



**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA POKOK
BAHASAN LINGKARAN DI KELAS XI B SISWA SMK S
PANCA DHARMA PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Dalam Bidang Ilmu Tadris/ pendidikan Matematika*

OLEH

YENI MARYANI
NIM. 11 330 0130

**PROGRAM STUDI/PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2017**



**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA POKOK
BAHASAN LINGKARAN DI KELAS XI B SISWA SMK S
PANCA DHARMA PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Dalam Bidang Ilmu Tadris/ pendidikan Matematika*

OLEH

YENI MARYANI
NIM. 11 330 0130

PEMBIMBING I

Dra.Hj.TattaHerawatiDaulae,M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

PEMBIMBING II

Mariam Nasution,M.Pd
NIP.19700224 2003 12 2 001

PROGRAM STUDI/PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2017

Hal : Skripsi
a.n. **Yeni Maryani**
Lampiran : 7 (tujuh) Eksemplar

Padangsidempuan, 21 April 2017
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikumWr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. **YENI MARYANI** yang berjudul, **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Tadris Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dra. Hj.Tatta Herawati Daulae,M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

Mariam Nasution,M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **YENI MARYANI**
NIM : **11 330 0130**
Fak/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/Tadris Matematika**
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang Kode Etik Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 21 April 2017

Pembuat Pernyataan

YENI MARYANI

NIM. 11 330 0130

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YENI MARYANI
NIM : 11 330 0130
Jurusan : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Cipta Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free-Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan,
pada tanggal : 21 April 2017
Yang menyatakan,

YENI MARYANI
NIM. 11 330 0130

SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : YENI MARYANI

NIM : 11 330 0130

JUDUL SKRIPSI : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

Ketua,

Sekretaris,

Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Anggota

Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP. 19641013 199103 1 003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan

Tanggal/Pukul : 26 Mei 2017/ 13.30 Wib s./d 16.00 Wib.

Hasil/Nilai : 74,25(B)

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,06

Predikat : Amat Baik



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidempuan
Tel. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022 Kode Pos 22733

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Geams Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan

Ditulis Oleh : YENI MARYANI
NIM : 11 330 0130
Jurusan : Tadris Matematika (TMM-3)

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 26 Mei 2017
Dekan

Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

ABSTRAK

Nama : YENI MARYANI
NIM : 11 330 0130
Judul : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan

Pada penelitian ini, masalah yang dikemukakan adalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidempuan pada pokok bahasan lingkaran. Siswa kurang serius dalam belajar. Ini disebabkan karena kurang sesuainya model pembelajaran yang dipilih dengan materi yang disampaikan. Mengingat pentingnya kualitas pendidikan dan menanggapi masalah yang dihadapi siswa, maka sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

Penelitian ini berkaitan dengan motivasi dimana indikator motivasi adalah: Perhatian yaitu siswa yang fokus terhadap pelajaran matematika, ulet yaitu siswa berusaha menjawab soal, tekun yaitu siswa aktif dalam menjawab soal, berminat yaitu siswa aktif dalam geams dan keberanian yaitu siswa berani dalam menjawab soal ke depan.

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling berkaitan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XIB Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidempuan yang berjumlah 32 orang. Instrumen Pengumpulan data berupa angket. Angket digunakan sebagai mengukur motivasi belajar pokok bahasan lingkaran.

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari observasi dan angket. Motivasi belajar siswa pokok bahasan lingkaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aspek perhatian siklus I pertemuan I 18,75%, pertemuan II 56,25% pada siklus II 81,25%. Aspek keuletan siklus I pertemuan I 12,50%, pertemuan II 50%, siklus II 75%. Aspek tekun siklus I pertemuan I 25%, pada pertemuan II 56,25%, siklus II 87,5%. Aspek minat siklus I pertemuan I 6,25%, pertemuan II 43,75%, Siklus II 75%. Aspek keberanian siklus I pertemuan I 18,75%, dan siklus I pertempunan II 56,25% siklus II 81,25%. Hasil angket motivasi siklus I pertemuan I 50,42%, Siklus I pertemuan II 80.42% dan meningkat pada siklus II 92.92%. Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas XI B siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan pada pokok bahasan lingkaran.

Kata kunci : Motivasi, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Lingkaran

ABSTRACT

Name : YENI MARYANI
NIM : 11 330 0130
Title : Efforts to Improve Motivation Learning Mathematics With Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) On Circle of Principals in Class XI B Students SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan

In this study, the problem presented is the low motivation to learn mathematics students of class XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan on the subject of the circle. Students are less serious in learning. This is due to the lack of a suitable learning model with the material presented. Given the importance of the quality of education and responding to problems faced by students, then as an effort to improve student learning motivation, researchers use cooperative learning model Type Teams Games Tournament (TGT). This study aims to improve Student Motivation learning Mathematics Students on the subject of Circle in class XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan.

This research is related to motivation where the motivation indicator is: Attention is the students who focus on the mathematics lesson, the tenet is the students trying to answer the problem, diligently the students are active in answering the question, interested are the students active in games and courage that is brave students in answering the question .

This study is a Classroom Action research consisting of two cycles and each consisting of four main activities: planning, action, observation, and reflection in one interconnected spiral. The subjects of this study are students of class XIB Accounting SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan which amounted to 32 people. Instrument Data collection in the form of questionnaire. Questionnaire is used as a measure of learning motivation of the subject of the circle.

The results of this study can be seen from the observation and questionnaire. Student learning motivation of subject of circle has increased from cycle I to cycle II. Aspects of attention cycle I meeting I 18.75%, meeting II 56.25% in cycle II 81.25%. Aspects of tenacity cycle I meeting I 12.50%, meeting II 50%, cycle II 75%. Aspects of diligent cycle I meeting I 25%, at the second meeting 56.25%, cycle II 87.5%. Aspects of interest cycle I meeting I 6.25%, meeting II 43.75%, Cycle II 75%. Aspects of courage cycle I meeting I 18.75%, and cycle I second women 56.25% cycle II 81.25%. The result of questionnaire motivation I meeting cycle I 50.42%, Cycle I meeting II 80.42% and increase in cycle II 92.92%. It can be concluded that the type of cooperative learning *Teams Games Tournament* (TGT) may increase the motivation to learn in class XI student of SMK B S Panca Dharma Padangsidimpuan on the subject of the circle.

Keywords: Motivation, Learning Model *Teams Games Tournament* (TGT), Circle

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menuangkannya dalam pembahasan skripsi ini. Salawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah SAW yang telah menuntun umat manusia kepada jalan kebenaran dan keselamatan.

Penulisan skripsi yang berjudul, ” Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidempuan”, ini disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan dan tugas-tugas untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Dalam menyusun skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang dihadapi penulis karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang ada pada penulis. Akan tetapi berkat kerja keras dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A pembimbing I dan Mariam Nasution, M.Pd pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Rektor IAIN Padangsidempuan, wakil –wakil rektor, Dekan FTIK, Bapak-bapak / Ibu dosen, karyawan dan karyawan serta seluruh civitas akademika IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
3. Bapak Ahmad Yani selaku Kepala Sekolah SMK S Panca Dharma Padangsidempuan yang telah memberikan kepada penulis kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
4. Para Siswa Kelas XI B Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidempuan sebagai Subjek Penelitian penulis.
5. Sahabat, teman-teman serta rekan-rekan mahasiswa yang juga turut memberi dorongan dan sarana kepada penulis, baik berupa diskusi maupun bantuan buku-buku, yang berkaitan dengan penyelesaian skripsi ini.
6. Teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda serta Abanganda, Kakanda, dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan motivasi, do’a, dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada ALLAH SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari ALLAH SWT.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfa'at bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, 21 April 2017

Penulis,

YENI MARYANI

NIM. 11 330 0130

DAFTAR ISI

| | HALAMAN |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| DEWAN PENGUJI | iii |
| SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI | iv |
| SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| ABSTRAK | xii |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Batasan Istilah..... | 7 |
| E. Rumusan Masalah | 8 |
| F. Tujuan Penelitian | 9 |
| G. Manfaat Penelitian | 9 |
| H. Indikator Tindakan..... | 10 |
| I. Sistematika Pembahasan | 11 |
| | |
| BAB II : LANDASAN TEORI | |
| A. Kerangka Teori | 12 |
| 1. Motivasi Belajar Matematika | 12 |
| a. Pengertian Motivasi | 12 |
| b. Jenis –jenis Motivasi | 13 |
| c. Fungsi Motivasi | 15 |
| d. Ciri-ciri Peserta Didik yang Sudah Termotivasi..... | 16 |
| 2. Pembelajaran Matematika | 18 |
| a. Pengertian Belajar | 18 |
| b. Pembelajaran Matematika | 20 |
| c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika | 22 |
| 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe | |
| <i>Teams Games tournament</i> (TGT) | 23 |
| a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe | |
| <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) | 23 |
| b. Tujuan Pembelajaran Koopertif | |
| <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) | 24 |
| c. Komponen –Komponen dalam | |
| <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) | 26 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| d. | Langkah – Langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) | 28 |
| e. | Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games tournament</i> (TGT) | 28 |
| 4. | Lingkaran..... | 29 |
| a. | Pengertian Lingkaran..... | 29 |
| b. | Bagian-bagian lingkaran..... | 30 |
| c. | Keliling Lingkaran | 32 |
| d. | Luas Lingkaran | 33 |
| e. | Panjang Busur | 34 |
| f. | Luas Juring..... | 34 |
| B. | Penelitian Terdahulu | 35 |
| C. | Kerangka Berpikir | 38 |
| D. | Hipotesis Tindakan..... | 39 |
| | | |
| BAB III | : METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. | Lokasi dan waktu Penelitian | 40 |
| B. | Jenis Penelitian..... | 41 |
| C. | Subjek Penelitian..... | 41 |
| D. | Instrumen Pengumpulan Data..... | 41 |
| E. | Prosedur Penelitian..... | 43 |
| F. | Analisis Data..... | 47 |
| BAB IV | : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. | Deskripsi data hasil Penelitian..... | 50 |
| 1. | Kondisi Awal..... | 50 |
| 2. | Hasil Motivasi siklus I pertemuan I..... | 52 |
| 3. | Hasil Motivasi siklus I pertemuan II | 59 |
| 4. | Hasil motivasi siklus II | 66 |
| B. | Pembahasan Hasil Penelitian | 72 |
| C. | Keterbatasan Penelitian | 75 |
| BAB V | : PENUTUP | 76 |
| A. | KESIMPULAN..... | 76 |
| B. | SARAN..... | 77 |

DAFTAR PUSTAKA
Lampiran-lampiran
Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

HALAMAN

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 1. | Jadwal Penelitian..... | 40 |
| Tabel 2. | Instrument yang digunakan dalam penelitian | 42 |
| Tabel 3. | Kisi-kisi Rekapitulasi Lembar Observasi Motivasi | 42 |
| Tabel 4. | Kisi-kisi Angket Motivasi Dilihat Berdasarkan Indikator | 43 |
| Tabel 5. | Lembar Observasi siswa pada Pra tindakan | 50 |
| Tabel 6. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek perhatian siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I | 56 |
| Tabel 7. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek keuletan siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I | 57 |
| Tabel 8. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Tekun siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I..... | 57 |
| Tabel 9. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek minat siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I..... | 58 |
| Tabel 10. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Keberanian siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I..... | 59 |
| Tabel 11. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek perhatian siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan II..... | 63 |
| Tabel 12. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek keuletan siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan II | 63 |
| Tabel 13. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Tekun siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan II | 64 |
| Tabel 14. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek minat siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I..... | 64 |
| Tabel 15. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Keberanian siswa dalam pembelajaran siklus I pertemuan I..... | 65 |
| Tabel 16. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek perhatian siswa dalam pembelajaran siklus II | 69 |
| Tabel 17. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek keuletan siswa dalam pembelajaran siklus II..... | 69 |
| Tabel 18. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Tekun siswa dalam pembelajaran siklus II..... | 70 |
| Tabel 19. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek minat siswa dalam pembelajaran siklus II..... | 70 |
| Tabel 20. | Hasil Observasi berdasarkan indikator motivasi aspek Keberanian siswa dalam pembelajaran siklus II..... | 71 |
| Tabel 21. | Rekapitulasi Observasi motivasi belajar siswa yang mendapat kriteria tinggi Pada siklus I dan siklus II | 72 |

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Unsur – unsur Lingkaran | 30 |
| Gambar 2. Busur Besar Dan Busur Kecil dalam Lingkaran | 31 |
| Gambar 3. Juring Besar dan Juring Kecil Dalam Lingkaran | 31 |
| Gambar 4. Tembereng Lingkaran | 32 |
| Gambar 5. Skema Kerangka Pikir | 39 |
| Gambar 6. Siklus Pelaksanaan PTK | 44 |
| Gambar 7. Diagram Batang Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa..... | 74 |
| Gambar 8. Diagram Batang Angket Motivasi Belajar Siswa..... | 74 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Validitas RPP
- Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
- Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 6. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa Siklus II
- Lampiran 8. Angket Motivasi Belajar Sebelum Validitas
- Lampiran 9. Validitas Angket Motivasi Siswa
- Lampiran 10. Angket Motivasi Setelah Validitas
- Lampiran 11. Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 12. Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 13. Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus II
- Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam diri baik perubahan besar maupun perubahan kecil. .

Dalam pendidikan banyak faktor–faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus lebih tepat dan peka dalam memilih suatu metode, strategi atau model pembelajaran.

Dalam pembelajaran Matematika perlu penguasaan materi, agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dan pengajaran, karena guru berperan besar sebagai pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru disini harus sesuai dengan bidangnya masing-masing. Diantaranya termasuk kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran.

Kurangnya Motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar matematika disebabkan karena siswa tidak mengetahui matematika tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sekolah yang cukup memegang peran

penting dalam membantu siswa menjadi berkualitas, karena matematika memerlukan salah satu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis, salah satu hal yang harus diperhatikan pendidik (guru) adalah memberikan motivasi belajar kepada peserta didik di sekolah.

Dalam pembelajaran matematika, siswa harus memiliki ketangkasan tersendiri dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik (guru), karena pelajaran matematika memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga peserta didik dituntut memiliki ketangkasan dalam memahami setiap persoalan-persoalan matematika.

Agar siswa mendapatkan ketangkasan tersebut dibutuhkan usaha pendidik (guru) dalam menumbuhkan ketangkasan peserta didik dengan cara memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Pembelajaran matematika yang sesuai dengan keadaan siswa, usaha pendidik (guru) memilih suatu model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat baik untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Dalam pembelajaran Matematika perlu adanya model pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi, agar siswa dapat menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Akan lebih baik ketika penyajian sebuah materi tidak hanya tenaga pendidik (guru) yang aktif, namun perlu keaktifan siswa agar konsep materi Matematika dapat dikuasai dengan baik. Selain keaktifan siswa, kita perlu mengembangkan konsep matematika dengan sebuah permainan, agar siswa lebih tertarik dan akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk dapat mempelajari dan

menguasai materi yang disampaikan dengan memiliki pengetahuan mengenai karakteristik berbagai model pembelajaran seorang guru akan lebih mudah menerapkan model yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik, agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas.¹

Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang handal tentunya diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek, diantaranya melalui belajar matematika. Pelajaran Matematika pada umumnya dianggap sebagai pelajaran paling sulit, karena pelajaran Matematika banyak mengandung simbol-simbol, abstrak, konsep-konsep, dan struktur-struktur Matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur Matematika, sehingga sebagian siswa tidak termotivasi untuk belajar Matematika.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi.

Selama ini pembelajaran Matematika di SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat klasikal (bersama-sama) melalui model konvensional (kebiasaan), yaitu model yang menggunakan sistem sederhana seperti ceramah yang hanya tertuju pada guru

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 147.

Hal ini membuat siswa merasa kurang mampu dan sulit memahami Matematika. Secara otomatis hanya siswa yang aktif saja yang termotivasi untuk belajar dan siswa yang tidak aktif tidak termotivasi untuk belajar Matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa di SMK S Panca Dharma yang masih ada belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)².

Bagi pendidik Kriteria Ketuntasan Minimal dapat dijadikan acuan untuk menindak lanjuti hasil penilaian peserta didik untuk menentukan respon dalam bentuk remedial bagi yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, Kriteria Ketuntasan Minimal matematika di kelas XI B Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidempuan yaitu 78, nilai siswa masih banyak yang dibawah 78 artinya siswa belum tuntas dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi lingkaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Nurhidayah daulay selaku guru matematika di SMK S Panca Dharma padangsidimpun mengatakan bahwa:

Hasil belajar siswa masih dikatakan kurang karena setiap dilakukan ujian nilai yang mereka peroleh dibawah KKM, sehingga harus dilakukan remedy agar bisa memperbaiki nilai mereka. Ini bisa saja disebabkan karena rendahnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa.³

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan peneliti ketidak seriusan mereka belajar dan kurang pemahaman konsep tentang lingkaran ini dikatakan motivasi

² Nurhidayah, Guru Matematika SMK S Panca Dharma Padangsidempuan, *Wawancara, di SMK S Panca Dharma Padangsidempuan*, 18 April 2016.

³*Ibid.*

yang rendah hal ini karena guru masih kurang memperhatikan model yang digunakan dalam pembelajaran. Seorang guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran Matematika untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, misalnya sebagian siswa kurang bersungguh-sungguh, dalam menerima materi pelajaran Matematika kurang bergairah, sibuk sendiri dan cepat bosan serta saat guru menyampaikan materi aktivitas siswa terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya, ada juga yang terlihat bosan dan melamun, serta kurangnya penghargaan guru terhadap usaha yang dilakukan dalam suatu pembelajaran.

Melihat kondisi yang demikian perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menanggulangi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi aktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴

Lingkaran adalah himpunan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, titik tertentu disebut pusat lingkaran, sedangkan jarak dari pusat lingkaran kesetiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kearah yang lebih baik di samping itu siswa dapat mengenang pembelajaran ini selamanya.

Motivasi merupakan dorongan atau kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 92.

1. Kurangnya motivasi belajar matematika Pada materi lingkaran.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran.
3. Sebahagian peserta didik kurang memahami materi/ konsep lingkaran yang diajarkan guru
4. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti materi yang di ajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari beberapa masalah yang di atas peneliti membatasi penelitian ini pada masalah Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

1. Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan(kebutuhan).⁵
2. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula

⁵Winardi J, *Motivasi dan Pemativasian dalam Manajemen* (Jakarta: Rajawali Press, 2000), hlm . 40.

sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas.⁶

3. *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Wrics dan Keath Edward. Pada model ini siswa dimainkan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang Pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga Perguruan Tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar.⁷
4. Lingkaran adalah himpunan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, titik tertentu disebut pusat lingkaran, sedangkan jarak dari pusat lingkaran kesetiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.⁸

E. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti susun, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 45.

⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), hlm. 83

⁸Farikhin, *Mari Berpikir Matematis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm. 119.

1. Bagaimana Proses Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan?
2. Apakah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas X SMK S Panca Dharma Padangsidempuan?

F. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.
2. Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

G. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat meningkatkan motivasi belajar matematika agar tidak bosan.
2. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dijadikan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan menjadi salah satu masukan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kualitas sekolah SMK S Panca Dharma Padangsidempuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Bagi peneliti, untuk bahan pertimbangan bagi peneliti untuk dapat meningkatkan profesionalisme diri sebagai tenaga pendidik di kemudian hari serta untuk peneliti lain agar dikembangkan pada materi selanjutnya.

H. Indikator Tindakan

Indikator motivasi belajar siswa merupakan indikator tindakan kelas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perhatian, yaitu fokus terhadap pelajaran Matematika, dan siswa yang serius dalam memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru ketika proses pembelajaran.
2. Ulet, yaitu siswa yang berusaha dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan keberhasilan team.
3. Tekun, yaitu siswa aktif dalam menjawab soal yang diberikan guru untuk meningkatkan poin team.

4. Berminat, yaitu siswa yang aktif dalam games tersebut.
5. Keberanian, yaitu siswa yang berani mengerjakan soal di depan kelas.⁹

I. Sistematika pembahasan

Untuk memudahkan penulisan maka penulis membagi pembahasannya menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab (pasal) dengan rincian.

Bab pertama berisikan pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua memuat kajian pustaka yang terdiri dari, kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis tindakan.

Bab ketiga memuat metodologi penelitian yang terdiri dari, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur (langkah-langkah) penelitian, dan analisis data.

Bab keempat memuat hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi temuan umum hasil penelitian, temuan khusus hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

Bab kelima memuat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran yang di anggap perlu.

⁹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 83.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam diri baik perubahan besar maupun perubahan kecil. .

Dalam pendidikan banyak faktor–faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus lebih tepat dan peka dalam memilih suatu metode, strategi atau model pembelajaran.

Dalam pembelajaran Matematika perlu penguasaan materi, agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dan pengajaran, karena guru berperan besar sebagai pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru disini harus sesuai dengan bidangnya masing-masing. Diantaranya termasuk kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran.

Kurangnya Motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar matematika disebabkan karena siswa tidak mengetahui matematika tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sekolah yang cukup memegang peran

penting dalam membantu siswa menjadi berkualitas, karena matematika memerlukan salah satu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis, salah satu hal yang harus diperhatikan pendidik (guru) adalah memberikan motivasi belajar kepada peserta didik di sekolah.

Dalam pembelajaran matematika, siswa harus memiliki ketangkasan tersendiri dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik (guru), karena pelajaran matematika memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga peserta didik dituntut memiliki ketangkasan dalam memahami setiap persoalan-persoalan matematika.

Agar siswa mendapatkan ketangkasan tersebut dibutuhkan usaha pendidik (guru) dalam menumbuhkan ketangkasan peserta didik dengan cara memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Pembelajaran matematika yang sesuai dengan keadaan siswa, usaha pendidik (guru) memilih suatu model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat baik untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Dalam pembelajaran Matematika perlu adanya model pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi, agar siswa dapat menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Akan lebih baik ketika penyajian sebuah materi tidak hanya tenaga pendidik (guru) yang aktif, namun perlu keaktifan siswa agar konsep materi Matematika dapat dikuasai dengan baik. Selain keaktifan siswa, kita perlu mengembangkan konsep matematika dengan sebuah permainan, agar siswa lebih tertarik dan akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk dapat mempelajari dan

menguasai materi yang disampaikan dengan memiliki pengetahuan mengenai karakteristik berbagai model pembelajaran seorang guru akan lebih mudah menerapkan model yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik, agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas.¹

Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang handal tentunya diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek, diantaranya melalui belajar matematika. Pelajaran Matematika pada umumnya dianggap sebagai pelajaran paling sulit, karena pelajaran Matematika banyak mengandung simbol-simbol, abstrak, konsep-konsep, dan struktur-struktur Matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur Matematika, sehingga sebagian siswa tidak termotivasi untuk belajar Matematika.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi.

Selama ini pembelajaran Matematika di SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat klasikal (bersama-sama) melalui model konvensional (kebiasaan), yaitu model yang menggunakan sistem sederhana seperti ceramah yang hanya tertuju pada guru

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 147.

Hal ini membuat siswa merasa kurang mampu dan sulit memahami Matematika. Secara otomatis hanya siswa yang aktif saja yang termotivasi untuk belajar dan siswa yang tidak aktif tidak termotivasi untuk belajar Matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa di SMK S Panca Dharma yang masih ada belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)².

Bagi pendidik Kriteria Ketuntasan Minimal dapat dijadikan acuan untuk menindak lanjuti hasil penilaian peserta didik untuk menentukan respon dalam bentuk remedial bagi yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, Kriteria Ketuntasan Minimal matematika di kelas XI B Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidempuan yaitu 78, nilai siswa masih banyak yang dibawah 78 artinya siswa belum tuntas dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi lingkaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Nurhidayah daulay selaku guru matematika di SMK S Panca Dharma padangsidimpun mengatakan bahwa:

Hasil belajar siswa masih dikatakan kurang karena setiap dilakukan ujian nilai yang mereka peroleh dibawah KKM, sehingga harus dilakukan remedy agar bisa memperbaiki nilai mereka. Ini bisa saja disebabkan karena rendahnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa.³

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan peneliti ketidak seriusan mereka belajar dan kurang pemahaman konsep tentang lingkaran ini dikatakan motivasi

² Nurhidayah, Guru Matematika SMK S Panca Dharma Padangsidempuan, *Wawancara, di SMK S Panca Dharma Padangsidempuan*, 18 April 2016.

³*Ibid.*

yang rendah hal ini karena guru masih kurang memperhatikan model yang digunakan dalam pembelajaran. Seorang guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran Matematika untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, misalnya sebagian siswa kurang bersungguh-sungguh, dalam menerima materi pelajaran Matematika kurang bergairah, sibuk sendiri dan cepat bosan serta saat guru menyampaikan materi aktivitas siswa terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya, ada juga yang terlihat bosan dan melamun, serta kurangnya penghargaan guru terhadap usaha yang dilakukan dalam suatu pembelajaran.

Melihat kondisi yang demikian perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menanggulangi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi aktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴

Lingkaran adalah himpunan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, titik tertentu disebut pusat lingkaran, sedangkan jarak dari pusat lingkaran kesetiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kearah yang lebih baik di samping itu siswa dapat mengenang pembelajaran ini selamanya.

Motivasi merupakan dorongan atau kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 92.

1. Kurangnya motivasi belajar matematika Pada materi lingkaran.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran.
3. Sebahagian peserta didik kurang memahami materi/ konsep lingkaran yang diajarkan guru
4. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti materi yang di ajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari beberapa masalah yang di atas peneliti membatasi penelitian ini pada masalah Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

1. Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan(kebutuhan).⁵
2. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula

⁵Winardi J, *Motivasi dan Pemativasian dalam Manajemen* (Jakarta: Rajawali Press, 2000), hlm . 40.

sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas.⁶

3. *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Wrics dan Keath Edward. Pada model ini siswa dimainkan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang Pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga Perguruan Tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar.⁷
4. Lingkaran adalah himpunan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, titik tertentu disebut pusat lingkaran, sedangkan jarak dari pusat lingkaran kesetiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.⁸

E. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti susun, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 45.

⁷Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), hlm. 83

⁸Farikhin, *Mari Berpikir Matematis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm. 119.

1. Bagaimana Proses Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan?
2. Apakah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas X SMK S Panca Dharma Padangsidempuan?

F. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.
2. Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

G. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat meningkatkan motivasi belajar matematika agar tidak bosan.
2. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dijadikan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan menjadi salah satu masukan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kualitas sekolah SMK S Panca Dharma Padangsidempuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Bagi peneliti, untuk bahan pertimbangan bagi peneliti untuk dapat meningkatkan profesionalisme diri sebagai tenaga pendidik di kemudian hari serta untuk peneliti lain agar dikembangkan pada materi selanjutnya.

H. Indikator Tindakan

Indikator motivasi belajar siswa merupakan indikator tindakan kelas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perhatian, yaitu fokus terhadap pelajaran Matematika, dan siswa yang serius dalam memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru ketika proses pembelajaran.
2. Ulet, yaitu siswa yang berusaha dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan keberhasilan team.
3. Tekun, yaitu siswa aktif dalam menjawab soal yang diberikan guru untuk meningkatkan poin team.

4. Berminat, yaitu siswa yang aktif dalam games tersebut.
5. Keberanian, yaitu siswa yang berani mengerjakan soal di depan kelas.⁹

I. Sistematika pembahasan

Untuk memudahkan penulisan maka penulis membagi pembahasannya menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab (pasal) dengan rincian.

Bab pertama berisikan pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua memuat kajian pustaka yang terdiri dari, kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis tindakan.

Bab ketiga memuat metodologi penelitian yang terdiri dari, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur (langkah-langkah) penelitian, dan analisis data.

Bab keempat memuat hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi temuan umum hasil penelitian, temuan khusus hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

Bab kelima memuat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran yang di anggap perlu.

⁹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 83.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Motivasi Belajar Matematika

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Sardiman menjelaskan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual.¹ Adapun motivasi merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu tindakan, suatu kondisi dimana keinginan-keinginan (*needs*) pribadi dapat mencapai kepuasan.² Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam belajar, karena kurangnya motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mc. Donald dalam Sardiman mengartikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang

¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafiindo Persada, 2010), hlm. 75.

²Syafaruddin, *Manajemen Pembelajaran* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), hlm. 131.

ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.³

Pendapat lain dikemukakan Clifford T. Morgan dalam Wasty Soemanto mengartikan motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut ialah: keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*).⁴

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu, dan juga sebagai pemberi arah dalam tingkah lakunya, salah satunya dorongan seseorang untuk belajar.

b. Jenis-jenis Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 - a) Motif-motif bawaan yaitu motif yang dibawa sejak lahir. Jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.
 - b) Motif-motif yang dipelajari maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari.

³Sardiman, *Op. Cit*, hlm. 73.

⁴Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 206.

- 2) Motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis
 - a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, berbuat dan kebutuhan untuk istirahat.
 - b) Motif-motif darurat yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu.
 - c) Motif-motif objektif dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.
- 3) Motivasi dilihat dari jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk rohaniah adalah kemauan.
- 4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
 - a) Motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - b) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.⁵

⁵Sardiman, *Op. Cit*, hlm 86-90.

Ngalim Purwanto menyebutkan bahwa motivasi mengandung tiga komponen pokok : “(1) Menggerakkan (2) Motivasi juga mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku (3) Menopang dan menjaga tingkah laku”. Berdasarkan komponen diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki beberapa jenis dan juga mengandung komponen, antara lain menggerakkan, mengarahkan, dan menopang atau menjaga tingkah laku. Pada dasarnya motivasi itu dapat muncul dari diri sendiri maupun dari orang lain, sehingga para siswa mampu meningkatkan motivasi belajarnya bisa karena dirinya sendiri maupun dari orang lain.⁶

c. Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Motivasi juga dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Sardiman menjelaskan motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, karena motivasi memiliki fungsi seperti:

(1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (2) menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya; (3) menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

⁶Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rema Rosdakarya, 2007), hlm. 75.

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat lagi bagi tujuan tersebut.⁷

Menurut Wina Sanjaya pembelajaran itu akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, menumbuhkan motivasi belajar siswa, merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru. Guru yang baik dalam mengajar selamanya akan berusaha mendorong siswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah⁸

Berdasarkan fungsi motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah memberikan arah dalam meraih apa yang diinginkan, menentukan sikap atau tingkah laku yang akan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan juga sebagai mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas.

d. Ciri-ciri Peserta Didik Yang Sudah Termotivasi

Ciri-ciri peserta didik yang sudah termotivasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil oleh peserta didik.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

⁷Sardiman, *Op. Cit*, hlm. 85.

⁸Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 251-253.

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yang dilakukan peserta didik.⁹

Dibuku lain juga menyebutkan ciri-ciri siswa yang termotifasi adalah sebagai berikut:¹⁰

1. Dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan tersebut terjadi disebabkan oleh perubahan tertentu pada sistem *neurofisiologis* dalam organisme manusia, misalnya: karena terjadinya perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar. Disamping itu, ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.
2. Ditandai oleh timbulnya perasaan (*Affective arousal*). Mula-mula berupa ketengangan psikologis, lalu berupa suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan tingkah laku yang bermotif. Perubahan ini dapat diamati pada perbuatannya. Contoh: seseorang terlibat dalam situasi diskusi, dia tertarik pada masalah yang sedang dibicarakan, karena dia bersuara/mengemukakan pendapatnya dengan kata-kata yang lancar dan tepat.

⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 149-156.

¹⁰Oemar Malik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2011), ed. 1, cet 11, hlm.106

3. Ditandai oleh reaksi–reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang termotivasi memberikan respon-respon kearah suatu tujuan tertentu. Respon–respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Tiap respon merupakan suatu langkah kearah mencapai tujuan. Contoh: si A ingin mendapat hadiah, maka ia ingin belajar misalnya mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, menempuh tes, dan sebagainya.

berdasarkan ciri–ciri orang yang termotivasi di atas dapat disimpulkan bahwa ciri–ciri orang yang termotivasi adalah adanya perubahan rasa ingin tau yang kuat dan pembelajaran yang lebih serius untuk bersaing di dalam kelas.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (masih dalam kandungan) sampai meninggal dunia. Dikatakan belajar apabila seseorang tersebut ada perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan *afektif* (sikap), *kognitif* (pengetahuan), dan *psikomotorik* (keterampilan).¹¹

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Bandung : Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 68.

Menurut Muhibbin Syah pengertian belajar secara umum dapat dipahami sebagai tahapan perubahan Seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sehingga hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹²

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik.¹³

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian. Dalam konteks tidak tahu menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam di istilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*).

Defenisi ini merupakan defenisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah menyebar di alam, tinggal bagaimana siswa atau pengajar bereksplorasi,

¹²*Ibid.*

¹³Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 20

mengali dan menemukan kemudian memungutnya, untuk memperoleh pengetahuan.¹⁴

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko–fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, kemudian dalam arti sempit, belajar sebagai usaha penguasaan ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa belajar itu adalah sesuatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu.

b. Pembelajaran matematika

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematigie* (Prancis), *matematico* (Italia), *matematiceski* (Rusia), atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan Yunani *mathematike*, yang berarti” *learning to learning*” perkataan itu mempunyai akar kata *mathematike*, yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan matematika berhubungan sangat erat

¹⁴Suyana & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT Rosdakarya, 2012), hlm. 9

¹⁵Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 20–22

¹⁶Oemar Hamalik, *Op.Cit.*, hlm. 57.

dengan sebuah kata lainnya yaitu, *mathanein* yang mengandung arti belajar (berfikir)¹⁷

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu: Aljabar, Analisis dan Geometri.¹⁸ Pendapat tersebut diperkuat oleh Johnson dan Rising yang dikutip dalam bukunya Erman Suherman mengatakan bahwa “matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logika dengan bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenal bunyi”.¹⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran dalam ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu: Aljabar, Analisis dan Geometri.

¹⁷Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: Jica, 2003), hlm. 15.

¹⁸*Ibid*, hlm. 16

¹⁹*Ibid*, hlm. 18

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya motivasi belajar Matematika, karena Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi: (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) pujian, (4) gerakan tubuh, (5) memberi ulangan, (6) memberi tugas, (7) mengetahui hasil, (8) hukuman.²⁰

Memberi angka biasanya akan lebih membuat peserta didik menjadi semangat belajar, karena angka merupakan simbol dari perolehan nilainya. Pemberian hadiah akan membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah tersebut, sehingga hadiah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik. Pujian merupakan motivasi yang baik, diberikan kepada siswa oleh guru ketika siswa tersebut melakukan hal positif.

Cara lain untuk menumbuhkan motivasi yaitu dengan cara memberi ulangan, karena dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hasil yang baik, apabila diketahui oleh siswa, maka itu dapat lebih mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi. Hukuman dapat menjadi motivasi bagi siswa,

²⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, hlm. 149-156.

apabila penyampaiaannya diberikan secara bijak serta tepat, agar siswa dapat memahami apa maksud siswa itu diberi hukuman.²¹

Kesimpulan dari berbagai upaya meningkatkan motivasi di atas, motivasi belajar matematika dapat ditingkatkan melalui beberapa upaya yaitu memberikan penghargaan, hadiah dan juga adanya pujian yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Wina Sanjaya pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.²² Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis.²³

Menurut Istarani dalam Miftahul Huda *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.²⁴

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa dalam *Teams Games Tournament*

²¹*Ibid.*

²²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Frenada Media, 2006), hlm. 239.

²³Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 30

²⁴Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm 197.

(TGT) setelah guru menyajikan materi, siswa bekerja sama sebagai tim untuk mengerjakan lembar kerja dan belajar bersama untuk persiapan turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan akademik. Dalam permainan model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁵

Menurut Saco dalam Rusman (2006) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.²⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa TGT adalah model pembelajaran yang bersifat kelompok yang memadukan dengan permainan untuk mengasah kemampuan siswa.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang

²⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 83

²⁶Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Professional Guru* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 224.

hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi.²⁷

Menurut Johnson & Johnson tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individual maupun secara kelompok. Karena siswa belajar dalam satu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.²⁸

Sedangkan menurut Zamroni dalam buku Trianto, pembelajaran kooperatif dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.²⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individual maupun secara kelompok dalam model permainan dalam pembelajaran.

²⁷Trianto, *Op. Cit.*, hlm. 57

²⁸*Ibid.*

²⁹*Ibid*, hlm. 58.

c. **Komponen–komponen dalam *Team Games Tournament* (TGT)**

Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:³⁰

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar–benar memperhatikan dan memahami materi yang di sampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterongen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin,ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.

3. *Games* (Permainan)

Game terdiri atas pertanyaan–pertanyaan yang di rancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan

³⁰Hamdani, *Op.Cit.*, hlm. 92 - 93

belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan–pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini di kumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada saat unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagikan siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing–masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata–rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata–rata skor mencapai 45 atau lebih, “*great team*” apabila rata–rata mencapai 40–45, dan “*good team*” apabila rata–ratanya 30–40.

d. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkahnya antara lain:

- 1) Guru menyiapkan
 - Kartu Soal
 - Alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok
- 3) Guru mengarahkan aturan permainan

Pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang atau lebih yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa diberikan kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Ada pun kelebihan dari pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.

- b) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
- c) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- d) Dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
- e) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
- f) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.³¹

2. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

- a) Menggunakan waktu yang cukup lama.
- b) Harus dilakukan secara berkesinambungan.
- c) Materi kurang tertahan baik dalam kepala siswa untuk menghafal atau diingat kembali

4. Lingkaran

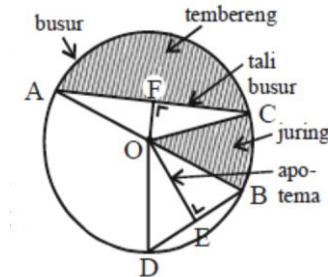
a. Pengertian Lingkaran

Lingkaran adalah himpunan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu. Selanjutnya titik tertentu disebut pusat lingkaran. Sedangkan jarak dari pusat lingkaran kesetiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.³²

³¹Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 242

³²Farikhin, *Mari Berpikir Matematis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm. 119.

b. Bagian-Bagian Lingkaran



Gambar 1.

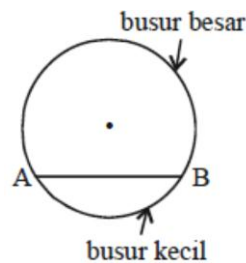
Unsur-unsur lingkaran

Perhatikan gambar diatas untuk dapat memahami mengenai unsur-unsur lingkaran.³³

- 1) Titik O disebut titik pusat lingkaran.
- 2) \overline{OA} , \overline{OB} , \overline{OC} , dan \overline{OD} disebut jari-jari lingkaran, yaitu garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran dan titik pada keliling lingkaran.
- 3) \overline{AB} disebut *garis tengah* atau *diameter*, yaitu ruas garis yang menghubungkan dua titik pada keliling lingkaran dan melalui pusat lingkaran. Karena diameter $\overline{AB} = \overline{AO} + \overline{OB}$, dimana $\overline{AO} = \overline{OB} =$ jari-jari (r) atau $d = 2r$.
- 4) \overline{AC} disebut *tali busur*, yaitu ruas garis yang, menghubungkan dua titik pada keliling lingkaran.
- 5) $\overline{OE} \perp$ tali busur \overline{BD} dan $\overline{OF} \perp$ tali busur \overline{AC} disebut *apotema*, yaitu jarak terpendek antara tali busur dan pusat lingkaran.

³³*Ibid.*, hlm 120

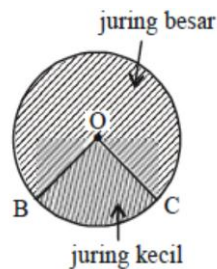
- 6) Garis lengkung \widehat{AC} , \widehat{BC} , dan \widehat{AB} disebut *busur lingkaran*, yaitu bagian dari keliling lingkaran. Busur terbagi menjadi dua, yaitu busur besar dan busur kecil.



Gambar 2.

Busur besar dan busur kecil dalam lingkaran

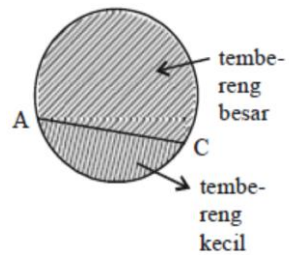
- a) *Busur kecil/pendek* adalah busur AB yang panjangnya kurang dari setengah keliling lingkaran.
 - b) *Busur besar/panjang* adalah busur AB yang lebih dari setengah keliling lingkaran.
- 7) Daerah yang dibatasi oleh dua jari-jari, \overline{OC} dan \overline{OB} serta busur BC disebut *juring* atau *sektor*. Juring terbagi menjadi dua, yaitu juring besar dan juring kecil.



Gambar 3.

Juring besar dan juring kecil dalam lingkaran

- 8) Daerah yang dibatasi oleh tali busur \overline{AC} dan busurnya disebut *tembereng*. Gambar 4 menunjukkan bahwa terdapat tembereng kecil dan tembereng besar.



Gambar 4
Tembereng Lingkaran

c. Keliling lingkaran

Perbandingan $\frac{\text{keliling lingkaran}}{\text{diameter}}$ sama dengan π . Jika K adalah keliling

lingkaran dan d adalah diameter lingkaran, maka $\frac{K}{d} = \pi$.

Jadi, $K = \pi d$. Karena $d = 2r$, maka $K = \pi \times 2r = 2\pi r$ Untuk setiap lingkaran berlaku rumus berikut :

$$\text{Keliling} = \pi d \text{ atau keliling} = 2\pi r$$

Dengan $d = \text{diameter}$, $r = \text{jari-jari}$, $\pi = \frac{22}{7}$ atau $3,14$ ³⁴

Contoh: Hitunglah keliling lingkaran dengan panjang jari-jari 20 cm.

Penyelesaian:

Jari-jari 20 cm

$$K = 2\pi r = 2 \times 3,14 \times 20 \text{ cm} = 125,6 \text{ cm}$$

Jadi keliling lingkaran adalah 125,6 cm

³⁴*Ibid.*

d. Luas lingkaran

Untuk menemukan luas lingkaran dapat dilakukan percobaan sebagai berikut:

- 1) Buatlah lingkaran dengan jari-jari 10 cm.
- 2) Bagilah lingkaran tersebut menjadi dua bagian sama dan arsir satu bagian
- 3) Bagilah lingkaran tersebut menjadi 12 bagian sama besar dengan cara membuat 12 juring sama besar dengan sudut pusat 30^0 gambar di atas
- 4) Bagilah salah satu juring yang tidak diarsir menjadi dua sama besar
- 5) Gunting lingkaran beserta 12 juring tersebut
- 6) Atur potongan-potongan juring dan susun setiap juring sehingga membentuk gambar persegi panjang.³⁵

Jika lingkaran dibagi menjadi juring-juring yang tak terhingga banyaknya kemudian juring-juring tersebut dipotong dan disusun maka hasilnya akan menjadi persegi panjang. Bangun yang seperti persegi panjang tersebut panjangnya sama dengan setengah keliling lingkaran $\pi = 3,14$ dan lebarnya sama dengan jari-jari lingkaran (10 cm), jadi luas lingkaran dengan jari-jari 10 cm.

³⁵ *Ibid.*

Luas persegi panjang dengan $p = 3,14$ dan $l = 10$ cm

$$= p \times l = 3,14 \times 10 \text{ cm}$$

$$= 314 \text{ cm}$$

Karena $\frac{k}{d} = \pi$ maka $K = \pi d$

$$K = 2 \pi r$$

Karena $d = 2r$ maka $k = 2 \pi r$

Jika luas selalu pakai bujur sangkar

$$L = \pi r^2 \text{ atau } d = \frac{1}{4} \pi d^2$$

Contoh:

Hitunglah luas lingkaran jika $r = 8$ cm, $d = 20$ cm.

Penyelesaian:

$$L = \pi r^2 = 3,14 \times 8^2 = 200,96 \text{ cm}^2$$

$$L = \frac{1}{4} \pi d^2 = \frac{1}{4} \times 3,14 \times 20^2 \text{ cm} = 314 \text{ cm}^2$$

e. Panjang busur

Panjang busur adalah bagian dari keliling lingkaran yang dibatasi dengan dua titik.

$$\text{Panjang busur} = \frac{\alpha}{360^\circ} \times 2 \pi r$$

f. Luas juring

Luas juring adalah daerah dalam lingkaran yang di batasi oleh dua jari-jari dan busur lingkaran.

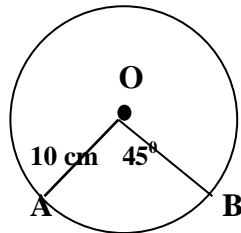
$$\text{Luas juring} = \frac{\alpha}{360^\circ} \times \pi r^2$$

Note:

$$\pi = 3,14$$

α = besarnya sudut pusat

Contoh:



Tentukan panjang busur AB dan luas juring AOB!

Jawab:

$$\text{Panjang busur AB} = \frac{\alpha}{360^{\circ}} \times 2 \pi r$$

$$= \frac{45^{\circ}}{360^{\circ}} \times 62,8 \text{ cm}$$

$$= 7,85 \text{ cm}$$

$$\text{Luas juring AOB} = \frac{\alpha}{360^{\circ}} \times \pi r^2$$

$$= \frac{45^{\circ}}{360^{\circ}} \times 3,14 \times 10^2 \text{ cm}^2 = 39,25 \text{ cm}^2$$

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini yang berbentuk skripsi berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Materi Pokok Logaritma guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil

Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Tahun Pelajaran 2009-2010”, yang ditulis oleh Ati Liulin Nuha, Prodi Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang. Berdasarkan hasil penelitian Hal ini ditunjukkan pada peningkatan hasil akhir tiap siklus yaitu pada pra siklus rata-rata motivasi belajar peserta didik 47% dan rata-rata hasil belajar sebesar 59.23 dengan ketuntasan belajar 48.5%, pada siklus I motivasi belajar peserta didik sudah meningkat dari pada sebelumnya yaitu 62.96% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 74.29 dengan ketuntasan klasikal 71.1%, pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 77.78% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 79.64 dengan ketuntasan klasikal 93.3%.³⁶

2. Penelitian ini yang berbentuk skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 2 Padangsidimpuan T.A 2011/2012, yang ditulis oleh Rukiah Purnama Sari, Prodi Tadris Matematika IAIN Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil analisis data bahwa hipotesis yang berbunyi “ ada terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Padangsidimpuan pada materi kubus dan balok adalah diterima, artinya apabila hasil analisis data itu baik maka generalisasi

³⁶ Atik Liulin, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang” (<http://oke.or.id> diakses 25 Desember 2014, pukul 15.00 WIB).

populasi dalam penelitian itu pun baik pula. Hal ini berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 0.621$ dan dibandingkan dengan t_{tabel} yang berarti pengaruh kedua variabel tersebut kuat.³⁷

3. Penelitian ini berbentuk skripsi yang berjudul “model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada pokok bahasan segitiga dan segiempat dikelas VII-3 SMP N 8 Padangsidimpuan” yang di tulis oleh Putri Nia Aulia Harahap. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada Siklus I pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 47,31% meningkat menjadi 55,78%. Kemudian pada Siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 69,19% meningkat menjadi 77,22%. Selain itu, kemampuan kognitif siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II yaitu: pada saat sebelum tindakan (prasiklus) diperoleh persentase siswa yang tuntas sebesar 35,71 %. Pada saat siklus I pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 57,14% sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 64,28%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 71,42% sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 82,14%.³⁸

³⁷ Rukiah Purnama Sari, “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kreaktivitas Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 2 Padangsidimpuan*” (Skripsi, Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2013).

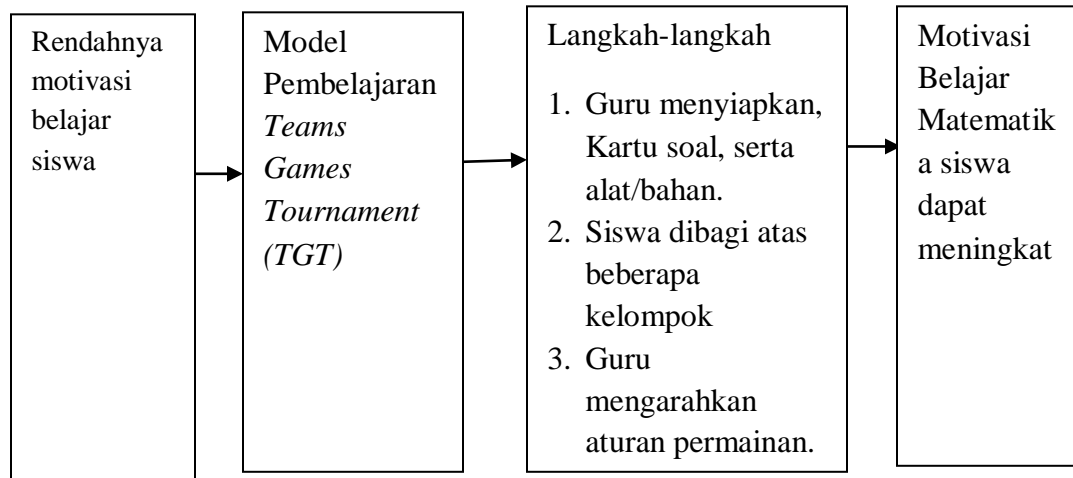
³⁸ Putri Nia Aulia Harahap, “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di Kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidimpuan*”, (Skripsi, Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2015).

C. Kerangka Berpikir

Melihat kurangnya motivasi belajar matematika siswa, dalam belajar Matematika, maka peneliti ingin menunjukkan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dimana penggunaan dari model ini memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Matematika khususnya pada materi lingkaran yang merupakan salah satu pokok bahasan yang banyak menyajikan persoalan-persoalan yang mampu meningkatkan motivasi siswa, dan dalam hal ini sangat sesuai dengan karakteristik model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu game atau tournament yang mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Sesuai dengan teori-teori yang terdapat pada kajian teori maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Matematika.

Pengembangan motivasi belajar siswa sesuai dengan prinsip TGT ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan khususnya pada materi lingkaran yang disampaikan ataupun dalam prosesnya bersifat games atau turnamen sangat efektif meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa. Dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5.
Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.³⁹ Berdasarkan kerangka berpikir dan landasan teori yang diperoleh, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa khususnya pada materi lingkaran.

³⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), hlm. 41

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Dalam buku metode penelitian pendidikan menurut Sukardi bahwa yang dimaksudkan dengan lokasi penelitian adalah tempat dimana proses studi Penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung.¹ Penelitian ini dilakukan di SMK S Panca Dharma Padangsidempuan, karena lokasi penelitian ini sangat terjangkau oleh peneliti, *Teams Games Tournament* (TGT) belum diterapkan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan belum ada yang melakukan penelitian di sekolah tersebut. jadwal penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

Tabel 1.
Jadwal Penelitian

| No | Kegiatan | Waktu |
|-----|--------------------|---------------------------------|
| 1. | Pengesahan Judul | Bulan April 2016 |
| 2. | Bimbingan Proposal | 4 Mei 2016 |
| 3. | Acc Proposal | 15 Agustus 2016 |
| 4. | Seminar Proposal | 21 September 2016 |
| 5. | Surat riset | 25 Oktober 2016 |
| 6. | Penelitian | 25 Oktober s/d 03 Nopember 2016 |
| 7. | Pengelolaan data | 04 s/d 30 Nopember 2016 |
| 8. | Bimbingan Skripsi | 15 Desember 2016 |
| 9. | Acc Skripsi | 10 Januari 2017 |
| 10. | Seminar hasil | 21 April 2017 |
| 11. | Siding munaqosah | 26 Mei 2017 |

¹Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksar, 2003), hlm 53

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni sebagai guru, tindakan diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Kelas adalah tempat proses pembelajaran berlangsung.² Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru pelajaran Matematik. Guru pelajaran Matematika sebagai obsever pembelajaran dan peneliti sebagai pelaksana. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari komponen: Perencanaan, aksi atau tindakan, Pengamatan dan refleksi.³

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan sebanyak 32 siswa diantaranya 12 siswa dan 20 siswi.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian ini, penulis menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket, selama

²Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), hlm. 25-26.

³Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), hlm. 204.

pembelajaran untuk setiap pertemuan. Pengamatan setelah dilakukan proses belajar mengajar. Instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.
Instrument yang digunakan dalam penelitian

| No | Instrument | Kegunaan | Pelaksanaan |
|----|------------|---|------------------|
| 1. | Observasi | Memperoleh informasi tentang motivasi belajar matematika siswa | Setiap pertemuan |
| 2. | Angket | Memperoleh data dan informasi tentang motivasi belajar matematika | Setiap pertemuan |

1. Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrument. Dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.⁴

Tabel 3.
Kisi-kisi Rekapitulasi Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Indikator⁵

| No | Nama Siswa | Indikator yang diamati | | | | |
|----|------------|------------------------|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |

⁴*Ibid*, hlm. 272.

⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafiindo Persada, 2010), hlm. 75.

Keterangan:

Indikator motivasi belajar yang diamati ada 5 yaitu:

- a. Perhatian, yakni fokus terhadap pelajaran Matematika
- b. Ulet, yakni siswa berusaha menjawab soal
- c. Tekun, yakni aktif dalam menjawab soal
- d. Berminat, yakni siswa yang aktif dalam game
- e. Keberanian, yakni siswa berani menjawab kedepan soal

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadi, atau hal-hal yang ia ketahui⁶. Angket merupakan salah satu alat pengumpulan data yang lazim digunakan dalam penelitian.⁷ Angket disini untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa, seberapa besar motivasi siswa terhadap pelajaran matematika terutama materi lingkaran.

Tabel 4
Kisi-kisi Angket Motivasi Dilihat Berdasarkan Indikator⁸

| No | Indikator | Butir Soal |
|----|------------|---------------------|
| 1 | Perhatian | 2,3,4,11 |
| 2 | Keuletan | 7,12,15 |
| 3 | Tekun | 1,6,8,9,14,21,23,24 |
| 4 | Minat | 5,10,13,22,25 |
| 5 | keberanian | 16,17,18,19,20 |

E. Prosedur penelitian

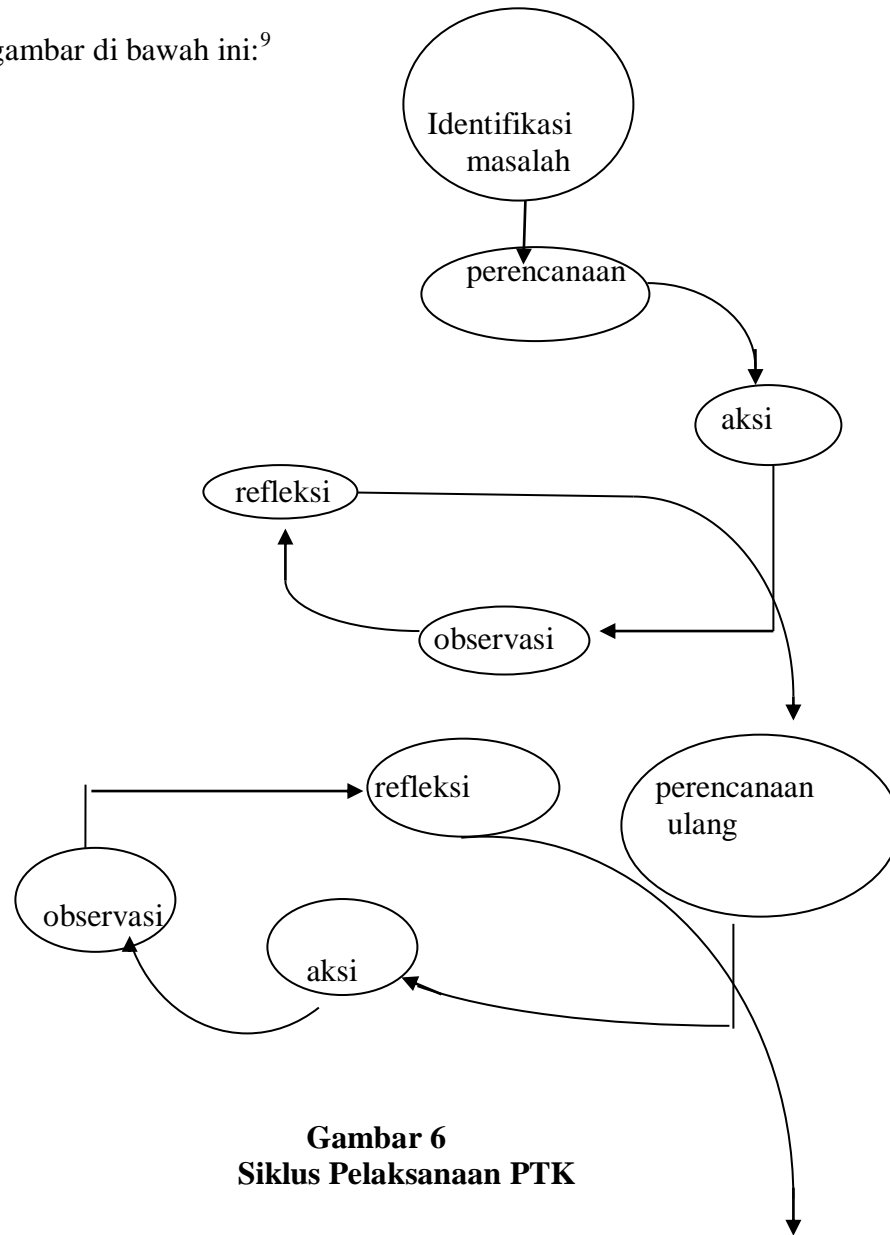
Penelitian tindakan ini menggunakan model Hopkins. Menurut Hopkins (1993), pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk

⁶*Ibid*, hlm 128.

⁷Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Citapustaka Media, 2006), hlm. 97.

⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafiindo Persada, 2010), hlm. 76.

spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya. Manakala digambarkan model Spiral yang dikembangkan oleh Hopkins seperti yang digambar di bawah ini:⁹



Gambar 6
Siklus Pelaksanaan PTK

⁹ Wina Sanjaya, *Op.Cit.*, hlm 54.

Dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus 3 pertemuan. Pada siklus I ada 2 pertemuan dan pada siklus II ada 1 pertemuan diantaranya:

1. Siklus I

- a. Perencanaan adalah tahapan yang berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Perencanaan ini meliputi beberapa hal, yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pertimbangan pembimbing dan guru Matematika, menyusun bahan ajar yang diperlukan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menunjang terlaksananya pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), memberikan angket motivasi belajar Matematika
- b. Tindakan adalah rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan tersebut dalam bentuk tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan RPP yang telah disusun.
- c. Pengamatan atau observasi, dalam tahap ini sebenarnya berjalan secara beriringan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan berlangsung dan dilihat dari bagaimana langkah-langkah

yang dilakukan siswa pada ketika menyelesaikan soal dalam diskusi kelompok.

- d. Refleksi adalah untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.
 - 1) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memberikan masalah atau soal kontekstual dan meminta siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dalam diskusi, jika ada bagian-bagian tertentu yang belum atau kurang dipahami siswa yang belum memahami maka siswa yang memahami bagian itu diminta menjelaskannya kepada kawannya yang belum paham. Jika siswa yang belum paham tadi merasa tidak puas, guru menjelaskan lebih lanjut dengan cara mencari petunjuk atau saran-saran terbatas (seperlunya) dengan situasi dan kondisi masalah (sosial).
 - 2) Siswa mendeskripsikan masalah kontekstual, melakukan interpretasi aspek matematika yang ada pada masalah yang dimaksud, dan memikirkan strategi pemecahan masalah. Siswa secara kelompok akan mengutus temannya. Cara pemecahan dan jawaban masalah dilakukan saat turnamen. Guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan pernyataan-pernyataan menuntun untuk mengarahkan siswa menyelesaikan persoalan tersebut.

- 3) Guru membentuk kelompok dan meminta kelompok tersebut untuk bekerjasama mendiskusikan penyelesaian masalah-masalah yang telah disesuaikan secara individual (negosiasi, membandingkan dan berdiskusi). Siswa dilatih untuk mengeluarkan ide-ide yang mereka miliki dalam kaitannya dengan interaksi siswa dalam proses belajar untuk mengoptimalkan pembelajaran. Setelah diskusi dilakukan, guru menunjuk wakil-wakil kelompok untuk mengutus teman kelompoknya ke meja turnamen, kemudian guru sebagai fasilitator dan moderator mengarahkan siswa mengambil kesimpulan sampai pada rumusan konsep atau prinsip berdasarkan Matematika formal (idealisasi dan abstraksi).
- 4) Dari hasil diskusi kelas, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan pada materi yang diajarkan tersebut

2. Siklus II

Merupakan tindakan lanjutan dari siklus I yang bertujuan untuk mengupayakan perbaikan siklus I. Siklus II ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan peningkatan yang telah dicapai pada siklus sebelumnya. Langkah-langkah siklus II ini dilakukan sebagaimana siklus I yaitu berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

F. Analisis data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan angket dan observasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap penerapan pembelajaran

tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Analisis ini dilakukan pada instrumen angket dan observasi dengan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. observasi dapat dilihat dari persentase dan rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai kriteria sangat tinggi, agar dapat dikatakan motivasi belajar meningkat.

Instrumen Angket terdiri 15 pertanyaan kriteria penilaian untuk tiap 1 pertanyaan adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Skor 4 untuk siswa yang sangat setuju dengan pertanyaan
- 2) Skor 3 untuk siswa yang setuju dengan pertanyaan
- 3) Skor 2 untuk siswa yang tidak setuju dengan pertanyaan
- 4) Skor 1 untuk siswa yang sangat tidak setuju dengan pertanyaan

Sehingga jumlah skor maksimal adalah 60

Adapun perhitungan presentase hasil angket motivasi belajar adalah:¹¹

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: N = Jumlah Skor
n = Jumlah Skor yang diperoleh siswa
% = Tingkat Presentase yang dicapai

¹⁰ Atik Liulin, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2* (<http://oke.or.id> diakses 25 Desember 2014, pukul 15.00 WIB).

¹¹ *Ibid.*

Kriteria penilaian motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:¹²

| | |
|-------------|---------------------------------------|
| 81% - 100% | :Motivasi belajar siswa sangat tinggi |
| 61 % – 80 % | :Motivasi belajar siswa tinggi |
| 41 % – 60 % | :Motivasi belajar siswa cukup |
| 21 % – 40 % | :Motivasi belajar siswa rendah |
| 0 % – 20 % | :Motivasi belajar siswa sangat rendah |

¹²Riduwan, *Dasar-dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 48.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan dan telaah tentang kondisi dan keadaan siswa. Informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan di SMK S Panca Dharma Padangsidempuan. Percobaan yang ikut dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah siswa kelas XIB Akuntansi yang berjumlah 32 siswa. Terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas XI B Akuntansi untuk mengetahui hasil motivasi yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi dilakukan peneliti, data hasil observasi kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 5.
Lembar Observasi Siswa
Pada Pra Tindakan

| Nama siswa | Perhatian | Ulet | Tekun | berminat | berani |
|-------------------|------------------|-------------|--------------|-----------------|---------------|
| Ali Ahmad | | | | | |
| Angga Saputra | | | | √ | |
| Arif Munandar | | | | √ | |
| Ayu Putrid Zai | | √ | √ | | |
| Doli Saputra | | | | | |
| Eko Sacerah | | | | | |
| Grace Mariantika | √ | √ | √ | | |

| | | | | | |
|-------------------|---|---|---|--|---|
| Gusraini Rangkuti | | | | | |
| Hanna Maria | | | | | |
| Henri Pratama | √ | | √ | | |
| Henna Safitri | | | | | |
| Iyan Wanandi | | | | | |
| Lia Helfina | | | | | |
| Mariani | √ | | √ | | |
| Marlina | | | | | |
| Nisa Afrianti | | | | | |
| Novita Sari | | | | | √ |
| Nurhalima | | | √ | | |
| Paindo | | | | | |
| Putri Wahyuni | | | | | √ |
| Rahma Dhani | | | | | |
| Rima Ramadhani | | | | | |
| Riski Hakim | | | | | |
| Santo Paulus | | | | | |
| Setiani Zahua | | | | | |
| Siti Rohaijah | | | | | |
| Tegar Saputra | | | | | |
| Tukma Bujing | | | | | √ |
| Yesica Tina | √ | √ | √ | | |
| Ratna Elisabet | | | | | |
| Pernando | | | | | |
| Tiawan Tambunan | | | | | |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab pada aspek perhatian sebanyak 4 orang atau 12,5%, aspek ulet 3 orang atau 9,375%, aspek tekun sebanyak 6 orang atau 18,75, aspek minat sebanyak 2 orang atau 5,25% dan aspek berani sebanyak 3 orang atau 9,375%.

Setelah dilakukan observasi pra tindakan dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa masih termasuk sangat rendah, kemudian peneliti melakukan

penelitian tindakan kelas tentang lingkaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti dan ibu NR berdiskusi tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas XIB Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

2. Hasil Motivasi Siklus I Pertemuan I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai perencanaan. Dalam tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan yang akan digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas saat pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 2) Menyiapkan kartu soal dan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memudahkan siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang disiapkan berupa kartu benda yang berbentuk lingkaran. Belajar kelompok merupakan salah satu tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 3) Menyusun soal yang akan digunakan dalam *games* dan turnamen. Soal dalam *games* digunakan saat kegiatan permainan sedangkan soal turnamen diberikan saat akhir siklus.

- 4) Menyusun lembar angket dan observasi motivasi untuk kegiatan belajar siswa.
- 5) Menyusun daftar kelompok. Dalam penyusunan kelompok dilakukan secara heterogen. Maksudnya adalah dengan memperhatikan keberagaman dalam kelompok. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi tidak dijadikan satu dengan siswa yang memiliki prestasi berakademik tinggi. Hal ini dimaksudkan agar siswa dalam kelompok dapat saling bekerjasama, saling membantu, siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dapat membimbing dan memecahkan masalah bersama dengan siswa yang memiliki prestasi akademik kurang.
- 6) Menyiapkan lembar penskoran yang akan digunakan untuk mengumpulkan skor saat pelaksanaan *games*. Dalam pelaksanaan *games*, nilai yang dikumpulkan ditulis dalam lembar penskoran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengamati perolehan skor kelompok dan menciptakan suasana yang lebih kompetitif antar kelompok.
- 7) Menyiapkan kamera digital untuk membantu mendokumentasikan semua kegiatan yang berlangsung saat pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Tindakan Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu hari kamis dan sabtu dengan alokasi waktu untuk pertemuan adalah 3 jam pelajaran atau 120 menit.

Deskripsi kegiatan pembelajaran dalam siklus I adalah sebagai berikut.

Tahap-tahap yang dilakukan adalah:

1) Pra pembelajaran

Pada pra pembelajaran ini peneliti menyiapkan alat-alat pembelajaran. Alat-alat pembelajaran ini peneliti sediakan sebelum masuk ke kelas agar waktu pada pembelajaran dapat seoptimal mungkin.

2) Kegiatan awal

Mengucapkan salam pembuka, doa, dan absensi.

(a) Menanyakan keadaan siswa tentang kesehatannya dan lain-lain.

(b) Guru mengamati dan menata posisi duduk siswa agar terasa nyaman.

(c) Menjelaskan materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai.

3) Kegiatan Inti

(a) Guru menjelaskan tentang materi lingkaran

(b) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan Tanya jawab.

(c) Guru membagi siswa menjadi 8 tim belajar. Setiap tim belajar beranggotakan 4 siswa yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan kurang pandai. Kemampuan siswa ini berdasarkan informasi tentang kemampuan siswa dari skor rata-rata nilai siswa pada tes

- sebelumnya. Siswa diurutkan dengan rangking dari yang berkemampuan tinggi ke kemampuan rendah.
- (d) Guru memberikan lembar tes berupa soal yang untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing. Soal Tes ini berguna mempersiapkan siswa untuk mengikuti turnamen, karena soal-soal yang diujikan dalam turnamen hampir sama dengan soal yang diberikan kepada setiap kelompok.
 - (e) Guru membimbing siswa dalam kelompok.
 - (f) Apabila ada dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya.
 - (g) Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru mengadakan turnamen game.
 - (h) Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
 - (i) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi.
 - (j) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - (k) Guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu.
 - (l) Guru memberikan angket kepada siswa secara individu.

(m) Guru memberikan penguatan dan penyimpulan.

4) Kegiatan Akhir

(a) Guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran

(b) Guru dan siswa menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan doa bersama.

c. Observasi

Selama proses belajar mengajar kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelajaran yang mencakup motivasi belajar siswa. Kolaborator berpedoman pada lembar angket dan observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk peningkatan motivasi belajar Matematika siswa materi lingkaran kelas XI B SMK S. Panca Dharma Padangsidempuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Data observasi motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan I dengan materi lingkaran selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

| No | Perhatian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 6 | 18,75% |
| 2. | Tinggi | 4 | 12,50% |
| 3. | Cukup | 8 | 25,00% |
| 4. | Rendah | 14 | 43,75% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek perhatian sebanyak 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 43,75% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 7.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Dalam Aspek Keuletan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

| No | Keuletan | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 4 | 12,50% |
| 2. | Tinggi | 4 | 12,50% |
| 3. | Cukup | 8 | 25,00% |
| 4. | Rendah | 16 | 50,0% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keuletan sebanyak 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 50% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 8.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Tekun Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 8 | 25 % |
| 2. | Tinggi | 2 | 6,25 % |
| 3. | Cukup | 4 | 12,5% |
| 4. | Rendah | 18 | 56,25,% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek tekun sebanyak 25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 12,5% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 56,25% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 9.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Minat Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I pertemuan I

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 2 | 6,25 % |
| 2. | Tinggi | 8 | 25 % |
| 3. | Cukup | 10 | 31,25% |
| 4. | Rendah | 12 | 37,5,% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek minat sebanyak 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 31,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 37,5% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 10.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Keberanian Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

| No. | Keberanian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 6 | 18,75 % |
| 2. | Tinggi | 8 | 25 % |
| 3. | Cukup | 5 | 15,625 % |
| 4. | Rendah | 13 | 40,625 % |
| Jumlah | | 32 | 100 % |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keberanian sebanyak 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 15,625% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 40,625% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

d. Refleksi

Hasil observasi dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan rencana pada siklus berikutnya. Setelah data terkumpul menunjukkan bahwa hasil evaluasi dan hasil pengamatan belum sesuai dengan keinginan peneliti masih terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, diantaranya Guru masih belum cukup terampil dalam pengelolaan kelas dan pembagian waktu yang tepat bagi diskusi siswa, guru kurang bisa mengontrol kegiatan yang dilakukan tiap kelompok sehingga membuat siswa menjadi ribut dan kurang aktif pada saat proses belajar mengajar.

Dari motivasi belajar siswa masih ada siswa yang masih malas-malas, rasa ingin tahu siswa masih rendah dalam belajar karena belum terbiasa dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Hasil Motivasi Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- 1) Menyiapkan materi Matematika kelas XI dengan pokok pembahasan memecahkan masalah lingkaran.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan instrument lembar Observasi dan angket motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Memberikan instrument penelitian yaitu:
 - a) Observasi dan Angket motivasi belajar siswa yaitu untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.
 - b) Menyiapkan alat pembelajaran

b. Tindakan

- 1) Kegiatan awal
 - a) Mengucapkan salam pembuka, doa, dan absensi.
 - b) Menanyakan keadaan siswa tentang kesehatannya dan lain-lain.
 - c) Guru mengamati dan menata posisi duduk siswa agar terasa nyaman.
 - d) Menjelaskan materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru menjelaskan tentang materi pemecahan masalah tentang lingkaran.
 - b) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan Tanya jawab.

- c) Guru membagi siswa menjadi 8 tim belajar. Setiap tim belajar beranggotakan 4 siswa yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan kurang pandai. Kemampuan siswa ini berdasarkan informasi tentang kemampuan siswa dari skor rata-rata nilai siswa pada tes sebelumnya. Siswa diurutkan dengan rangking dari yang berkemampuan tinggi ke kemampuan rendah.
- d) Guru memberikan soal untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing. Soal tes ini berguna mempersiapkan siswa untuk mengikuti turnamen, karena soal-soal yang diujikan dalam turnamen hampir sama dengan soal yang diberikan kepada setiap kelompok.
- e) Guru membimbing siswa dalam kelompok.
- f) Apabila ada dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya.
- g) Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru mengadakan turnamen game.
- h) Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
- i) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi.

- j) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - k) Guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu.
 - l) Guru memberikan angket kepada siswa secara individu.
 - m) Guru memberikan penguatan dan penyimpulan.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran
 - b) Guru dan siswa menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan doa bersama.

c. Observasi

Selama proses belajar mengajar kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelajaran yang mencakup motivasi belajar siswa di kelas XI B SMK S Panca Dharma. Kolaborator berpedoman angket yang telah dipersiapkan sebelumnya sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk peningkatan motivasi belajar Matematika siswa materi lingkaran kelas XIB SMK S Panca Dharma Padangsidempuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Data Observasi motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan II dengan materi lingkaran selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

Tabel 11.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Perhatian
Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

| No | Perhatian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 18 | 56,25% |
| 2. | Tinggi | 6 | 18,75% |
| 3. | Cukup | 4 | 12,50% |
| 4. | Rendah | 4 | 12,50% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek perhatian sebanyak 56,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 12.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Dalam Aspek
Keuletan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

| No | Keuletan | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 16 | 50% |
| 2. | Tinggi | 8 | 25% |
| 3. | Cukup | 6 | 18,75% |
| 4. | Rendah | 2 | 6,25% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keuletan sebanyak 50% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 13.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Tekun Siswa
Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 18 | 56,25% |
| 2. | Tinggi | 8 | 25 % |
| 3. | Cukup | 4 | 12,5% |
| 4. | Rendah | 2 | 6,25,% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek tekun sebanyak 56,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 12,5% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 14.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Minat Siswa
Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 14 | 43,75% |
| 2. | Tinggi | 10 | 31,25% |
| 3. | Cukup | 6 | 18,75% |
| 4. | Rendah | 2 | 6,25,% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek minat sebanyak 43,75% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 31,25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 15.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Keberanian
Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

| No. | Keberanian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 18 | 56,25% |
| 2. | Tinggi | 8 | 25% |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 4 | 12,50% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keberanian sebanyak 56,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 12,50% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

d. Refleksi

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus I pertemuan II sudah berjalan lancar tetapi masih ada kekurangan hampir sama pada siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus I pertemuan II, sebagian siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran. Siswa sudah banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Dari segi motivasi belajar siswa tidak terlihat rasa malas, rasa ingin tahu siswa masih rendah dalam belajar karena belum terbiasa dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Hasil motivasi belajar siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- 1) Menyiapkan materi Matematika kelas XI SMK dengan pokok pembahasan memecahkan masalah mengenai lingkaran dalam dunia nyata.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan instrument lembar angket motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Memberikan instrument penelitian yaitu:
 - a) Angket motivasi belajar siswa yaitu untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.
 - b) Menyiapkan alat pembelajaran

b. Tindakan

- 1) Kegiatan awal
 - a) Mengucapkan salam pembuka, doa, dan absensi.
 - b) Menanyakan keadaan siswa tentang kesehatannya dan lain-lain.
 - c) Guru mengamati dan menata posisi duduk siswa agar terasa nyaman.
 - d) Menjelaskan materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi lingkaran yang ada pada dunia nyata.
- b) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan Tanya jawab.
- c) Guru membagi siswa menjadi 8 tim belajar. Setiap tim belajar beranggotakan 4 siswa yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan kurang pandai. Kemampuan siswa ini berdasarkan informasi tentang kemampuan siswa dari skor rata-rata nilai siswa pada tes sebelumnya. Siswa diurutkan dengan ranking dari yang berkemampuan tinggi ke kemampuan rendah.
- d) Guru memberikan tes berupa soal yang untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing. Soal tes ini berguna mempersiapkan siswa untuk mengikuti turnamen, karena soal-soal yang diujikan dalam turnamen hampir sama dengan soal yang diberikan pada setiap kelompok.
- e) Guru membimbing siswa dalam kelompok.
- f) Apabila ada dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya.
- g) Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru mengadakan turnamen game.

- h) Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
 - i) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi.
 - j) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - k) Guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu.
 - l) Guru memberikan angket kepada siswa secara individu.
 - m) Guru memberikan penguatan dan penyimpulan.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran
 - b) Guru dan siswa menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan doa bersama.

c. Observasi

Selama proses belajar mengajar kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelajaran yang mencakup motivasi belajar siswa. Kolaborator berpedoman pada lembar angket yang telah dipersiapkan sebelumnya sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk peningkatan motivasi belajar Matematika siswa materi lingkaran kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), data Observasi motivasi belajar siswa pada siklus II dengan materi lingkaran

selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

Tabel 16.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

| No | Perhatian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 26 | 81,25% |
| 2. | Tinggi | 4 | 12,5% |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek perhatian sebanyak 81,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 12,5% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 0% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 17.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Dalam Aspek Keuletan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

| No | Keuletan | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 24 | 75% |
| 2. | Tinggi | 4 | 12,5 % |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 2 | 6,25% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keuletan sebanyak 75% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 12,5% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah

siswa dengan kriteria cukup dan 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 18.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Tekun Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 28 | 87,5% |
| 2. | Tinggi | 2 | 6,25% |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek tekun sebanyak 87,5% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 0% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 19.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Minat Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

| No | Tekun | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 24 | 75% |
| 2. | Tinggi | 6 | 18,75% |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek minat sebanyak 75% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 18,75% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 0% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

Tabel 20.
Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Motivasi Aspek Keberanian Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

| No. | Keberanian | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|--------|---------------|--------------|----------------|
| 1. | Sangat Tinggi | 26 | 81,25% |
| 2. | Tinggi | 4 | 12,5% |
| 3. | Cukup | 2 | 6,25% |
| 4. | Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 32 | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek keberanian sebanyak 81,25% dari jumlah siswa dengan kriteria sangat tinggi, 12,5% dari jumlah siswa dengan kriteria tinggi, 6,25% dari jumlah siswa dengan kriteria cukup dan 0% dari jumlah siswa dengan kriteria rendah.

d. Refleksi

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus II sudah berjalan lancar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus II, sebagian besar siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran. Siswa sudah banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa banyak yang aktif dalam berdiskusi dalam kelompoknya serta menyelesaikan Tes secara bersama-sama dalam kelompoknya. Dari segi motivasi belajar siswa tidak terlihat rasa malas pada diri siswa, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jika ada siswa yang belum mengerti siswa sudah tidak malu-malu untuk bertanya pada guru.

Peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tersebut dapat merangsang keingintahuan siswa terhadap materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai karena dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan termotivasi pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Maka pada siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa materi lingkaran kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

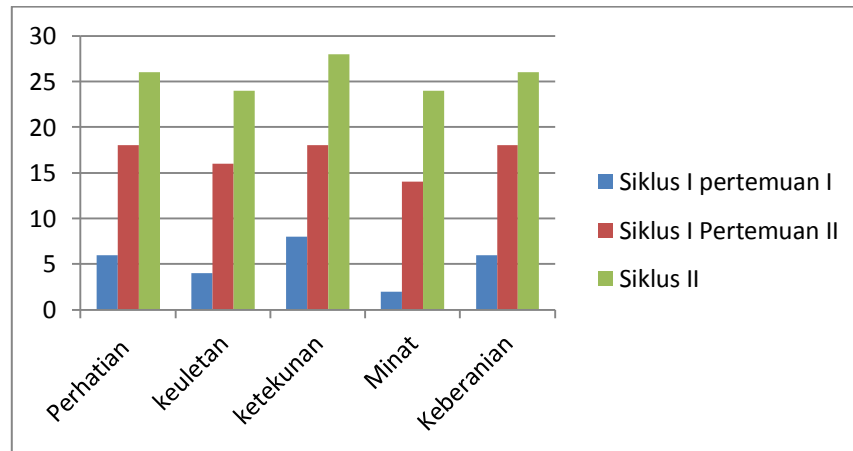
Hasil rekapitulasi tentang Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21.
Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siswa Yang Mendapat Kriteria sangat Tinggi Pada Siklus I dan Siklus II

| Aspek | Siklus I | | Siklus II |
|------------|-------------|--------------|-------------|
| | Pertemuan I | Pertemuan II | |
| Perhatian | 6 (18,75%) | 18 (56,25%) | 26 (81,25%) |
| keuletan | 4 (12,5%) | 16 (50%) | 24 (75%) |
| Ketekun | 8 (25%) | 18 (56,25%) | 28 (87,5%) |
| Minat | 2 (6,25%) | 14 (43,75%) | 24 (75%) |
| Keberanian | 6 (18,75%) | 18 (56,25%) | 26 (81,25%) |

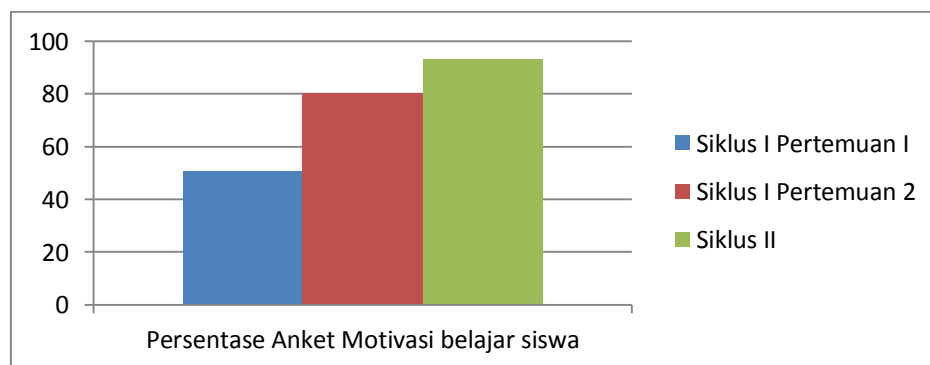
Dari data Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, siklus I pertemuan II Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25% sedangkan pada siklus II mencapai 81,25%. Pada aspek keuletan jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi pada siklus I pertemuan I mencapai 12,50% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II mencapai 50% dari jumlah siswa, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek tekun pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 25% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 87,5%. Pada aspek minat pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 6,25%, pada siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 43,75%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek keberanian pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, dan siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat

tinggi mencapai 81,25%. Peningkatan motivasi berdasarkan Angket pada setiap siklus, dapat ditunjukkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 7.
Diagram Batang Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

Dan dari hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42% (lampiran11), pada siklus I pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80.42% (lampiran 12) dan meningkat pada siklus II persentase angket motivasi siswa 92.92% (lampiran 13).



Gambar 8.
Diagram Batang Angket Motivasi Belajar Siswa

Dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, dengan kata lain bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika siswa kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa pada materi Lingkaran.

C. Keterbatasan penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan kehati-hatian dan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil sebaik mungkin, namun untuk mendapatkan hasil penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan, adapun keterbatasan itu antara lain:

- 1) Adanya keterbatasan waktu pembelajaran dalam satu pertemuan. Hal ini mengakibatkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak tuntas dalam satu kali pertemuan.
- 2) Pada saat pembelajaran guru belum terbiasa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dalam pembelajaran ada siswa yang tidak aktif secara individual maupun kelompok.
- 3) Adanya kesulitan dalam membimbing siswa melakukan diskusi kelompok sehingga proses berjalannya diskusi menjadi kurang efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana tercantum dalam Bab IV penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI B Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan khususnya dalam materi Lingkaran, dapat dilihat motivasi yang dilakukan berdasarkan observasi selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, siklus I pertemuan II Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25% sedangkan pada siklus II mencapai 81,25%. Pada aspek keuletan jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi pada siklus I pertemuan I mencapai 12,50% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II mencapai 50% dari jumlah siswa, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek tekun pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 25% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%,

sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai kriteria sangat tinggi mencapai 87,5%. Pada aspek minat pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 6,25%, pada siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 43,75%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek keberanian pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, dan siklus I pertempuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 81,25%.

Hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42%, pada siklus I pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80,42% dan meningkat pada siklus II persentase angket motivasi siswa 92,92%.

Dengan demikian dapat dikatakan dari hasil penelitian bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas XIB SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran bagi sekolah, guru dan pemerintah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas berupa buku-buku yang berkaitan dengan model-model pembelajaran inovatif dan kreatif, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variasi penggunaan model sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya aktif menggali kemampuannya dan terus belajar. Guru juga harus proaktif dalam menggali dan membuat variasi-variasi dalam mengajar.
- b. Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran alternative seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model pembelajaran ini terbukti dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa saat belajar di dalam kelas.

3. Bagi Pemerintah,

Khususnya bagi para pengambil kebijakan dan perancang kurikulum, penggunaan model pembelajaran yang variatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014
- Atik Liulin, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2*, <http://oke.or.id> diakses 25 Desember 2014, pukul 15.00 WIB.
- Erman Suherman, dkk, *strategi pembelajaran matematika kontraporer*, Bandung: Jica, 2003.
- Farikhin, *Mari Berfikir Matematis*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Harahap, Putri Nia Aulia, " *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat Dikelas Vii-3 Smp N 8 Padangsidempuan* ", Skripsi Padangsidempuan: Iain Padangsidempuan, 2015
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2014
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* Bandung: Rema Rosdakarya, 2007.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014
- Riduwan, *Dasar-dasar statistika*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2009.
- Rukiah Purnama Sari, " *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kreaktivitas Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 2 Padangsidempuan* ". Skripsi Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2013

- Rusman, Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2012.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- , *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Suyana & hariyanto, *belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*, Bandung: PT Rosdakarya, 2012.
- Syafaruddin, *Manajemen Pembelajaran*, Ciputat: Quantum Teaching, 2005.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* , Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian*, Bandung:Citapustaka Media, 2006.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka cipta, 2003
- Winardi J, *Motivasi Dan Pemasivasiian Dalam Manajemen*, Jakarta: Rajawali Press, 2000.
- Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- , *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta Kencana Prenada Media Goup, 2010.
- , *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Frenada Media,2006

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : YENI MARYANI
NIM : 11 330 0130
Tempat/Tanggal lahir : Padangsidimpuan, 27 Mei 1992
Alamat : Pudun Jae
Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua
Kota Padangsidimpuan

2. Nama Orang Tua
Ayah : RAISMAN MELAYU
Ibu : ROSMI
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Pudun Jae
Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua
Kota Padangsidimpuan

3. Pendidikan
 - a. SD Negeri No. 200211 Padangmatinggi tamat tahun 2005
 - b. SMP Negeri 5 Padangsidimpuan tamat tahun 2008
 - c. SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan tamat tahun 2011
 - d. Masuk IAIN Padangsidimpuan tahun 2011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1978 /In.14/E.4c/TL.00/10/2016
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

25 Oktober 2016

Yth. Kepala SMK S Panca Dharma Padangsidempuan
Kota Padangsidempuan

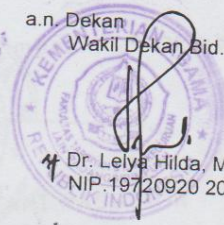
Dengan hormat, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Yeni Maryani
NIM : 113300130
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
Alamat : Pudun Jae

adalah benar Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidempuan". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

YAYASAN PENDIDIKAN PANCA DHARMA (YPPD)
SMK SWASTA PANCA DHARMA

(Bisnis dan Manajemen /Tehnologi Informasi dan Komunikasi)
Jalan Tapan Nauli No.35 0634 24065 Kel Aek Tampang Padangsidempuan

PS : 5307180201 NSS : 344071001005 NPSN : 10212568 STATUS TERAKREDITASI " B "

SURAT KETERANGAN

Nomor :3909 /105.20/SMK.PD.07/PL/2016

bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK SWASTA PANCA DHARMA Padangsidempuan
merangkan :

Nama : YENI MARYANI
NPM : 113300130
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / TMM
Jenjang : SI

adalah benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SMK
Swasta Panca Dharma Padangsidempuan Penyusunan Skripsi dengan Judul
**Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)
pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI SMK S Panca Dharma
Padangsidempuan "**.

sesuai dengan surat IAIN Nomor: 1978/In.14/E.4c/TL.00/10/2016.
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai
bukti yang sah dan mestinya atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



Padangsidempuan, 29 Oktober 2016

AHMAD YANI NASUTION



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : In.19/E1.7/PP.00.9/117 /2016

Padangsidimpuan, April 2016

Tempat : -

Judul : *Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi*

Kepada Yth :

1. Pembimbing I

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulay. M.A

2. Pembimbing II

Mariam Nasution, M. Pd.

Di -

Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil sidang Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini sebagai berikut:

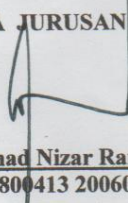
Nama : YENI MARYANI
Nim : 11 330 0030
Sem/ T.A : X (SEPULUH) / 2015-2016
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / TMM-3
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN DI KELAS XI SMK S PANCA DHARMA PADANGSIDIMPUAN

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi mahasiswa dimaksud dan dilakukan penyempurnaan judul bilamana perlu.

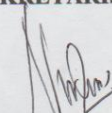
Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

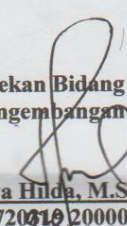
KETUA JURUSAN TMM


Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

SEKRETARIS JURUSAN TMM


Nursvaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

**Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Lembaga**


Dr. Lelva Hilda, M.Si
NIP. 19720710 200003 2 002

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
SEBAGAI PEMBIMBING I

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
SEBAGAI PEMBIMBING II