



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 630 - 642

Research & Learning in Elementary Education

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



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Flipcard di Kelas III Sekolah Dasar

Vivin Setyawati^{1✉}, Fajar Setiawan², Lilik Binti Mirnawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

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

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa Kelas III SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media Flipcard, dan (2) Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media Flipcard. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media Flipcard mengalami peningkatan dari skor rata-rata 2,2 menjadi 3,8 berdasarkan hasil observasi; (2) Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan skor rata-rata dari 49,5 (kategori sedang) pada Siklus I menjadi 66,4 (kategori tinggi) pada Siklus II. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Media Flipcard ke dalam sintaks TGT serta pengamatan terhadap dimensi kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi sebagai bagian dari penguatan Profil Pelajar Pancasila. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan guru dalam merancang pembelajaran aktif yang menyenangkan dan kontekstual. Mengingat penelitian ini hanya berlangsung dua siklus di satu kelas, temuan yang diperoleh bersifat kontekstual dan perlu dikaji lebih lanjut dalam setting yang lebih luas.

Kata Kunci: motivasi belajar, kooperatif, TGT, *flipcard*.

Abstract

The low motivation to learn from Grade III students of SD Negeri Sugihwaras Sidoarjo in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) is the focus of this research. This study aims to (1) describe the implementation of the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flipcard Media, and (2) Describe the increase in student learning motivation through the implementation of the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flipcard Media. The research used a Classroom Action Research (PTK) design for two cycles. Data were collected through observation and questionnaire techniques. The results of the study showed: (1) The implementation of the TGT Cooperative Learning Model assisted by Flipcard Media increased from an average score of 2.2 to 3.8 based on the results of observations; (2) There was an increase in student learning motivation with an average score from 49.5 (medium category) in Cycle I to 66.4 (high category) in Cycle II. The novelty of this research lies in the integration of Flipcard Media into the TGT syntax as well as the observation of the dimensions of collaboration, independence, and communication as part of strengthening the Pancasila Student Profile. Practically, the results of this research can be a reference for teachers in designing fun and contextual active learning. Given that this study only lasted two cycles in one class, the findings obtained are contextual and need to be further studied in a broader setting.

Keywords: learning motivation, cooperative, TGT, *flipcard*.

Copyright (c) 2026 Vivin Setyawati, Fajar Setiawan, Lilik Binti Mirnawati

✉ Corresponding author :

Email : syvivin24@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11570>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 1 Tahun 2026

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan fondasi utama yang mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Qomariyah, 2024). Secara konseptual, motivasi dipahami sebagai daya penggerak baik yang bersifat intrinsik, berasal dari dalam diri individu seperti rasa ingin tahu dan kebutuhan akan pencapaian, maupun ekstrinsik, yang berasal dari luar seperti imbalan dan pengakuan (Uno, 2023). Kedua bentuk motivasi ini secara sinergis mempengaruhi aspek-aspek krusial dalam belajar, yaitu minat, keterlibatan aktif (*engagement*), dan pada akhirnya berpengaruh signifikan terhadap capaian hasil belajar (Ryan & Deci, 2000), motivasi intrinsik meliputi (1) Ketekunan dalam menghadapi tantangan (Ryan & Deci, 2000), (2) Rasa ingin tahu yang tinggi (Partovi, 2019) dan (3) Keterlibatan atau keasyikan yang mendalam (Schunk, 2014). Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik meliputi (1) Usaha untuk mendapatkan nilai atau penghargaan (Uno, 2023), (2) Kepatuhan pada aturan dan tanggung jawab (Puthree et al., 2021), dan (3) Kompetisi untuk mengungguli orang lain (Sholihah, 2016). Minat yang tinggi akan memicu keterlibatan yang mendalam, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuannya (Ardiana, 2024). Namun, realitas di lapangan banyak ruang kelas justru dihadapkan pada fenomena menurunnya motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi, mudahnya menyerah ketika menghadapi kesulitan, dan hasil belajar yang tidak optimal (Schunk, 2014).

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

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

Sebagai solusi potensial, Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) menawarkan sebuah konsep yang menitikberatkan pada aktivitas belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Prinsip dasar model ini adalah membangun interdependensi positif, di mana setiap anggota kelompok saling terkait dan memiliki tujuan bersama untuk mencapai keberhasilan akademik (Slavin, 2022). Dalam struktur ini, keberhasilan individu sangat ditunjang oleh keberhasilan kelompoknya, sehingga menciptakan rasa saling membutuhkan. Namun, interdependensi ini harus diimbangi dengan tanggung jawab individu yang jelas. Setiap siswa tetap bertanggung jawab secara personal untuk menguasai materi yang dipelajari, yang biasanya diukur melalui kuis atau penilaian individu, sehingga mencegah adanya “penumpang gelap” (*free-rider*) dalam kelompok (Johnson D. W., 2014). Kombinasi antara kerja sama dan akuntabilitas individu inilah yang menjadi keunggulan *Cooperative Learning* dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Salah satu jenis dari Model Pembelajaran Kooperatif yang dianggap sesuai untuk konteks permasalahan ini adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT memiliki karakteristik unik karena mengintegrasikan unsur

permainan (*games*) dan turnamen akademik sebagai inti dari pembelajarannya (Farman et al., 2024) Perbedaan TGT dengan Model Pembelajaran Kooperatif lainnya yaitu adanya turnamen atau kompetisi antar tim untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya, di mana setiap anggota tim ikut menyumbangkan skor secara individu (Setianingsih et al., 2021). Struktur kompetitif dalam turnamen ini dirancang secara sehat, di mana setiap siswa berkesempatan memberikan kontribusi poin maksimal bagi timnya. Dengan demikian, TGT secara simultan memicu semangat berkompetisi secara personal dan sekaligus memperkuat ikatan kolaborasi dalam tim, karena skor turnamen individu akan diakumulasikan menjadi skor kelompok (Sholihah, 2016).

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

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

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

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

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini antara lain penelitian oleh (Bandaso et al., 2023) membuktikan keefektifan Model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa SD. Struktur turnamen dalam TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dibandingkan metode konvensional. Selanjutnya penelitian oleh (Priatini, 2024) menegaskan manfaat media *Flipcard* sebagai alat bantu visual yang sederhana namun efektif. *Flipcard* dapat meningkatkan pemahaman konseptual, partisipasi, dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media visual yang tepat dapat mempermudah

pemahaman materi abstrak. Adapun penelitian (Grund, 2018) mengungkap sinergi positif antara pembelajaran berbasis permainan dan media visual. Kombinasi elemen kompetisi yang menyenangkan dengan visualisasi materi terbukti mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, khususnya rasa kompetensi dan keterhubungan, yang menjadi dasar peningkatan motivasi intrinsik.

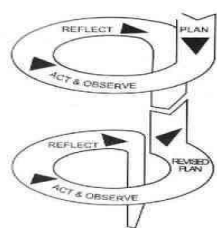
Dari kajian penelitian relevan di atas, novelty penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara Model TGT dan media *Flipcard* sebagai satu paket intervensi yang saling melengkapi, serta perluasan fokus pengukuran yang tidak hanya pada motivasi dan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada perkembangan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

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

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

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik (guru atau dosen) di dalam lingkungan kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memecahkan masalah praktis pembelajaran, meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, serta sekaligus mengembangkan profesionalisme pendidik. Dalam konteks judul penelitian "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Flipcard*", PTK dipilih karena masalah yang dihadapi, yaitu rendahnya motivasi belajar, merupakan masalah nyata di kelas yang memerlukan solusi langsung melalui sebuah intervensi atau "tindakan" yang terencana. Berbeda dengan penelitian konvensional yang berfokus pada pengujian teori, PTK menekankan pada pendekatan praktis dan kolaboratif melalui serangkaian siklus yang sistematis yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis et al., 2014)

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

Pada Siklus I, tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar IPAS materi siklus air, penyiapan Media *Flipcard*, penyusunan lembar observasi keterlaksanaan model, dan angket motivasi belajar. Tahap tindakan dilaksanakan dengan menerapkan sintaks TGT: (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam tim, (3) turnamen akademik menggunakan *Flipcard*, dan (4) penghargaan kelompok. Observasi dilakukan oleh dua pengamat untuk mencatat keterlaksanaan model dan respons siswa. Refleksi menghasilkan temuan bahwa penjelasan aturan turnamen kurang jelas, siswa masih bingung dengan mekanisme permainan, dan kolaborasi dalam tim belum optimal.

Pada Siklus II, perencanaan difokuskan pada perbaikan kelemahan siklus I, yaitu: penyempurnaan desain *Flipcard* dengan visual lebih menarik, penyusunan panduan singkat aturan turnamen yang lebih sederhana, dan penguatan instruksi tentang pentingnya kerja sama tim. Tindakan dilaksanakan dengan sintaks yang sama namun dengan penyempurnaan pada fase turnamen dan bimbingan intensif saat diskusi kelompok. Observasi dan refleksi kembali dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan keterlaksanaan model dan motivasi siswa.

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

Setelah data hasil observasi dan angket terkumpul, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui ketercapaiannya. Pengamatan dilakukan oleh dua orang observer untuk menghindari subjektivitas. Reliabilitas observasi dihitung menggunakan rumus kesepakatan antar pengamat sebagai berikut.

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

P merupakan kesepakatan persentase pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*. Sedangkan f merupakan jumlah aspek yang disepakati. Adapun N merupakan total aspek yang disepakati.

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

- 635 *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard di Kelas III Sekolah Dasar – Vivin Setyawati, Fajar Setiawan, Lilik Binti Mirnawati*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11570>

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

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

Sumber: (Arikunto, 2010)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

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

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

Tabel 2. Kriteria Penskoran Motivasi Belajar

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

Sumber: (Hake, 1999)

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Tabel 3 disajikan data pra-siklus mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*.

Tabel 3. Kondisi Motivasi Belajar Siswa Pra-Siklus

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

16	MAA	39	Sedang
17	MASAF	45	Sedang
18	MHS	31	Rendah
19	MKA	49	Sedang
20	MKTH	30	Rendah
21	MNAA	45	Sedang
22	MAPAP	38	Rendah
23	RFA	36	Rendah
24	SKNP	34	Rendah
25	SAP	42	Sedang
26	SZA	47	Sedang
27	VPS	33	Rendah
28	VS	41	Sedang
Rata-rata		39.3	Rendah

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

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

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

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

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



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

Transformasi positif terjadi pada Siklus II, di mana seluruh aspek pembelajaran menunjukkan peningkatan yang *remarkable*. Fase penyajian kelas mengalami peningkatan menjadi 3.5, dengan kedua pengamat mencatat peningkatan kualitas dalam penyampaian contoh konkret dan antusiasme siswa. Fase belajar dalam tim meningkat menjadi 3.5, meskipun masih terdapat perbedaan penilaian antar pengamat, di mana pengamat pertama memberi skor 3 sementara pengamat kedua memberi skor 4. Kemajuan paling signifikan terlihat pada fase turnamen yang melonjak dari 1.5 menjadi 4. Kedua pengamat sepakat bahwa penjelasan aturan permainan sudah jelas, antusiasme siswa meningkat drastis, dan *Flipcard* berhasil digunakan secara optimal. Peningkatan konsistensi penilaian antar pengamat pada Siklus II mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran sudah lebih terukur dan teramati dengan jelas.



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

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

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

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

No	Inisial Siswa	Skor Motivasi Pra-Siklus	Kategori	Skor Motivasi Siklus I	Kategori	Skor Motivasi Siklus II	Kategori	Peningkatan Skor
16	MAA	39	Sedang	46	Sedang	63	Tinggi	17
17	MASAF	45	Sedang	54	Sedang	70	Tinggi	16
18	MHS	31	Rendah	41	Sedang	58	Sedang	17
19	MKA	49	Sedang	59	Sedang	74	Tinggi	15
20	MKTH	30	Rendah	40	Sedang	57	Sedang	17
21	MNAA	45	Sedang	58	Sedang	72	Tinggi	14
22	MAPAP	38	Rendah	52	Sedang	69	Tinggi	17
23	RFA	36	Rendah	47	Sedang	64	Tinggi	17
24	SKNP	34	Rendah	44	Sedang	61	Tinggi	17
25	SAP	42	Sedang	50	Sedang	67	Tinggi	17
26	SZA	47	Sedang	55	Sedang	71	Tinggi	16
27	VPS	33	Rendah	42	Sedang	59	Sedang	17
28	VS	41	Sedang	48	Sedang	65	Tinggi	17
Rata-rata		39.3	Rendah	49.5	Sedang	66.4	Tinggi	27.1

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

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

Transformasi yang sesungguhnya dan sangat signifikan terjadi pada Siklus II. Skor rata-rata motivasi melonjak ke angka 66.4, yang dengan jelas menempatkan keseluruhan kelas dalam kategori motivasi tinggi. Perubahan komposisi kategori pun dramatis: sebanyak 22 siswa (78.6%) kini telah mencapai motivasi tinggi, sementara 6 siswa sisanya (21.4%) tetap bertahan di kategori sedang, dan yang terpenting, tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah. Lonjakan dari pra siklus ke Siklus II, dengan selisih skor rata-rata sebesar 27.1 poin, bukan sekadar perubahan statistik, tetapi merepresentasikan sebuah transformasi budaya belajar di dalam kelas. Siswa yang sebelumnya pasif dan mudah menyerah, kini tampak antusias, bersemangat dalam turnamen akademik, dan aktif berkolaborasi dalam tim. Alur data dari rendah (pra-siklus), meningkat (Siklus I), lalu melonjak tinggi (Siklus II) ini membuktikan efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* yang berkelanjutan dan berproses, di mana refleksi dan perbaikan dari Siklus I menjadi katalis utama bagi kesuksesan optimalisasi pada Siklus II.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard*

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

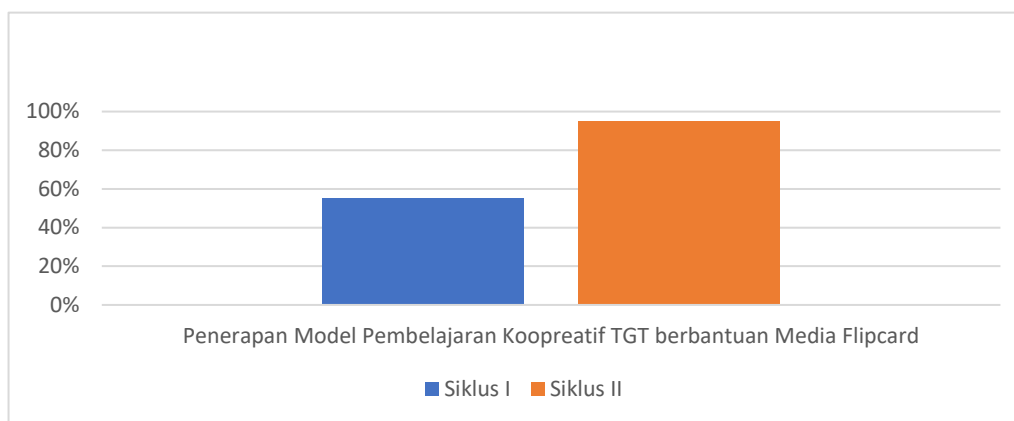


Diagram 2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* pada Siklus I dan II

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlaksanaan model dari skor 2,2 pada Siklus I menjadi 3,8 pada Siklus II. Peningkatan ini mengonfirmasi teori (Slavin, 2022) tentang interdependensi positif sebagai prinsip dasar pembelajaran kooperatif. Pada Siklus I, siswa cenderung bekerja individual dan belum menunjukkan kesadaran kolektif (Purnawanto, 2022). (Johnson, 2018) menegaskan bahwa kolaborasi efektif memerlukan struktur tugas yang jelas dan saling ketergantungan tujuan yang dirancang secara sengaja. Refleksi dan perbaikan pada Siklus II berhasil meningkatkan aspek belajar dalam tim dari 2,5 menjadi 3,5, mengindikasikan mulai terbangunnya kolaborasi. Proses ini selaras dengan teori pembelajaran sosial Bandura tentang pentingnya pengalaman langsung dalam mengadopsi nilai-nilai social (Baan & Hidayat, 2025). Perbaikan teknis seperti penyempurnaan desain *Flipcard*, penguatan sistem penghargaan, dan kejelasan aturan turnamen mendorong partisipasi aktif siswa. Partisipasi ini berkaitan dengan berkembangnya kemandirian siswa dalam mengelola peran di kelompok (Saputra et al., 2024). (Ryan & Deci, 2000) menjelaskan bahwa otonomi terstruktur yang diimbangi akuntabilitas individu dapat mendukung motivasi intrinsik. Media *Flipcard* berperan ganda: memvisualisasikan materi abstrak sesuai tahap operasional konkret siswa (Purnomo et al., 2024) (Fakhriyah, 2023) dan memfasilitasi komunikasi akademik serta kolaborasi dalam turnamen.

Peningkatan ini perlu dibaca secara proporsional mengingat beberapa keterbatasan. Pertama, sebagai PTK yang hanya berlangsung dua siklus di satu sekolah, temuan bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasi. Kedua, efek kebaruan (*novelty effect*) dari model dan media berpotensi memengaruhi antusiasme siswa. Ketiga, faktor eksternal seperti dukungan lingkungan sekolah tidak dikontrol secara ketat. Konsistensi penilaian antar pengamat mencapai 85%, namun tetap menyisakan ruang subjektivitas dalam observasi. Penelitian ini memperluas studi (Dinda, 2025) dengan mengintegrasikan *Flipcard* secara sistemik ke dalam sintaks TGT. Berbeda dengan (Dinda, 2025) yang mengembangkan *Flipcard* sebagai media mandiri, penelitian ini menempatkannya sebagai komponen integral dalam fase turnamen. Selain itu, pengaitan temuan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila menawarkan perspektif holistik yang jarang dibahas dalam studi terdahulu tentang TGT maupun media visual.

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

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

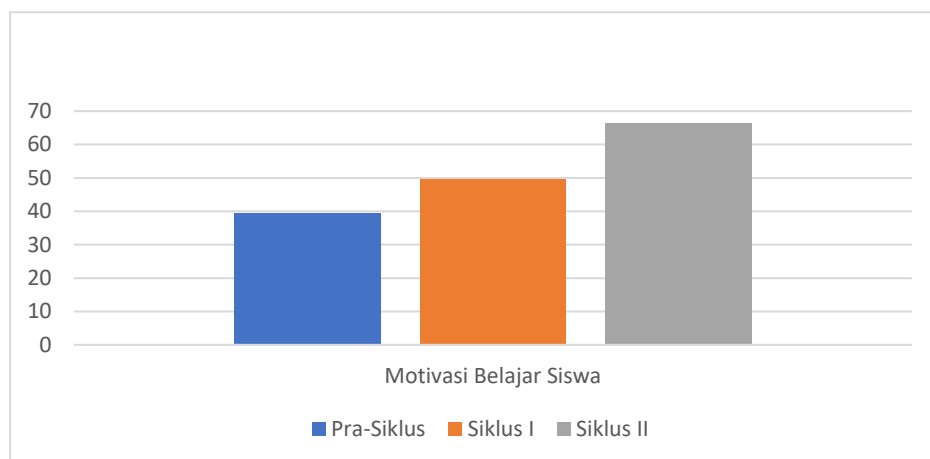


Diagram 1. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan II

Skor rata-rata motivasi meningkat dari 39,3 (pra siklus) menjadi 49,5 (siklus I) dan 66,4 (siklus II). Proporsi siswa dengan motivasi tinggi mencapai 78,6% pada siklus II. Temuan ini memperkuat *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2000) bahwa pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dapat meningkatkan motivasi. Fase turnamen TGT memberi ruang pengembangan kompetensi melalui tantangan akademik, dengan umpan balik langsung dari *Flipcard* memperkuat keyakinan diri siswa (Schunk & Dibenedetto, 2019). Struktur kelompok kooperatif memfasilitasi keterhubungan sosial, sementara kebebasan berdiskusi memenuhi kebutuhan otonomi (Nurishlah, 2023). Unsur permainan dalam TGT menciptakan pengalaman belajar menyenangkan yang memperkuat motivasi intrinsik (Partovi, 2019). Hasil ini selaras dengan (Yuliawati, 2021) bahwa TGT efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. *Flipcard* berperan sebagai katalisator visual yang mengurangi kebosanan sekaligus membangun scaffolding kognitif (Wicaksono, 2025) ; (Vygotsky, 1978).

Peningkatan motivasi perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan beberapa hal. Pertama, instrumen angket mengukur persepsi siswa pada moment tertentu yang mungkin dipengaruhi faktor situasional. Kedua, desain PTK tidak memungkinkan pengontrolan variabel luar seperti kondisi keluarga atau pengaruh guru lain. Ketiga, penelitian belum menguji retensi motivasi dalam jangka panjang. Keempat, efek kombinasi model dan media sulit dipisahkan untuk mengetahui kontribusi masing-masing komponen. Penelitian ini memperkaya kajian tentang TGT dengan menunjukkan secara lebih eksplisit mekanisme pemenuhan kebutuhan psikologis dalam kerangka SDT. Berbeda dengan studi sebelumnya yang umumnya berfokus pada hasil belajar kognitif, penelitian ini mengaitkan peningkatan motivasi dengan penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya kolaborasi dan kemandirian. Integrasi *Flipcard* juga memperluas temuan tentang efektivitas media visual dalam pembelajaran kooperatif, yang masih jarang dieksplorasi secara mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media *Flipcard* mengalami peningkatan kualitas dari siklus I ke siklus II, yang diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa Kelas III SD pada mata pelajaran IPAS dari kategori rendah menjadi tinggi. Kontribusi unik penelitian ini terletak pada integrasi sistemik antara Model TGT dan Media *Flipcard* yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, serta penguatan tiga dimensi Profil Pelajar Pancasila, kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi, dalam praktik pembelajaran autentik. Keterbatasan penelitian meliputi konteks

- 641 *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard di Kelas III Sekolah Dasar – Vivin Setyawati, Fajar Setiawan, Lilik Binti Mirnawati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11570>

yang terbatas pada satu sekolah, durasi dua siklus yang belum mengukur dampak jangka panjang, serta fokus pada satu mata pelajaran. Penelitian lanjutan disarankan memperluas cakupan subjek, memperpanjang durasi, dan menguji pada mata pelajaran berbeda untuk memperkuat validitas eksternal temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Quick Response (QR) Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Skripsi Oleh : Fisa Aisyah.*
- Ardiana, A. S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games-Based Learning (Gbl). . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.*
- Baan, W., & Hidayat, D. (2025). *Deconstructing The Learning Styles Myth In English Language Learning From The Perspective Of Santrock's Educational Psychology For Evidence- Based Practice.* 12(4), 567–578.
- Bandaso, H., Sinring, A., Terbuka, U., Makassar, U. N., & Terbuka, U. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar.* 10(2), 105–121.
- Buhari. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Materi Globlisasi Siswa Kelas Ix-U Smpn 1 Bolo Tahun Pelajaran.* 3, 57–68.
- Chen, Y. (2017). *Empirical Study On The Effect Of Digital Game-Based Instruction On Students ' Learning Motivation And Achievement.* 8223(49), 3177–3187. <https://doi.org/10.12973/Eurasia.2017.00711a>
- Dinda, S. A. (2025). *Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Upt Sd Negeri 2 Karang Sari.*
- Fakhriyah, F. R. (2023). *Karakteristik Desain Pembelajaran Scaffolding Argumen Driven By Inquiry Berbasis Literasi Sains. . Nem.*
- Farman, Winarto, R. A. H., Mitha, P., Puspitasari Setyaningrum, Muhammad Reissyaf, D., Misesani, Dyah Rahmawati, Dina Firliana Nurddin, N., Dias Laksita Dewi, Lusiana Mariyeta Balik, M. A., Luthfia Ayu Karina, Ahmad Syaiful, Latifah, R., & Rustanuarsi, S. R. (2024). *Analisis Pendekatan Restoratif Justice Dengan Diversi Dalam Penyelesaian Kasus Anak Yang Berhadapan Dengan Hukum Dalam Perspektif Keadilan Bagi Korban Anak.*
- Firdos, I. I. (2023). *Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. . In Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series, 33-38.*
- Grund, C. K. (2018). *Supporting Learning In Information Systems By Facilitating Motivation With Games And Game Supporting Learning In Information Systems By Facilitating Motivation With Games And Game Elements.*
- Hake, R. R. (1999). *American Educational Research Association's Division D, Measurement And Research Methodology: Analyzing Change/Gain Scores.* Usa: Woodland Hills.
- Johnson, D. W. (2014). *Cooperative Learning: Improving University Instruction By Basing Practice On Validated Theory.* *Journal On Excellence In College Teaching*, 25(3&4).
- Johnson, D. W. (2018). *Cooperative Learning: The Foundation For Active Learning.* *Active Learning—Beyond The Future.* 59-71.
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon., R. (2014). *The Action Research Planner Doing Critical Participatory Action Research.*

- 642 *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard di Kelas III Sekolah Dasar – Vivin Setyawati, Fajar Setiawan, Lilik Binti Mirnawati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11570>
- Nurishlah, L. N. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Murabbi*, 2(2), 60-71.
- Partovi, T. &. (2019). The Effect Of Game-Based Learning On Academic Achievement Motivation Of Elementary School Students. *Learning And Motivation*. 68, 101592.
- Priatini, L. &. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Flashcard Kasep (Kartu Pemahaman Konsep) Terhadap Pemahaman Konsep Tematik Siswa Sd. *Basicedu*, 8(4), 2838-2846.
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(2), 76-87.
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, Ig. W. (2024). *Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21*. 4(11), 2001–2015.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring*. 5(5), 3101–3108.
- Qomariyah, S. P. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa Sd. . *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 472-488.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic And Extrinsic Motivations : Classic Definitions And New Directions*. 67, 54–67. <https://doi.org/10.1006/Ceps.1999.1020>
- Saputra, M. I., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., & Islam, P. A. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. 16(1), 118–130.
- Schunk, D. H. (2014). *Motivation In Education: Theory, Research, And Applications*.
- Schunk, D. H., & Dibenedetto, M. K. (2019). Motivation And Social Cognitive Theory. *Contemporary Educational Psychology*, 101832. <https://doi.org/10.1016/J.Cedpsych.2019.101832>
- Septiani, R. &. (2024). Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 4(3), 158-166.
- Setianingsih, D., Kunti Dian Ayu Afiani, & Mirnawati., L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Sap*, 1(1), 45–53.
- Slavin, R. E. (2022). *Cooperative Learning In Elementary Schools*.
- Triastutik, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Tarik Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Innovation In Science Learning In Elementary Schools : Tgt (Teams Game Tour). *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2, 37–43.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press., Vol. 86.
- Wicaksono, V. D. (2025). *Flipped Classroom Strategi Inovatif Pembelajaran Di Era Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yulawati, A. A. N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi*. 2, 356–364. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.5256868>