-_Alaska_(cropped).jpg Fungsi bulu tebal tersebut adalah a. Mempercepat pertumbuhan b. Menyesuaikan diri dengan lingkungan dingin c. Membantu berkembang biak d. Mempercepat pernapasan	5	5	5	4	soal sudah sesuai dengan materi adaptasi.
18	Aspek: Pengetahuan (C1) Indikator: Menjelaskan ciri makhluk hidup Sub indikator: Menjelaskan ekskresi	Makhluk hidup mengeluarkan zat sisa melalui proses a. Adaptasi b. Ekskresi c. Reproduksi d. Fotosintesis	4	5	4	4	soal sudah sesuai dengan konsep ekskresi.
19	Aspek: Analisis (C4) Indikator: Menganalisis makhluk hidup Sub indikator: Membedakan makhluk hidup dan benda mati	Perhatikan pernyataan berikut! 1. Dapat tumbuh dan berkembang. 2. Dapat berkembang biak. 3. Memerlukan makanan. 4. Dapat bergerak jika dioperasikan. Kucing memiliki keempat ciri tersebut kecuali nomor 4, sedangkan robot hanya memiliki	5	5	5	4	soal sudah sesuai dan baik untuk mengukur kemampuan menganalisis perbedaan makhluk hidup dan benda mati

		ciri nomor 4. Berdasarkan pernyataan di atas, alasan yang tepat kucing termasuk makhluk hidup sedangkan robot tidak adalah a. kucing dapat bergerak, sedangkan robot tidak dapat bergerak b. kucing memiliki ciri-ciri makhluk hidup seperti tumbuh dan berkembang biak, sedangkan robot tidak c. robot tidak membutuhkan listrik untuk bergerak d. robot memiliki lebih banyak ciri makhluk hidup daripada kucing					
20	Aspek: Analisis (C4) Indikator: Menganalisis benda mati Sub indikator: Mengidentifikasi benda mati	Seorang siswa menemukan benda yang dapat bergerak jika didorong, tetapi tidak bernapas, tidak tumbuh, dan tidak berkembang biak. Benda tersebut termasuk a. Makhluk hidup b. Hewan c. Tumbuhan d. Benda tak hidup	S	S	S	S	Soal tidak jelas dan sesuai dengan indikator untuk bahan benda hidup dan tumbuhan.

Kesimpulan:

Mohon Bapak/Ibu untuk melingkari pilihan jawaban di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap validitas atau kelayakan instrument penelitian yang akan digunakan dengan pilihan a,b, dan c sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan tanpa perbaikan
- ☒ b. Dapat digunakan dengan perbaikan sesuai dengan saran (saya berikan rekomendasi ini dengan saran berikan jawaban saat meminta validator soal tes hasil belajar)
- c. Belum dapat digunakan

Panyabungan, Juni 2026

Validator

Maria Hanifah, M. Pd

NIP. 199301052025052003

KUNCI JAWABAN

1. B (Bergerak)
2. B (Memperoleh energi)
3. C (Peka terhadap rangsang)
4. B (Tumbuh dan berkembang)
5. C (Berkembang biak)
6. B (Mendapatkan lebih banyak oksigen)
7. B (Adaptasi)
8. C (Insang)
9. C (1 dan 3)
10. B (Fotosintesis)
11. B (Air membantu pertumbuhan tumbuhan)
12. A (Adaptasi)
13. C (Pohon mangga)
14. B (Bertelur)
15. C (Tidak memperoleh oksigen melalui insang)
16. A (Bergerak dan peka terhadap rangsang)
17. B (Menyesuaikan diri dengan lingkungan dingin)
18. B (Ekskresi)
19. B (kucing memiliki ciri-ciri makhluk hidup seperti tumbuh dan berkembang biak, sedangkan robot tidak)
20. D (Benda tak hidup)

Lampiran 9: Data Mentah *Pretest*

No	Nama	<i>Pretest</i>	Nilai <i>Pretest</i>
1	A1	8	53
2	A2	4	27
3	A3	6	40
4	A4	10	67
5	A5	10	67
6	A6	9	60
7	A7	10	67
8	A8	10	67
9	A9	10	67
10	A10	8	53
11	A11	6	40
12	A12	10	67
13	A13	10	67
14	A14	6	40
15	A15	10	67
16	A16	10	67
17	A17	7	47
18	A18	10	67
19	A19	5	33
20	A20	7	47
21	A21	10	67
22	A22	6	40
23	A23	6	40
24	A24	9	60

Lampiran 10: Data Mentah *Posttest*

No	Nama	<i>Posttest</i>	<i>Nilai Posttest</i>
1	A1	14	93
2	A2	12	80
3	A3	13	87
4	A4	14	93
5	A5	13	87
6	A6	12	80
7	A7	14	93
8	A8	15	100
9	A9	15	100
10	A10	15	100
11	A11	11	73
12	A12	14	93
13	A13	15	100
14	A14	12	80
15	A15	14	93
16	A16	15	80
17	A17	12	93
18	A18	14	87
19	A19	12	80
20	A20	14	87
21	A21	13	100
22	A22	12	73
23	A23	13	93
24	A24	15	87

Lampiran 11: Hasil Uji Validitas

		Correlations													
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14
Soal _1	Pearson	1	-	.098	.312	.398	.208	-	.005	.254	.489	-	.302	.397	.033
	Correlation		.198			*		.244			**	.018		*	
	Sig. (2-tailed)		.295	.607	.094	.029	.271	.194	.980	.176	.006	.923	.104	.030	.864
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _2	Pearson	-	1	-	-	.032	-	.152	-	-	.000	-	-	-	.384*
	Correlation	.198		.144	.165		.272		.085	.181		.355	.123	.082	
	Sig. (2-tailed)	.295		.447	.384	.866	.146	.424	.656	.337	1.000	.055	.517	.667	.036
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _3	Pearson	.098	-	1	.476	.223	.177	-	.342	.000	.200	.094	.373	.378	-
	Correlation		.144		**			.131					*	*	.095
	Sig. (2-tailed)	.607	.447		.008	.236	.350	.489	.064	1.000	.289	.619	.042	.039	.617
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _4	Pearson	.312	-	.476	1	.313	.269	-	.386	.291	.381	.261	.527	.126	-
	Correlation		.165	**				.212	*		*		**		.493*
	Sig. (2-tailed)	.094	.384	.008		.092	.150	.260	.035	.118	.038	.164	.003	.508	.006
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _5	Pearson	.398*	.032	.223	.313	1	.276	-	.256	.184	.613	-	.333	.274	-
	Correlation						.337				**	.042			.323
	Sig. (2-tailed)	.029	.866	.236	.092		.140	.069	.172	.331	.000	.825	.072	.143	.081
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _6	Pearson	.208	-	.177	.269	.276	1	-	.484	.667	.354	.301	.452	.301	-
	Correlation		.272					.093	**	**			*		.404*
	Sig. (2-tailed)	.271	.146	.350	.150	.140		.626	.007	.000	.055	.106	.012	.106	.027
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal _7	Pearson	-	.152	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	.162
	Correlation	.244		.131	.212	.337	.093		.141	.062	.263	.199	.112	.199	

	Sig. (2-tailed)	.194	.424	.489	.260	.069	.626		.456	.745	.161	.293	.556	.293	.391
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_8	Pearson Correlation	.005	-.085	.342	.386*	.256	.484**	-.141	1	.438*	.245	.573**	.480**	.296	-.312
	Sig. (2-tailed)	.980	.656	.064	.035	.172	.007	.456		.015	.193	.001	.007	.113	.094
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_9	Pearson Correlation	.254	-.181	.000	.291	.184	.667**	-.062	.438*	1	.236	.312	.302	.312	-.381*
	Sig. (2-tailed)	.176	.337	1.000	.118	.331	.000	.745	.015		.210	.093	.105	.093	.038
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_10	Pearson Correlation	.489*	.000	.200	.381*	.613**	.354	-.263	.245	.236	1	.047	.267	.189	-.333
	Sig. (2-tailed)	.006	1.000	.289	.038	.000	.055	.161	.193	.210		.804	.155	.317	.072
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_11	Pearson Correlation	-.018	-.355	.094	.261	-.042	.301	-.199	.573**	.312	.047	1	.262	.330	-.279
	Sig. (2-tailed)	.923	.055	.619	.164	.825	.106	.293	.001	.093	.804		.162	.075	.136
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_12	Pearson Correlation	.302	-.123	.373*	.527**	.333	.452*	-.112	.480**	.302	.267	.262	1	.262	-.233
	Sig. (2-tailed)	.104	.517	.042	.003	.072	.012	.556	.007	.105	.155	.162		.162	.215
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_13	Pearson Correlation	.397*	-.082	.378*	.126	.274	.301	-.199	.296	.312	.189	.330	.262	1	-.009
	Sig. (2-tailed)	.030	.667	.039	.508	.143	.106	.293	.113	.093	.317	.075	.162		.962
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_14	Pearson Correlation	.033	.384*	-.095	-.493**	-.323	-.404*	.162	-.312	-.381*	-.333	-.279	-.233	-.009	1
	Sig. (2-tailed)	.864	.036	.617	.006	.081	.027	.391	.094	.038	.072	.136	.215	.962	

[illegible]

Correlations

		Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	Pearson Correlation	.312	.257	-.208	-.074	.569**	.302	.538**
	Sig. (2-tailed)	.094	.171	.271	.698	.001	.104	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_2	Pearson Correlation	-.027	-.238	.272	-.327	-.198	-.277	-.090
	Sig. (2-tailed)	.885	.206	.146	.077	.295	.138	.637
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_3	Pearson Correlation	.476**	.309	.000	-.189	.538**	.373*	.578**
	Sig. (2-tailed)	.008	.097	1.000	.317	.002	.042	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_4	Pearson Correlation	.186	.455*	-.381*	-.036	.312	.223	.541**
	Sig. (2-tailed)	.326	.012	.038	.850	.094	.236	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_5	Pearson Correlation	.313	.327	-.079	-.169	.398*	.154	.530**
	Sig. (2-tailed)	.092	.078	.679	.373	.029	.415	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_6	Pearson Correlation	.437*	.327	-.167	-.134	.380*	.264	.571**
	Sig. (2-tailed)	.016	.077	.379	.481	.038	.159	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_7	Pearson Correlation	-.212	-.284	-.062	-.050	-.244	-.112	-.269
	Sig. (2-tailed)	.260	.129	.745	.795	.194	.556	.150
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_8	Pearson Correlation	.386*	.347	-.023	-.203	.292	.167	.611**
	Sig. (2-tailed)	.035	.060	.904	.281	.118	.378	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_9	Pearson Correlation	.291	.218	-.111	-.089	.254	.050	.454*
	Sig. (2-tailed)	.118	.247	.559	.640	.176	.792	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_10	Pearson Correlation	.381*	.617**	.000	-.094	.489**	.107	.615**
	Sig. (2-tailed)	.038	.000	1.000	.619	.006	.575	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_11	Pearson Correlation	.396*	.408*	-.134	-.018	.120	.262	.423*
	Sig. (2-tailed)	.031	.025	.481	.925	.527	.162	.020
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_12	Pearson Correlation	.223	.230	-.201	-.161	.459*	.318	.616**
	Sig. (2-tailed)	.236	.221	.287	.395	.011	.087	.000

	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_13	Pearson Correlation	.665**	.408*	.089	-.286	.536**	.262	.669**
	Sig. (2-tailed)	.000	.025	.640	.126	.002	.162	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_14	Pearson Correlation	-.086	-.426*	.291	-.036	-.107	.071	-.186
	Sig. (2-tailed)	.651	.019	.118	.850	.574	.709	.324
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_15	Pearson Correlation	1	.455*	.067	-.306	.591**	.375*	.754**
	Sig. (2-tailed)		.012	.724	.101	.001	.041	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_16	Pearson Correlation	.455*	1	-.024	-.117	.558**	.066	.623**
	Sig. (2-tailed)	.012		.899	.539	.001	.730	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_17	Pearson Correlation	.067	-.024	1	-.089	.023	-.201	-.015
	Sig. (2-tailed)	.724	.899		.640	.904	.287	.939
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_18	Pearson Correlation	-.306	-.117	-.089	1	-.074	-.161	-.247
	Sig. (2-tailed)	.101	.539	.640		.698	.395	.189
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_19	Pearson Correlation	.591**	.558**	.023	-.074	1	.459*	.793**
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.904	.698		.011	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Soal_20	Pearson Correlation	.375*	.066	-.201	-.161	.459*	1	.477**
	Sig. (2-tailed)	.041	.730	.287	.395	.011		.008
	N	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.754**	.623**	-.015	-.247	.793**	.477**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.939	.189	.000	.008	
	N	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 12: Hasil Uji Reabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.875	15



Lampiran 13: Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.275	24	.000	.815	24	.001
Posttest	.188	24	.027	.908	24	.032

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 14 : Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics^a

	posttest	-
	Pretest	
Z	-4.298^b	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	

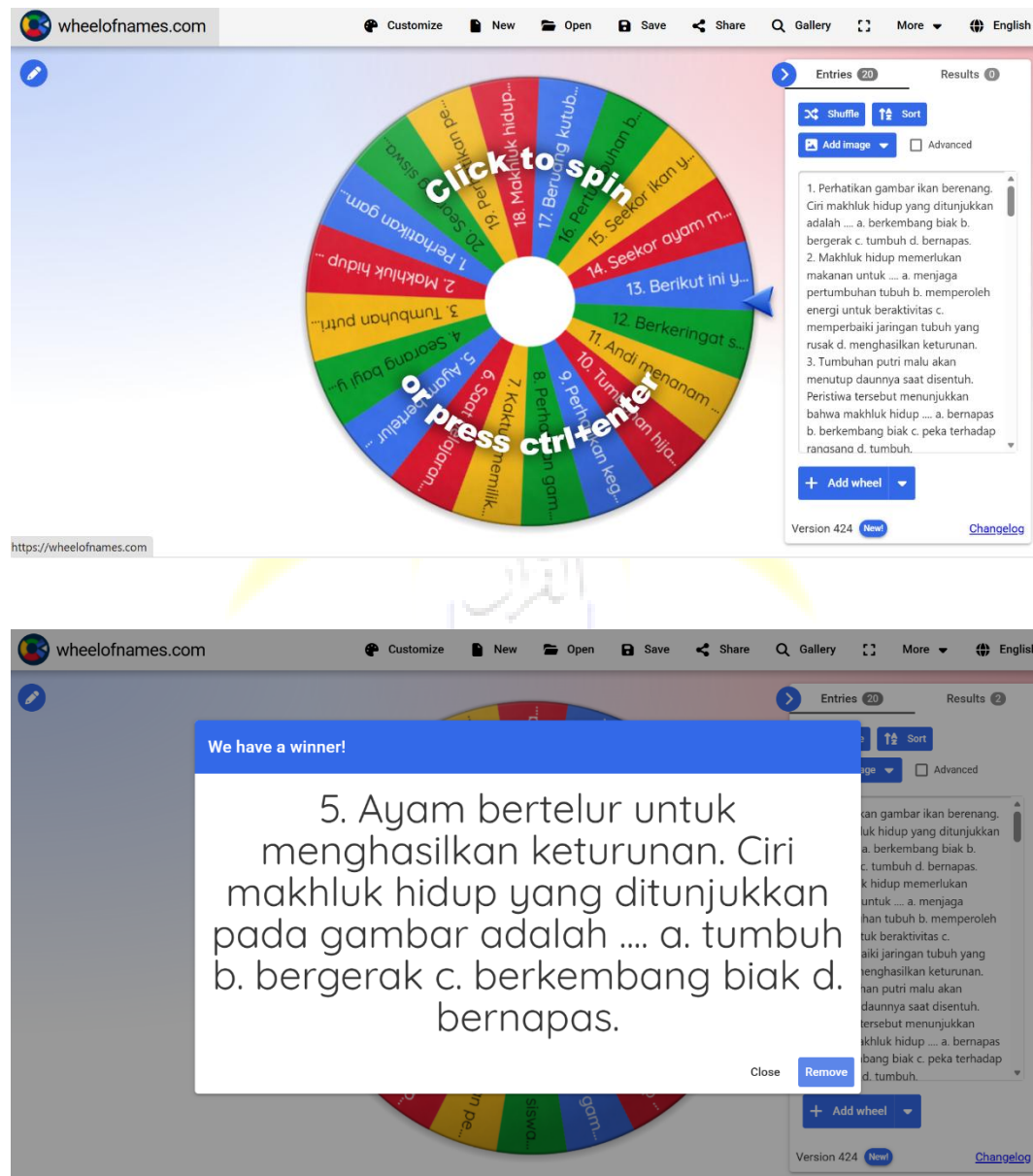
a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



Lampiran 15: Game Spin Wheel

Gambar *Spin Wheel* (<https://wheelofnames.com/>)



Lampiran 16: Lampiran Rekapitulasi Skor *Team Recognition*

No	Nama Kelompok	Skor	Keterangan	Penghargaan
1.	Kelompok 1	50	-	<i>Good Team</i>
2.	Kelompok 2	60	-	<i>Great Team</i>
3.	Kelompok 3	60	-	<i>Great Team</i>
4.	Kelompok 4	70	Skor Tertinggi	<i>Super Team</i>



Lampiran 17: Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan



Pemaparan materi menggunakan model *taems games tournament*



Siswa membentuk kelompok



Tahap turnamen



Tahap penghargaan tim



Pengerjaan posttest dan angket oleh siswa



Foto bersama siswa



Pertemuan dengan Kepala Sekolah SD Negeri 190 Kotanopan



Pertemuan dengan Wali Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan



skripsi-lusi-luria-260826_1787805944467.pdf

ORIGINALITY REPORT

38%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinkhas.ac.id Internet	1021 words — 7%
2	repository.stain-madina.ac.id Internet	322 words — 2%
3	e-theses.iaincurup.ac.id Internet	273 words — 2%
4	journal.unpas.ac.id Internet	217 words — 1%
5	repository.metrouniv.ac.id Internet	198 words — 1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	195 words — 1%
7	eprints.unimudasorong.ac.id Internet	143 words — 1%
8	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	134 words — 1%
9	repository.usd.ac.id Internet	104 words — 1%
10	repository.uin-suska.ac.id Internet	92 words — 1%
11	Anggi Divia Anggraeni, M.Aniq Khairul Basyar, Arfilia Wijayanti. "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS", Jurnal Muara Pendidikan, 2026 Crossref	79 words — 1%

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Lusi Luria Mahdarini Lubis lahir di Kotanopan, Kelurahan Pasar Kotanopan, Kecamatan Kotanopan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 10 Februari 2004. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Armen Efendy Lubis dan Ibu Ros Tini Batubara, dan merupakan anak ke-7 dari 9 bersaudara. Penulis memulai pendidikan formal di SDN 193 Kotanopan pada tahun 2010–2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Kotanopan pada tahun 2016–2019. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Kotanopan pada tahun 2019–2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal dan sedang menyelesaikan studi Strata Satu (S1). Selama menempuh pendidikan, penulis mengikuti berbagai kegiatan akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), penulis menyusun skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas V SD Negeri 190 Kotanopan.”**

No. HP: +62 857-6310-0694

Email: lusiluriamahdarini@gmail.com