

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 2 TAKALAR**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Prodi Pendidikan Matematika
Pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

ISNAENI
NIM.20700112021

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

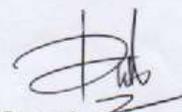
Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Isnaeni
NIM : 20700112021
Tempat/Tgl. Lahir : Takalar, 09 Desember 1994
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar
Alamat : Ballo II, Takalar
Judul : "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar"

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 2016

Penulis,



Isnaeni
NIM. 20700112021

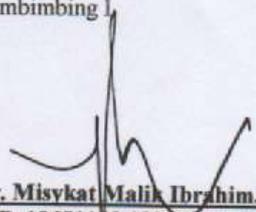
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Isnaeni**, NIM: 20700112021, mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar”**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diujikan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses selanjutnya.

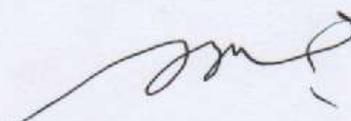
Makassar, 22 Juni 2016

Pembimbing I



Dr. Misykat Malik Ibrahim, M.Si.
NIP. 19651110 198903 2 002

Pembimbing II



Muh. Rusydi Rasvid, S.Ag., M.Ag. M.Ed
NIP. 19721208 199603 1 003

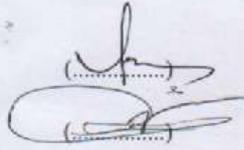
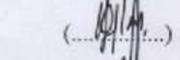
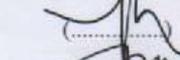
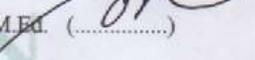
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar", yang disusun oleh saudari **Isnaeni**, NIM: 20700112021 mahasiswi Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 1 Juli 2016 M, bertepatan dengan 26 Ramadhan 1437 H. Dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Matematika, dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 1 Juli 2016 M

26 Ramadhan 1437 H

DEWAN PENGUJI (SK. Dekan No.1699 Tahun 2016)

KETUA	: Dra. Andi Halimah, M.Pd.	
SEKERTARIS	: Drs. Baharuddin, M.M.	
MUNAQISY I	: Mardiah, S.Ag., M.Pd.	
MUNAQISY II	: Sri Sulasteri, S.Si., M.Si.	
PEMBIMBING I	: Dr. Misykat Malik Ibrahim, M.Si.	
PEMBIMBING II	: Muh.Rusydi Rasyid, S.Ag., M.Ag, M.Ed.	

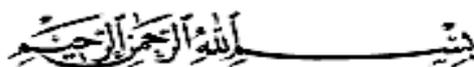
Disahkan oleh :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar //



Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP. 19730120 200312 1 001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah atas izin dan petunjuk Allah swt. Skripsi ini dapat terselesaikan walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana. Pernyataan rasa syukur kepada sang Khalik atas hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis dalam mewujudkan karya ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Rasulullah saw sebagai suritauladan yang merupakan sumber inspirasi dan motivasi dalam berbagai aspek kehidupan setiap insan termasuk penulis.

Judul penelitian yang penulis jadikan skripsi adalah “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar”. Dalam dunia akademik khususnya program Strata 1 (S1), skripsi menjadi syarat mutlak mahasiswa selesai tidaknya dari dunia kampus yang dijalani kurang lebih empat tahun. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa memulai hingga mengakhiri proses penyusunan skripsi ini bukanlah hal mudah seperti membalikkan telapak tangan. Ada banyak hambatan yang dilalui. Hanya dengan ketekunan dan kerja keraslah yang menjadi penggerak sang penulis dalam menyelesaikan segala proses tersebut. Juga karena adanya berbagai bantuan baik berupa moril dan materil dari berbagai pihak yang telah membantu memudahkan langkah sang penulis. Skripsi ini jauh dari kesempurnaan yang diharapkan, baik dari segiteoretis, maupun dari pembahasan hasilnya. Meskipun

demikian, penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Muttalib dan ibunda Darmawati yang telah mempertaruhkan seluruh hidupnya untuk kesuksesan anaknya, yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik dengan sepenuh hati dalam buaian kasih sayang kepada penulis, serta doa restu dan pengorbanan ikhlas dan tak terhingga yang mana telah menjadi motivasi yang selalu mengiringi langkah-langkah penulis dalam menapaki hidup menuju masa depan yang cerah.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis berkewajiban menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si. selaku Rektor UIN Alauddin Makassar beserta Wakilrektor I, II, III, dan IV.
2. Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar beserta wakil dekan I, II, dan III.
3. Dra. Andi Halimah, M.Pd, dan Sri Sulasteri S.Si., M.Si., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika UIN Alauddin Makassar.
4. Dr. Misykat Malik Ibrahim, M.Si, M.Si., selaku pembimbing I dan Muhammad Rusydi Rasyid, S.Ag., M.Ag., M.Ed., selaku pembimbing II yang

dengan sabar telah memberi arahan dan membimbing penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.

5. Para Dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang secara konkrit memberikan bantuannya baik langsung maupun tak langsung.
6. Keluarga besar saya yang telah sepenuhnya mendukung dalam menuntut ilmu dan selalu memberikan nasehat yang baik yang banyak sekali membantu saya baik dari segi materi maupun semangat sampai saya bisa menyelesaikan studi ini.
7. Teman-teman jurusan Pendidikan Matematika khususnya EXAMTHA yang merupakan teman sekaligus keluarga terbaik yang selalu memberi warna-warni selama kuliah dan memberi semangat serta tak terlupakan Sahabat terdekat ku selama saya di kampus UIN (Hadrianti Budiman, Nasrah, Isra Nur Rahmatullah Mansyir, Wahdaniah, Misdalifah Suli, Muhramah, dan St.Nur Aida).
8. Guru-guru mata pelajaran matematika yang telah membantu peneliti selaku pembimbing dalam penelitian ini.
9. Adik-adik siswa kelas VII SMPN 2 Takalar yang telah bersedia bekerjasama selama berlangsungnya kegiatan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan sumbangsih moral maupun moril kepada penulis selama kuliah delapan semester hingga penulisan skripsi ini.

Segala bantuan yang telah disumbangkan tidak dapat penulis balas. Hanya Allah swt jualah yang dapat membalas sesuai dengan amal bakti Bapak, Ibu, Saudara (i) dengan pahala yang berlipat ganda.

Akhirnya, harapan penulis semoga tulisan ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada jurusan penulis yakni Pendidikan Matematika dan UIN Alauddin Makassar secara umum. Semoga bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah dan mendapat pahala di sisi Allah swt. Allahuma Amin..

Makassar, 2016

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Validitas dan realibilitas Penelitian	42
H. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

A. Deskripsi Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol yang diajar tanpa Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	53
2. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Kontror yang diajar tanpa Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	60
3. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar.....	67
B. Pembahasan.....	73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Non-equivalent Control Group Desain.	34
3.2	Populasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar	36
3.3	Sampel Penelitian Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar	37
3.4	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	40
3.5	Penskoran Skala	41
3.6	Pengkategorian Motivasi Belajar Matematika Siswa	47
4.1	Data Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol	54
4.2	Nilai Statistik Deskriptif Hasil pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol.....	56
4.3	Distribusi Frekuensi dan Presentase pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol	57
4.4	Data Hasil Observasi Siswa pada Kelas Kontrol.....	59
4.5	Data Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Eksperimen.....	61
4.6	Nilai Statistik Deskriptif Hasil pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Eksperimen	63
4.7	Distribusi Frekuensi dan Presentase pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Eksperimen.....	64
4.8	Data Hasil Observasi Siswa pada Kelas Eksperimen..	66
4.9	Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen	68
4.10	Data Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen....	69
4.11	Data Hasil Uji <i>Independent Samples T-Test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR/BAGAN

2.1	Kerangka Berpikir.....	31
4.1	Diagram Batang Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol.....	58
4.2	Diagram Batang Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Ekperimen.....	65

ABSTRAK

Nama : Isnaeni
NIM : 20700112021
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Matematika
Judul : “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar”.

Skripsi ini membahas tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar matematika siswa dengan permasalahan: (1) bagaimanakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) (2) bagaimanakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) (3) apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) (2) mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) (3) menguji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

Penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Takalar yang berjumlah 394 siswa. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu *cluster sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.7 yang berjumlah 31 sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII.6 yang berjumlah 31 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa berupa angket dengan menggunakan pernyataan sebanyak 24 item dan penerapan model pembelajaran TGT melalui lembar observasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata nilai dari kedua kelompok tersebut, yaitu kelas eksperimen (kondisi awal) sebesar 56,90 dan (kondisi akhir) sebesar 75,29 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pre test* nya sebesar 53,68 dan rata-rata (kondisi awal) sebesar 63,16. Untuk mengetahui pengaruh, maka dapat dilakukan dengan uji perbedaan pada (kondisi akhir) kelas kontrol dan *post test* kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh dari uji *independent sample t-test* nilai sign sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada α sebesar 0,05 ($\text{sign} < \alpha$) dan efisiensi relative sebesar 0,83. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak jadi terdapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia secara teratur, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan merubah perilakunya ke arah yang lebih baik.

Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Berdasarkan pengertian tentang pendidikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan adalah untuk menyiapkan peserta didik melalui upaya bimbingan dalam usaha menciptakan manusia yang berkualitas. Senada dengan itu, dijelaskan pula keistimewaan manusia yang berkualitas melalui pendidikan dalam Q.S Al-Mujadilah/58: 11

¹Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahannya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.²

Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah peserta didik secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan. Untuk dapat terlaksana dan suksesnya suatu kegiatan, pertama harus ada dorongan atau motivasi untuk melaksanakan kegiatan tersebut, karena motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.³ Dengan kata lain untuk dapat melakukan sesuatu harus ada motivasi. Begitu juga dalam proses pembelajaran atau pendidikan, peserta didik harus mempunyai motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang berlangsung.

Kegiatan belajar bersama (kelompok) dapat membantu memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan mengajarkan kepada temannya

²Departemen Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), h. 911.

³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 1992), h. 72.

sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.⁴ Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih santai dan senang bila belajar dan berdiskusi dengan teman sendiri. Apabila sudah mempunyai motivasi yang kuat dan merasa senang, peserta didik dapat aktif sehingga menunjukkan minat, aktivitas dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang dilaksanakan. Begitu juga pada pembelajaran matematika, bila peserta didik memiliki motivasi yang kuat dan dapat aktif maka matematika tidak akan menjadi pelajaran yang paling menakutkan lagi.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Matematika merupakan sebuah ilmu yang memberikan kerangka berfikir logis universal pada manusia. Disamping itu, matematika merupakan satu alat bantu yang urgen bagi perkembangan berbagai disiplin ilmu lainnya. Oleh karena itu, tidak berlebihan kalau matematika ditempatkan sebagai *Mathematics Is King as Well as Good Servant*. Namun dalam praktek pembelajarannya, matematika dianggap sebagai sesuatu yang abstrak, menakutkan dan tidaklah menarik dimata peserta didik. Sehingga hal ini berakibat pada rendahnya output peserta didik dalam menguasai materi matematika.⁵ Pandangan tersebut sudah hampir dimiliki oleh sebagian besar siswa.

Dengan karakteristik matematika yang abstrak tersebut, apabila guru masih menggunakan paradigma lama dalam mengajar yaitu guru lebih mendominasi proses pembelajaran dimana pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan

⁴Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama Penerbit Nuansa, 2004), h. 25.

⁵Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan –Depag bekerjasama dengan dibina Widyaiswara, Lan-RI, 2007), h.1.

pembelajaran konvensional dengan peserta didik hanya datang, duduk, mendengarkan, mencatat materi setelah itu pulang, maka hal itu akan mengakibatkan suatu pembelajaran monoton yang akhirnya akan membuat peserta didik merasa jenuh, tersiksa, pasif dan peserta didik tidak lagi merasa butuh malah cenderung meremehkan padahal timbulnya kebutuhan dapat menimbulkan motivasi yang mendasari tingkah laku tertentu atau mencapai tujuan tertentu pula.⁶ Hal demikian dapat berakibat pada sikap dan perilaku peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelas VII SMPN 2 Takalar, didapatkan informasi bahwa proses belajar matematika yang berlangsung di kelas mereka terasa sangat membosankan. Alasannya, bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika memang sangatlah monoton, siswa diberikan penjelasan materi dan selanjutnya diperintahkan mengerjakan soal. Hal ini membuat mereka tidak tertarik untuk belajar. Tidak mengherankan lagi, ketika guru menjelaskan materi, masih sering ditemukan siswa yang bercanda dengan teman yang lain. Selain itu, pada saat mengerjakan tugas, siswa menyontek pekerjaan teman tanpa memahami langkah-langkah pengerjaannya.⁷ Tentu ini bukanlah hal yang baik untuk perkembangan siswa sebagai peserta didik.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika guru harus memilih dari berbagai variasi pendekatan, strategi, model yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan dari suatu pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai karena

⁶Oemar Hamalik, *Dasar – dasar Pengembangan Kurikulum* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h.119.

⁷Hasil wawancara dengan siswa SMP Negeri 2 Takalar pada 4 Desember 2015.

membangkitkan motivasi peserta didik merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.⁸ Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.⁹ Perlu diketahui, bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi yang disampaikan, tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Model pembelajaran juga dirasakan mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Karena model pembelajaran bergerak dengan melihat kondisi kebutuhan peserta didik sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan peserta didik bosan. Mengingat pentingnya variasi pembelajaran di kelas yang akan berimplikasi dengan motivasi belajar, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar peserta didik dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu dan penambahan skor dilakukan setelah kuis, dan antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2007), h. 135.

⁹ Arif Ismail, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 23

edukatif. Jadi, setiap anggota harus memahami materi lebih dulu sebelum mengikuti kuis dan game. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari matematika sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat memotivasi peserta didik lain agar berperan aktif dalam pembelajaran di kelas serta melatih kemampuan peserta didik dalam bekerjasama sekaligus menjelaskan kepada teman sekelompok yang tidak paham. Dengan demikian peserta didik tidak akan merasa bosan dan memperoleh manfaat yang maksimal dari motivasi belajarnya.

Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan. Kelebihannya yakni; keterlibatan siswa dalam belajar tinggi, siswa menjadi bersemangat dalam belajar, pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi sendiri oleh siswa, dan dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa seperti kerja sama, toleransi, bisa menerima pendapat orang lain, dan lain-lain.¹⁰ Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar.

¹⁰ Nur Hafizah, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan", *Jurnal*, h.2.

“The results of the study indicated that student cooperativeness, and competitiveness, was positively related to being motivated to learn”.¹¹

Penelitian dalam pendidikan mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini mampu membangun kerjasama, persaingan dan hubungan yang positif dalam membangun motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wihdayati dari UIN Syarif Hidayatullah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Berprestasi Matematika Siswa di MTs 12 Jakarta” menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menumbuhkan semangat peserta didik memberi peluang yang cukup untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat memotivasi peserta didik agar berperan aktif dan bekerja sama dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas, kelas kontrol dan eksperimen yang masing-masing berjumlah 30 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan data siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki persentase data motivasi belajar 64,70 % dan kelas kontrol 56,43 %.¹² Hal ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh pada motivasi berprestasi siswa. Motivasi

¹¹Mickhael M.Van, “*The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*”, *Journal International*, (2011), h.185.

¹²Widahayati, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Berprestasi Matematika Siswa di MTs 12 Jakarta*”, *Skripsi*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: IAIN Walisongo 2012), h 4.

berprestasi matematika pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan kelas yang diajar dengan metode konvensional.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan dan berkaitan dengan penelitian sebelumnya, maka persoalan ini sangatlah menarik perhatian peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Takalar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
2. Bagaimanakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
3. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
3. Menguji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis: Membuktikan teori yang ada tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Gams Tournamet*) terhadap motivasi belajar matematika.
2. Praktis:
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Dapat mengetahui adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Gams Tournamet*) dalam pembelajaran matematika.

- 2) Dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik terhadap mata pelajaran matematika.
- 3) Terjalin sikap gotong-royong dan kerjasama yang baik antar peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi informasi yang penting bagi guru matematika khususnya tentang kondisi psikologis siswa.
- 2) Sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memberi alternatif kepada guru matematika dalam memecahkan atau mengatasi masalah yang terjadi pada siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang model pembelajaran yang efektif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- 2) Mendapatkan pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak di lapangan.
- 3) Memberi bekal agar peneliti sebagai calon guru matematika siap melaksanakan berbagai model pembelajaran di lapangan, sesuai kebutuhan lapangan agar dapat meningkatkan motivasi belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar Matematika

1. Pengertian Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu tercapai.¹ Selanjutnya dijelaskan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.² sedangkan menurut Sarlito, motivasi adalah instansi terakhir bagi terjadinya tingkah laku. Meskipun misalnya ada kebutuhan, tetapi kebutuhan ini tidak berhasil menciptakan motivasi, maka tidak akan terjadi perubahan tingkah laku. Hal ini disebabkan karena motivasi tidak saja ditentukan oleh faktor-faktor dalam diri individu, seperti faktor-faktor biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial dan kebudayaan.

¹Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 71.

²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Cet V; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013),h.80.

Sejalan dengan pendapat di atas motivasi adalah sebuah dorongan, penggerak yang mengarahkan atau menyebabkan manusia melakukan suatu tindakan untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi belajar adalah motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang belajar menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan.³

Dalam Kamus Bahasa Indonesia matematika diartikan sebagai: “ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur bilangan operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan”.⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika adalah segala pendorong dari dalam diri maupun dari luar diri siswa yang mengarahkan siswa untuk melakukan tindakan belajar demi meraih sebuah tujuan pembelajaran matematika. Motivasi juga dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

2. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Motivasi seorang peserta didik dapat berasal dari dalam diri seorang individu (motivasi intrinsik) dan dapat pula berasal dari luar diri seorang individu (motivasi ekstrinsik). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik ada yang bersifat positif ada yang negatif, oleh karena itu peran pendidik sangat penting sebagai orang yang berinteraksi

³ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru* (Cet I; Jakarta Selatan: Referensi, 2012),h.180

⁴Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 927.

langsung dengan peserta didik. Adapun aspek-aspek motivasi belajar adalah sebagai berikut:

a. Motivasi Internal (*Intrinsic Motivation*)

Motivasi intrinsik adalah motif yang timbul dari dalam seseorang untuk berbuat sesuatu atau sesuatu yang mendorong bertindak sebagaimana nilai-nilai yang terkandung di dalam obyeknya itu sendiri. Motivasi intrinsik merupakan pendorong bagi aktivitas dalam pengajaran dan dalam pemecahan soal. Keinginan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, keinginan untuk memahami sesuatu hal, merupakan faktor intrinsik yang ada pada semua orang.

b. Motivasi Eksternal (*Ekstrinsik Motivation*)

Motif ekstrinsik adalah motif yang timbul dari luar/lingkungan. Motivasi ekstrinsik dalam belajar antara lain berupa penghargaan, pujian, hukuman, celaan atau ingin meniru tingkah laku seseorang.⁵

Ada empat kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam usaha menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan. Keempat kondisi motivasional yaitu:

1) Perhatian

Perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama proses pembelajaran. Rasa ingin

⁵ Sardirman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, h. 54.

tahu ini dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen–elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks.

2) Relevansi

Relevansi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Motivasi peserta didik akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang.

3) Kepercayaan diri

Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses dimasa yang lampau. Dengan demikian ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dan motivasi.

4) Kepuasan

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan peserta didik akan termotivasi untuk terus berusaha untuk mencapai tujuan yang serupa. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam ataupun dari luar peserta didik. Untuk

meningkatkan dan memelihara motivasi peserta didik, guru dapat menggunakan pemberian penguatan (*reinforcement*) berupa pujian, pemberian kesempatan,⁶

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa dari kedua bentuk motivasi tersebut, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik memiliki perbedaan, perbedaan tersebut bisa dilihat dari keaktifan siswa yang timbul dari rangsangan dalam diri siswa itu sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik bisa dilihat dari motivasi yang rangsangannya tidak dimiliki siswa itu sendiri melainkan dari luar diri siswa.

⁶ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2006), h. 48.

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.23.

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa unsur. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

a. Cita-cita

Cita-cita adalah sesuatu target yang ingin dicapai. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang. Munculnya cita-cita seseorang disertai dengan perkembangan akal, moral kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan yang juga menimbulkan adanya perkembangan kepribadian.

b. Kemampuan belajar.

Setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Hal ini diukur melalui taraf perkembangan berpikir siswa, dimana siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit tidak sama dengan siswa yang sudah sampai pada taraf perkembangan berpikir rasional. Siswa yang merasa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu, maka akan mendorong dirinya berbuat sesuatu untuk dapat mewujudkan tujuan yang ingin diperolehnya dan sebaliknya yang merasa tidak mampu akan merasa malas untuk berbuat sesuatu.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa dapat diketahui dari kondisi fisik dan kondisi psikologis, karena siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi fisik siswa lebih cepat diketahui daripada kondisi psikologis. Hal ini dikarenakan kondisi fisik lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur yang datang dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana perlu ditata dan dikelola agar dapat menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar. Kebutuhan emosional psikologis juga perlu mendapat perhatian, misalnya kebutuhan rasa aman, berprestasi, dihargai, diakui yang harus dipenuhi agar motivasi belajar timbul dan dapat dipertahankan.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis adalah unsur-unsur yang keberadaannya didalam proses belajar tidak stabil, kadangkadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali misalnya gairah belajar, emosi siswa dan lain-lain. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan selama proses belajar, kadangkadang kuat atau lemah.

f. Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya guru membelajarkan siswa adalah usaha guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi belajar siswa menjadi melemah atau hilang.⁸

⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 97-100.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar seorang siswa dapat meningkat dikarenakan adanya unsur-unsur yang mempengaruhinya seperti cita-cita, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran dengan model ini menerapkan prinsip belajar kooperatif yaitu proses belajar yang berbasis kerjasama. Kerjasama yang dimaksud adalah kerjasama antar peserta didik dan antar komponen – komponen di sekolah, termasuk kerjasama sekolah dengan orang tua peserta didik dan lembaga terkait.⁹

Adapun menurut pembelajaran kooperatif menurut J. Drost, SJ adalah sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkapi latihan (*complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*). Pengelompokan memberi kesempatan peserta didik bekerjasama satu dengan yang lain, yang merupakan kesempatan untuk merencanakan, menyimpulkan/menganalisis dalam suasana yang lebih baik. Lebih-lebih lagi, suatu kelompok kecil membuat anak-anak yang berbeda sifat dan kemampuannya saling berinteraksi (misalnya, para sahabat, anak yang suka menyendiri, anak yang pandai berbicara, pecinta mesin, suatu gabungan berbagai

⁹Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran* (Semarang, UPT MKK UNNES, 2006), h. 94, Cet.4.

kemampuan).¹⁰ Dengan kata lain dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.

Berdasarkan kelompok belajar dalam pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari dua sampai enam anak. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan besarnya kelompok belajar, yaitu (1) kemampuan anak, (2) ketersediaan bahan, (3) ketersediaan waktu. Kelompok belajar hendaknya sekecil mungkin agar semua anak aktif menyelesaikan tugas-tugas mereka.¹¹

2. Ciri – ciri Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa teknik pembelajaran kooperatif yang berbeda, tetapi semuanya memiliki ciri-ciri dasar yang sama. Salah satu ciri dasar yang dimaksud adalah bahwa ketika peserta didik melakukan pekerjaan dalam grupnya, mereka lakukan dengan saling bekerjasama (*they work cooperative*).

Ciri-ciri dasar lainnya adalah:

- a. Setiap anggota dalam sebuah grup harus menerima bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim yang mempunyai tujuan tertentu.
- b. Setiap anggota dalam grup harus menyadari bahwa permasalahan yang mereka pecahkan adalah permasalahan grup.

¹⁰J. Drost. SJ, *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan* (Jakarta: PT.Gramedia, 1999), hlm.91

¹¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 125.

- c. Untuk menyelesaikan/melengkapi tugas kelompoknya, setiap peserta didik harus berbicara satu dengan yang lain terlibat aktif dalam mendiskusikan setiap permasalahan.
- d. Yang perlu dijelaskan pada semua orang adalah bahwa hasil pekerjaan setiap anggota memiliki andil yang besar dalam sukses/tidaknya sebuah grup.¹²

3. Keuntungan Pembelajaran Kooperatif

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari aktivitas pembelajaran kooperatif diantaranya:

- a. Mengurangi kecemasan (*reduction of anxiety*)
 - 1) Menghilangkan perasaan “terisolasi” dan panic
 - 2) Menggantikan bentuk persaingan (*competition*) dengan saling kerjasama (*cooperation*)
 - 1) Melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar
 - 2) Belajar melalui komunikasi (*learning through communication*), seperti:
- b. Mereka dapat berdiskusi (*discus*), berdebat (*debate*), atau gagasan, konsep dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.
- c. Mereka memiliki rasa peduli (*care*), rasa tanggungjawab (*take responsibility*) terhadap teman lain dalam proses belajarnya.
- d. Mereka dapat belajar menghargai (*learn to appreciate*) perbedaan etnite (*ethnicity*), perbedaan tingkat kemampuan (*performance level*), dan cacat fisik

¹²Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan –Depag bekerjasama dengan ditbina Widyaiswara, Lan-RI, 2007), h. 35-36.

(*disability*).

- e. Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik dapat belajar bersama, saling membantu, mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ia miliki, dan menemukan pemahamannya sendiri lewat eksplorasi, diskusi, menjelaskan, mencari hubungan dan mempertanyakan gagasan-gagasan baru yang muncul dalam kelompoknya.

4. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif sebagai strategi pembelajaran:

- a. Terhambatnya cara berpikir peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih terhadap peserta didik yang kurang.
- b. Memerlukan periode lama.
- c. Sesuatu yang harus dipelajari dan dipahami belum seluruhnya dicapai peserta didik.¹³

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

TGT singkatan dari *Teams Games Tournament*. TGT dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (1972) di Universitas Johns Hopkins. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan siswa dalam bentuk tim untuk mengumpulkan poin untuk tim mereka.¹⁴

¹³Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, h. 37.

¹⁴ Abdus Salam, "Effects of Using Team Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary School of Bangladesh, *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3., (2015), h.4.

Menurut Melvin L. Silberman inti dari TGT adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa juga digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.¹⁵

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan, aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif peserta didik dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan pengakuan tim dan tanggungjawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Inti kegiatan dalam TGT adalah:

a. Mengajar

Guru mempresentasikan materi pelajaran.

b. Belajar pada tim

Peserta didik belajar melalui kegiatan kerja dalam tim/kelompok mereka dengan dipandu oleh Lembar kegiatan, untuk menuntaskan materi pelajaran.

c. Pemberian kuis (*Game Tournament*)

Peserta didik mengerjakan kuis secara individual/kelompok untuk menambahkan skor tim/kelompok setelah pelaksanaan kuis, antar kelompok dipertandingkan suatu permainan edukatif (*educative games*).

¹⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif*, h. 181. Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama Penerbit Nuansa, 2004), h. 181.

d. Penghargaan

Pemberian penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi dan tim/kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam kuis. Untuk itu guru harus mempersiapkan suatu permainan yang mendidik yang dimainkan peserta didik setelah pelaksanaan kuis. Dengan demikian, peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan skor/poin bagi tim mereka.

**6. Komponen – komponen dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
(*Teams Games Tournament*)**

Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

a. Presentasi di kelas

Materi pelajaran diperkenalkan dalam presentasi di depan kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan/diskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari 4-5 peserta didik yang dibagi secara heterogen. Setiap tim memiliki ketua kelompok yang bertugas mewakili teman timnya untuk menjawab

soal yang diberikan dalam games.¹⁶ Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan soal dengan baik. Pada setiap poinnya, ditekankan harus membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game

Menurut Slavin, memberikan uraian tentang arti tim:

"The games are composed of content-relevant questions designed to test the knowledge student gain from class presentations and team practice".¹⁷

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Setiap kelompok memperoleh soal-soal game. Guru mengocok kartu bernomor (yang berisi nomor-nomor soal) dan bagi kelompok yang bisa dapat mengacungkan jari mereka.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung.¹⁸ Menurut Melvin L. Silberman dalam buku "Active Learning 101 cara belajar peserta didik aktif" turnamen dapat dilakukan dengan ronde sebanyak-banyaknya namun harus memberi kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde.

¹⁶ Jennings, "Multi-Faceted Impact of a Team Game Tournament on The Ability of the Learners of Engage and Develop Their Own Critical Skill Set, *International Journal of Engineering Education*, 30., 5., (2014), h.11.

¹⁷ Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Theory, research, and practice* (Nedam Heights: Allyn & Bacon, 1995), h. 84.

¹⁸ Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*, h. 166.

Lamanya turnamen belajar bervariasi, bisa singkat selama dua puluh menit atau bahkan beberapa jam.¹⁹

e. **Rekognisi Tim**

Tim yang menunjukkan kriteria paling baik akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.²⁰ Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/skor akan mendapatkan predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihinya.²¹

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

Langkah–langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

- a. Guru mempresentasikan dan menyajikan materi
- b. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen.
- c. Guru membagi lembar kegiatan siswa untuk dikerjakan secara berkelompok..
- d. Guru menyiapkan kartu soal bernomor dan masing-masing kelompok berhak mengerjakan soal yang didapatkan dari kartu soal tersebut.

¹⁹ Melvin L. Silberman , *Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif*, h. 182.

²⁰ Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*, h. 146.

²¹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan dalam Pendidikan* (Alfabeta: Bandung, 2011), h.245.

- e. Guru membagi lembar kegiatan kepada tiap kelompok untuk membantu peserta didik memahami materi dan guru memberikan bimbingan pada kelompok tertentu apabila diperlukan.
- f. Bila ada peserta didik yang tidak dapat mengerjakan soal dalam lembar kegiatan, teman satu tim atau kelompok bertanggungjawab untuk menjelaskan kepada temannya.
- g. Jawaban yang telah disepakati dipresentasikan oleh ketua kelompok.
- h. Berikan kunci jawaban lembar kegiatan agar kelompok dapat mengecek pekerjaannya sendiri.
- i. Setiap siswa dalam kelompok berhak mengikuti turnamen yang terdiri dari 3 orang siswa untuk setiap meja turnamen.
- j. Guru menjelaskan aturan turnamen kepada siswa
- k. Guru memberikan soal turnamen yang dikerjakan dalam setiap meja.
- l. Mengawasi jalannya turnamen dan mencatat skor yang dihasilkan oleh individu maupun kelompok.
- m. Bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan materi pembelajaran.
- n. Memberikan tes evaluasi dan pekerjaan rumah.
- o. Penghargaan kepada kelompok dan memberikan hadiah kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi.

Untuk mengetahui peningkatan poin kemajuan perlu diketahui skor awal atau skor dasar. Skor awal digunakan untuk menambah poin kemajuan setelah

mengerjakan game. Penghargaan dapat diberikan berdasarkan pada rata-rata skor yang dicapai oleh kelompok.

Ketika memberikan penilaian akhir pada peserta didik, nilai hendaknya didasarkan pada nilai kuis dan evaluasi akhir. Karena jika penilaian didasarkan pada kemampuan tim maka ini dipandang sebagai sesuatu yang tidak adil bagi anggota tim yang memperoleh nilai tinggi.²²

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

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah sebagai berikut:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- d. Motivasi belajar siswa bertambah
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran

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

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah sebagai berikut:

²² Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*, h. 146.

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- b. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran
- c. Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²³

C. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang sudah teruji keshahihannya diantaranya meliputi: skripsi yang ditulis mahasiswi IAIN Walisongo Semarang, Atik Liulin Nuha (3105020) tahun 2009 yang berjudul “ 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 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kelas X A MAN Semarang yang menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menumbuhkan semangat peserta didik memberi peluang yang cukup untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat memotivasi peserta didik agar berperan aktif dan bekerja sama dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil observasi dimana Pada tahap prasiklus, motivasi belajar peserta didik mempunyai prosentase 47% dan rata-rata hasil belajar 59.23 dengan ketuntasan klasikal 48,5%. Pada siklus I setelah dilaksanakan tindakan motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 62.96% dan

²³ Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.72-73.

rata-rata hasil belajar 74.29 dengan ketuntasan klasikal 71.1%. Sedangkan pada siklus II motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu dapat diprosentasekan menjadi 77, 77% dan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 79.64 dengan ketuntasan klasikal 93.3%.²⁴ Dari tiga tahap tersebut jelas bahwa ada peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan sebelumnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Silvi Wahyu Setiana dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan pada Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams, Games, and Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 47,61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,33%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams, games, and tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan bilangan pecahan.²⁵

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wihdayati dari UIN Syarif Hidayatullah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Berprestasi Matematika Siswa di

²⁴ Atik Liulin Nuha, *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 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: IAIN Walisongo, 2011), h.2.

²⁵ Silvi Wahyu Setiana, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan pada Siswa di Sekolah Dasar*, (Universitas Negeri Surabaya), h.1.

MTs 12 Jakarta". Hasil penelitian menunjukkan data siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki persentase data motivasi belajar 64,70 % dan kelas kontrol 56,43 %.²⁶ Hal ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh pada motivasi berprestasi siswa.

D. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses yang dilakukan manusia dalam interaksi aktif dengan lingkungan untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan relatif menetap, dan membekas dalam diri siswa.

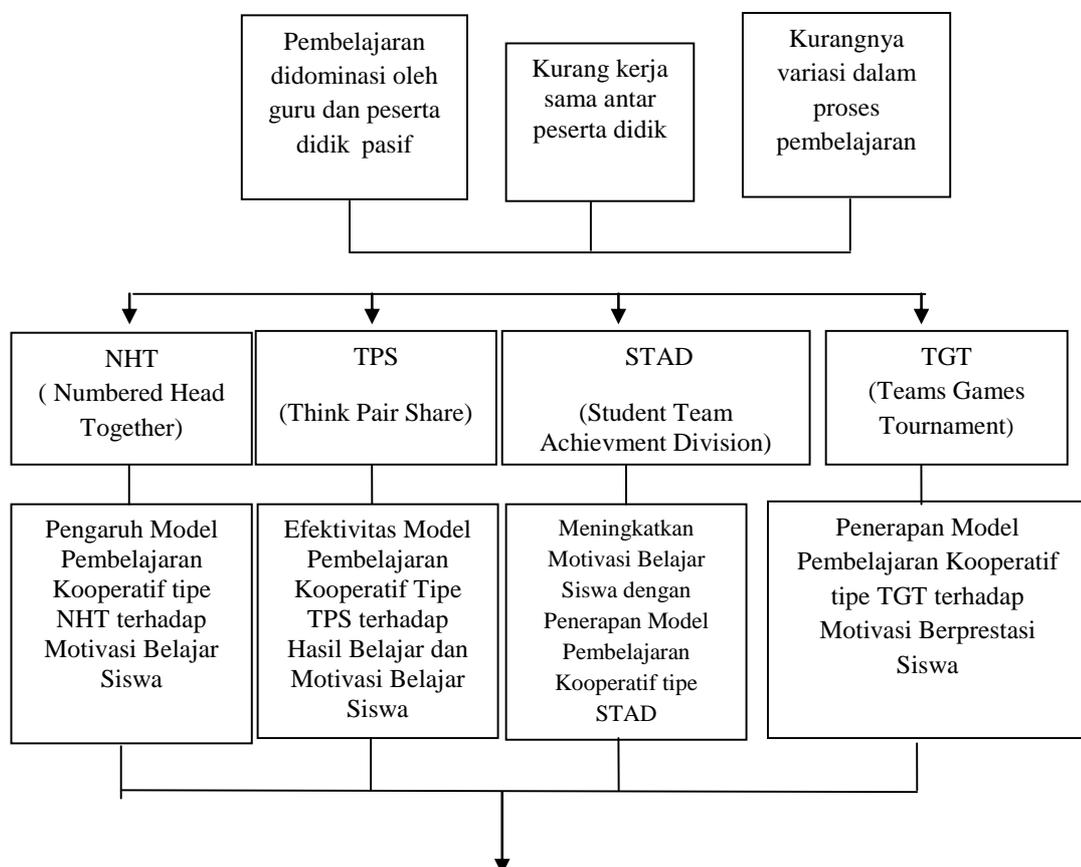
Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan siswa dalam belajar adalah adanya motivasi. Munculnya motivasi dalam diri siswa dapat disebabkan dari faktor dalam diri ataupun lingkungan siswa tersebut. Rendahnya motivasi belajar siswa secara otomatis akan berdampak buruk bagi siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar matematika. Tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dapat disebabkan oleh banyak hal. Salah satunya karena proses belajar secara monoton, tanpa variasi dan tanpa adanya keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.

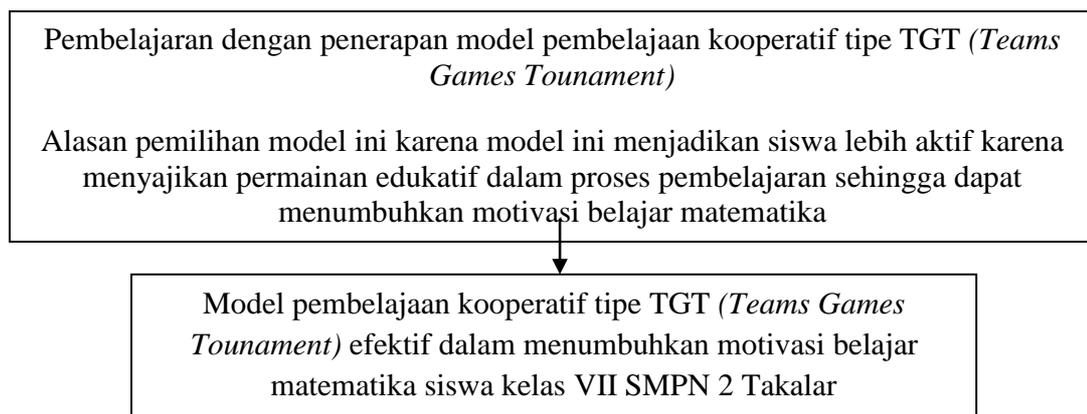
Salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Kegiatan belajar ini memungkinkan siswa saling bekerja sama, saling

²⁶Widhayati, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Berprestasi Matematika Siswa di MTs 12 Jakarta*", Skripsi (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN Syarif Hidayatullah, 2006), h.4.

berdiskusi, saling membantu dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas serta saling berkompetisi secara sehat melalui suatu permainan atau games dan perlombaan atau tournament. Hal ini memberikan motivasi untuk mencapai poin maksimal. Akibatnya, dengan adanya persaingan yang sehat akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Secara ringkas gambaran penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada skema berikut ini:





Bagan 2.1: Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan, Jenis dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.¹ Pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang kita ketahui.

2. Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Eksperimen semu adalah penelitian yang tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengontrolan penuh dengan variabel dan kondisi eksperimen.² Dalam pelaksanaannya diperlukan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang diajar tanpa menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet Ke-16: Bandung: Alfabeta,2013).h. 96.

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.94.

3. Desain penelitian

Desain penelitian ini adalah *Non equivalent Control Group Design* karena pemilihan sampel dilakukan tidak secara random. Dua kelompok yang ada diberi angket untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberi angket untuk mengetahui kondisi akhir motivasi belajar siswa.³ Desain penelitiannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1: *Non-equivalent Control Group Design*

Kondisi Awal	<i>Treatment</i>	Kondisi Akhir
O ₁	X	O ₂
O ₃	X	O ₄

Keterangan :

- O₁ = Kondisi awal kelas eksperimen (kelas yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT)
- O₂ = Kondisi Akhir kelompok eksperimen (kelas yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT)
- X = *Treatment* (perlakuan)
- O₃ = Kondisi awal kelas kontrol (kelas yang diajar tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT)

³Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2014), h.102.

O₄ = Kondisi akhir kelas kontrol (kelas yang diajar tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT)⁴

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 2 Takalar, Jl.Mappajalling Dg.Kawang Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan lokasi tersebut merupakan sekolah yang mudah dijangkau oleh peneliti, siswa di lembaga bimbingan belajar yang diikuti mayoritas dari sekolah tersebut serta peneliti berasal dari sekolah yang sama.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian, ada objek yang diteliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Objek tersebut adalah populasi, yaitu seluruh objek penelitian. Dengan kata lain, data secara menyeluruh terhadap elemen yang menjadi objek penelitian, tanpa terkecuali.⁵ Berdasarkan uraian di atas dapatlah diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Untuk penelitian ini peneliti mengambil populasi pada siswa kelas VII SMPN 2 Takalar yang berjumlah 12 kelas.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 114.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h.115.

Tabel 3.2: Populasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Takalar

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII.1	32
2	VII.2	33
3	VII.3	31
4	VII.4	35
5	VII.5	34
6	VII.6	31
7	VII.7	31
8	VII.8	33
9	VII.9	31
10	VII.10	34
11	VII.11	36
12	VII.12	33
	Jumlah	394

(Sumber data: Tata Usaha SMPN 2 Takalar)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶ Teknik Sampling yang digunakan ialah *Cluster Sampling* karena pengambilan sampel ditentukan berdasarkan karakteristik yang sama antar kelompok yaitu berjumlah 31 orang dan diajar oleh guru yang sama. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu siswa kelas VII.6 sebagai kelas kontrol dan VII.7 sebagai kelas eksperimen SMPN 2

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*, h.275

Takalar yang berjumlah 31 orang. Berikut daftar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3: Sampel Penelitian Kelas VII SMPN 2 Takalar

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VII.6	31	Kelas Kontrol
VII.7	31	Kelas Eksperimen

D. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar matematika.

2. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar matematika adalah dorongan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, baik dari dalam dan luar diri siswa. Adapun indikator yang dimuat dalam motivasi belajar adalah hasrat untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menggabungkan siswa menjadi beberapa kelompok dan

memberikan permainan sambil berkompetensi antar tim yang bersifat edukatif. Komponen dalam model pembelajaran ini meliputi presentase materi, tim, *game*, *tournament*, dan rekognisi tim.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku. Jenis angket ada dua macam yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup (*close form*)⁷. Angket tertutup adalah angket yang sudah menyediakan jawaban pertanyaan sehingga responden tinggal memilih. Pertimbangan menggunakan angket tertutup bahwa variabel yang akan diteliti menyangkut pribadi seseorang dengan menggunakan model skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Skala likert tersebut untuk mengukur dan mendapatkan data mengenai variabel motivasi belajar siswa.

⁷Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), h. 181.

2. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁸ Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan peneliti. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi siswa untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dalam selama pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁹ Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.¹⁰

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*,h.148

¹⁰Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, h. 51.

1. Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku. Jenis angket ada dua macam yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup (*close form*)¹¹. Angket tertutup adalah angket yang sudah menyediakan jawaban pertanyaan sehingga responden tinggal memilih. Pertimbangan menggunakan angket tertutup bahwa variabel yang akan diteliti menyangkut pribadi seseorang dengan menggunakan model skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Skala likert tersebut untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa.

Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 : Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Matematika

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Motivasi Intrinsik	Hasrat untuk berhasil	1,2	3,4	4
	Kebutuhan dalam belajar	5,6	7,8	4
	Harapan masa depan	9,10	11	3

¹¹ Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), h. 181.

Motivasi Ekstrinsik	Penghargaan dalam belajar	12,13	14,15	4
	Kegiatan menarik dalam belajar	16,17,18	19,20,21	6
	Lingkungan belajar yang kondusif	22,23	24	3
Jumlah		13	11	24

Adapun penskoran skala motivasi belajar matematika melalui 4 alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 : Penskoran skala

No	Pilihan jawaban	Skor Jawaban Positif	Skor Jawaban Negatif
1	Selalu	4	1
2	Sering	3	2
3	Kadang-kadang	2	3
4	Tidak Pernah	1	4

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di kelas dan diisi oleh observer pada setiap akhir pertemuan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Suatu usaha pengukuran dan penilaian hasil belajar akan memperoleh hasil yang baik jika diiringi dengan penggunaan alat ukur yang baik. Untuk itu, sebelum digunakan sebagai alat pengambil data, instrumen penelitian perlu diujicobakan terlebih dahulu. Hal itu dilakukan agar instrumen baik, mengukur apa yang semestinya diukur, apakah siswa dapat menjawab dengan konsisten dan luput dari kesalahan. Suatu tes dikatakan sebagai alat ukur yang baik bila tes tersebut memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Instrumen evaluasi dituntut untuk valid karena diinginkan dapat diperoleh data yang valid. Dengan kata lain, instrumen evaluasi dipersyaratkan valid agar hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi valid.¹²

Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi *product moment*

X = skor item

Y = skor item total

N = jumlah subjek (peserta tes)

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 64

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan harga koefisien korelasi dengan harga r_{xy} kritik. Adapun harga kritik untuk validasi butir instrumen adalah 0,3. Artinya apabila r_{xy} lebih besar atau sama dengan 0,3 ($r_{xy} \geq 0,3$), nomor butir tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya apabila r_{xy} lebih kecil dari 0,3 ($r_{xy} < 0,3$), maka nomor butir tersebut dapat dikatakan tidak valid.¹³

Berdasarkan uji validitas instrumen menggunakan bantuan *SPSS versi 20.0* diperoleh 24 butir angket yang valid dari 32 butir angket. 24 butir angket tersebut layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa. Adapun hasil output *SPSS versi 20.0* dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat menghasilkan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya, berubah-ubah, perubahan yang dapat terjadi dapat dikatakan tidak berarti.¹⁴

Pengujian realibilitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan persamaan KR-20 dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

¹³ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Cet VI; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 143

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 86

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p_i = proporsi peserta tes yang menjawab benar

q_i = proporsi peserta tes yang menjawab salah

$\sum p_i q_i$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = jumlah item instrumen

s_t^2 = Varians total¹⁵

Untuk mengetahui suatu instrumen reliabel atau tidak kita mengkonsultasikan koefisien *Alpha* dengan harga kritik atau standar reliabilitas. Harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,7. Menurut Kaplan dalam Eko Putro menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai koefisien *Alpha* sekurang-kurangnya 0,7.¹⁶

Berdasarkan uji reliabilitas instrumen menggunakan bantuan *SPSS versi 20.0* diperoleh bahwa instrumen yang digunakan reliable karena koefisien *Alpha* lebih besar dari 0,7. Angket tersebut layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa. Adapun hasil output *SPSS versi 20.0* dapat dilihat pada lampiran.

H. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, h.180.

¹⁶ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 155

1. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah tehnik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian lapangan dengan menggunakan metode pengolahan data menurut sifat kuantitatif sebuah data.¹⁷ Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan membuat tabel distribusi frekuensi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Rentang data

Rentang data (range) dapat diketahui dengan jalan mengurangi data yang terbesar dengan data terkecil yang ada dalam kelompok itu dengan rumus sebagai berikut:

$$R = x_t - x_r$$

Keterangan:

R= Rentang

x_t = Data terbesar dalam kelompok

x_r = Data terkecil dalam kelompok

b. Jumlah kelas interval

Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan:

K = jumlah kelas interval

¹⁷Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*”, h. 284.

n = jumlah data observasi

\log = logaritma

c. Panjang kelas

Panjang kelas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

P = panjang kelas

R = Rentang

K = jumlah kelas interval

d. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

X = nilai mentah yang dimiliki subjek

N = banyaknya subjek yang memiliki nilai

e. Standar deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan :

S_D = Standar Deviasi

f_i = Frekuensi untuk variabel

X_i = Tanda kelas interval variabel

\bar{X} = Rata-rata

n = Jumlah populasi¹⁸

f. Membuat Tabel Kategorisasi

Tabel 3.6 : Pengkategorian Motivasi Belajar Matematika Siswa

Rumus	Kategori Motivasi Belajar Matematika
$X > \bar{X}_i + 1,8 x Sb_i$	Sangat Tinggi
$\bar{X}_i + 0,6 x Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 x Sb_i$	Tinggi
$\bar{X}_i - 0,6 x Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 x Sb_i$	Sedang
$\bar{X}_i - 1,8 x Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 x Sb_i$	Rendah
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 x Sb_i$	Sangat Rendah

(Sumber : Eko Putro Widoyoko, *Teknik Instrumen Penelitian*)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan (diiferensikan) untuk populasi di mana sampel diambil.¹⁹

Adapun rumus yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka digunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 52.

¹⁹Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2003), h. 14.

Menurut Kadir, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Perumusan hipotesis:

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

2. Data diurutkan dari yang terkecil ke yang terbesar.

3. Menentukan kumulatif proporsi (kp)

4. Data ditransformasi ke skor baku : $z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$

5. Menentukan luas kurva z_i (z-tabel)

6. Menentukan a_1 dan a_2 :

a_2 : selisih Z-tabel dan kp pada batas atas ($a_2 = \text{absolut}(kp - Z_{ta})$)

a_1 : selisih Z-tabel dan kp pada batas bawah ($a_1 = \text{absolut}(a_2 - f_i/n)$)

7. Nilai mutlak maksimum dari a_1 dan a_2 diotasika dengan D_0

8. Menentukan harga D-tabel, menurut Wayne W. Daniel:

Untuk $n = 30$ dan $\alpha = 0,05$, diperoleh $D\text{-tab} = 0,242$ sedangkan

Untuk $n = 60$ dan $\alpha = 0,05$, diperoleh $D\text{-tab} = \frac{1,36}{\sqrt{n}} = \frac{1,36}{\sqrt{60}} = 0,17557$.

9. Kriteria pengujian

Jika $D_0 \leq D\text{-tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $D_0 > D\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak

10. Kesimpulan

$D_0 \leq D\text{-tabel}$: Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

$D_o > D\text{-tabel}$: Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.²⁰

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah Uji-F. Hipotesis ujinya adalah:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data kedua kelompok mempunyai varians sama atau homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data kedua kelompok mempunyai varians tak sama)

Rumus statistik uji-F diekspresikan sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

db_1 (variens terbesar sebagai pembilang) = $(n_1 - 1)$ dan,

db_2 (variens terbesar sebagai penyebut) = $(n_2 - 1)$

Pengambilan kesimpulan:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$.²¹

c. Uji Hipotesis Penelitian

1) Uji-t

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 \text{ lawan } H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

²⁰ Kadir, *Statistika Terapan*, h. 149

²¹ Kadir, *Statistika Terapan*, hal. 162

H_0 = Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar matematika antara kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan tidak diterapkan model TGT

H_1 = Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar matematika antara kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan tidak diterapkan model TGT

μ_1 = Rata-rata motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

μ_2 = Rata-rata motivasi belajar matematika siswa yang diajar tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Untuk pengujian perbedaan rata-rata, teknik pengujian yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ Pengujian hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji t (t -tes) dua pihak atau *Independent sampel t-test*. Uji dua pihak digunakan untuk menguji apakah hasil penelitian berbeda atau tidak dan *Independent sampel t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok sampel data independen. Pengujian hipotesis data angket motivasi belajar matematika siswa dianalisis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad \dots^{22}$$

Keterangan :

- x_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen
- x_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol
- S_1^2 = Variansi kelompok eksperimen
- S_2^2 = Variansi kelompok kontrol
- n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen
- n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol²³

Statistik t di atas mempunyai sebaran Student atau sebaran t dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Kriteria pengujian hipotesis dua pihak, jika $-t_{tab} \leq t_{hit} \leq t_{tab}$, H_0 diterima dan H_0 ditolak jika $t_{hit} < -t_{tab}$ atau $t_{hit} > t_{tab}$.²⁴

2) Efisiensi Relatif

Setelah mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka untuk mengetahui efektif tidaknya model pembelajaran yang diterapkan maka digunakan rumus efisiensi relatif. Suatu penduga ($\hat{\theta}_1$) dikatakan efisien bagi parameter (θ) apabila penduga tersebut memiliki varians yang kecil. Apabila terdapat lebih dari satu penduga, penduga yang efisien adalah penduga yang

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung; Alfabeta, 2014), h. 197.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Ed. XII; Bandung: Alfabeta, 2005) h, 273.

²⁴ Arif Tiro, *Dasar-dasar Statistika*, h. 252

memiliki varians terkecil. Dua buah penduga dapat dibandingkan efisiensinya dengan menggunakan efisiensi relatif

Adapun rumus efisiensi relatif $\hat{\theta}_2$ terhadap $\hat{\theta}_1$:

$$R(\hat{\theta}_2, \hat{\theta}_1) = \frac{Var \hat{\theta}_1}{Var \hat{\theta}_2}$$

Jika $R > 1$, secara relatif $\hat{\theta}_2$ lebih efisien daripada $\hat{\theta}_1$, sebaliknya jika $R < 1$, secara relatif $\hat{\theta}_1$ lebih efisien daripada $\hat{\theta}_2$.²⁵

²⁵Hasan Iqbal. *Pokok-pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensial)* (Cet. VII; Jakarta; Bumi Aksara, 2012), h.114.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jalan memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen memberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pokok bahasan PLSV (Persamaan Linear Satu Variabel) sedangkan pada kelas kontrol tanpa memberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pokok bahasan yang sama.

Deskripsi data ini dimaksudkan guna memberikan gambaran umum mengenai kondisi awal dan kondisi akhir sebelum dan setelah diberi perlakuan pada dua kelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Takalar sebagai berikut:

1. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol yang Diajar Tanpa Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII SMPN 2 Takalar yang berjumlah 31 orang, peneliti mengumpulkan data dari instrumen angket motivasi belajar matematika. Berikut data pada kondisi awal dan kondisi akhir berdasarkan angket motivasi belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 4.1: Data Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Kelas Kontrol

NO	Nama	Nilai	
		Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Baharuddin	50	54
2	Alim Muharram	60	67
3	Nur Hikma Amalia	70	73
4	Sitti Aisyah	65	74
5	Yudha Setiawati Jamaluddin	51	60
6	Muh. Adzar	41	54
7	Muh. Nur Refky Salam	46	56
8	Fuad Miftah	61	71
9	Ahmad Rosyadi Syarif	51	62
10	Nur Ismah Ismail	47	61
11	Muh. Nur Dayat	56	68
12	Mady Maulana M	65	74
13	Firmansyah	62	73
14	Valery	67	71
15	Nur Salim Jufri	56	58
16	Muh Irsyad Syam	54	53
17	Dwilana Wahyuni	57	68
18	St. Mutia Zalzabilah	32	50

19	Suwandy Eka Ansari	53	52
20	M. Ayyub Zulhijar Ibrahim	57	64
21	Nanda Tenriana	59	69
22	Muh. Idris	56	59
23	Ameliana Naimung M	42	58
24	Dini Hariyanti	45	64
25	Asmaul Husnah	57	65
26	Nur Fitriani	55	62
27	Nur Fadhilah Bahtiar	51	60
28	Syahruni	62	75
29	Zulkifli	42	62
30	Sheva Rikcard Firdaus	53	61
31	Rezky Ananda Syahrir	41	60

(Sumber : Kondisi Awal dan Kondisi Akhir motivasi belajar kelas kontrol siswa kelas VII SMPN 2 Takalar pada pelajaran matematika)

Berdasarkan angket motivasi belajar yang diberikan pada siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas VII SMPN 2 Takalar yang telah diolah dengan SPSS versi 20 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2: Nilai Statistik Dekriptif Hasil pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol

Statistik	Nilai kelas VII.6	
	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
Jumlah sampel	31	71
Nilai terendah	32	50
Nilai tertinggi	70	75
Nilai rata-rata	53,68	63,16
Standar deviasi	8,74	7,13

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa :

1) Kondisi awal kelas kontrol

Jumlah sampel terdiri dari 31 orang. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 32 dan nilai tertinggi adalah 70. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 53,68 dengan standar deviasinya adalah 8,74.

2) Kondisi akhir kelas kontrol

Jumlah sampel terdiri dari 31 orang. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 63,16 dengan standar deviasinya adalah 7,13.

Berdasarkan hasil data angket pada kondisi awal dan kondisi akhir pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar matematika meningkat, yakni nilai

rata-rata kondisi awal adalah 53,68 sedangkan nilai rata-rata kondisi akhir adalah 63,16 dengan selisih 9,48.

Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi dan Persentase serta Pengkategorian Skor Motivasi Belajar Matematika pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Siswa Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Kondisi Awal Kelas kontrol		Kondisi Akhir Kelas kontrol	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
24 – 38	Sangat rendah	1	3,23	0	0
39 – 53	Rendah	12	38,70	3	9,68
54 – 67	Sedang	17	54,84	18	58,06
68 – 82	Tinggi	1	3,23	10	32,26
83 – 96	Sangat Tinggi	0	0	0	0
Jumlah		31	100	31	100

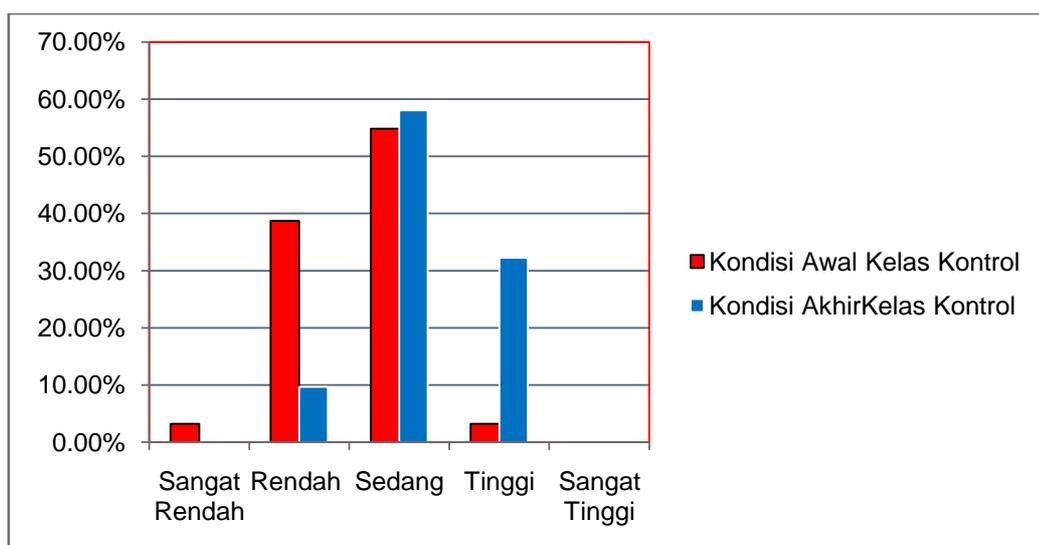
Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar matematika siswa pada kondisi awal dan kondisi akhir sebagai berikut:

- a) Pada kondisi awal terdapat 1 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 3,23%, 12 siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 38,70%, 17 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 54,84%, dan 1 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 3,23% dan 0% pada kategori sangat tinggi atau dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang hasil data pada kondisi awalnya mencapai hasil sangat tinggi.

- b) Pada kondisi akhir terdapat 0% siswa berada pada kategori sangat rendah, 3 siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 9,68%, 18 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 58,06%, 10 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 32,26%, dan 0 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 0% atau dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang hasil data pada kondisi akhirnya mencapai hasil sangat tinggi.

Jika motivasi belajar matematika siswa dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah diketahui kondisi awal dan kondisi akhir maka didapatlah hasil seperti di bawah ini:

Selanjutnya, Secara lengkap penyajian motivasi belajar matematika kelas kontrol dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1: Diagram Batang Hasil pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang hasil penelitian di atas dapat kita lihat bahwa persentase terbanyak pada data kondisi awal kelas kontrol berada pada kategori sedang, sedangkan persentase terbanyak hasil kondisi akhir kelas kontrol berada pada kategori sedang dan terjadi peningkatan skor pada kategori sedang.

Berikut ini data hasil observasi pada kelas kontrol untuk mengetahui aktivitas siswa pada kelas yang diajar tanpa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu dengan pembelajaran konvensional sebagai berikut:

Tabel 4.4: Data Hasil Observasi Siswa pada Proses Belajar Kelas Kontrol (VII.6) tanpa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

No	Komponen yang diamati	Pertemuan				Rata-rata	%
		I	II	III	IV		
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	31	29	30	31	30	98
2	Siswa yang memperhatikan pembahasan materi	13	15	11	15	14	45
3	Siswa yang aktif bertanya bila ada materi yang belum dipahami	4	5	5	4	5	16
4	Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan di papan tulis	5	7	6	6	6	19
5	Siswa yang menanggapi jawaban dari siswa lain	3	3	4	5	4	13
6	Siswa yang mengerjakan soal di papan tulis dengan benar	10	8	7	8	8	26
7	Siswa yang sering keluar masuk kelas pada saat	9	10	12	9	10	32

	pembelajaran						
8	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal	23	20	19	16	20	65
9	Siswa yang melakukan aktifitas lain saat pembelajaran sedang berlangsung	18	15	20	13	17	55
10	Siswa yang aktif pada saat pembahasan contoh soal	9	8	9	7	8	26

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, diperoleh data yang dapat menjelaskan bahwa siswa kurang berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran tanpa diterapkannya model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika untuk materi PLSV.

2. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Kelas Eksperimen yang diajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII SMPN 2 Takalar yang berjumlah 31 orang, peneliti mengumpulkan data dari instrumen angket motivasi belajar matematika. Berikut data kondisi awal dan kondisi akhir berdasarkan angket motivasi belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 4.5: Data Siswa yang Belajar pada kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Muh Andre Andinia	53	67
2	Muh. Akbar	59	79
3	Mutmainnah Apriliyanti A	67	73
4	Mustari	65	80
5	Nurhaliza	52	88
6	Akbar Umar Hasan	48	69
7	Musdalifah	61	81
8	M. Restu Anugrah	53	68
9	Sintia Sari Bahri	51	68
10	Asya Masrurah	59	83
11	M. Fadil Amin	51	68
12	Firman Syahputra	66	67
13	Bayu Syahputra	67	69
14	Adytza Masdar	64	70
15	Alamsyah	61	78
16	Asri Anjeliani	52	70
17	Angriani Rahmayanti	50	68
18	M. Sultan Musaffah. S	38	81

19	Eza Yayang	62	84
20	St. Nur Annisa	57	71
21	Muh. Rifky	66	89
22	Muh. Fajri	53	85
23	Reskiwaty	55	81
24	M. Khalifatullah	42	69
25	Putri Salsabilah R	66	81
26	Arya Putra Nur	65	87
27	M. Darul Al-Kautsar	59	80
28	Imam Mujahid	65	80
29	Hikmasari	62	72
30	Suci Amalia Ramadani	56	70
31	Zainal Abidin	39	58

(Sumber : Kondisi awal dan kondisi akhir motivasi belajar kelas eksperimen siswa kelas VII SMPN 2 Takalar pada pelajaran matematika)

Berdasarkan angket motivasi belajar yang diberikan pada siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang telah diolah dengan SPSS versi 20 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6: Nilai Statistik Dekriptif Hasil Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai kelas VII.7	
	Kondisi awal kelompok eksperimen	Kondisi akhir kelompok eksperimen
Jumlah sampel	31	31
Nilai terendah	38	58
Nilai tertinggi	67	89
Nilai rata-rata	56,90	75,29
Standar deviasi	8,15	7,79

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa:

1) Kondisi awal kelas eksperimen

Jumlah sampel terdiri dari 31 orang. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 38 dan nilai tertinggi adalah 67. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 56,90 dengan standar deviasinya adalah 8,15.

2) Kondisi akhir kelas eksperimen

Jumlah sampel terdiri dari 31 orang. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 58 dan nilai tertinggi adalah 89. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75,29 dengan standar deviasinya adalah 7,79.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar matematika meningkat, yakni nilai rata-rata hasil pada kondisi awal

adalah 56,90 sedangkan nilai rata-rata hasil pada kondisi akhir adalah 75,29 dengan selisih 18,39.

Jika motivasi belajar matematika siswa dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan persentase setelah diketahui kondisi awal dan kondisi akhir maka didapatlah hasil seperti di bawah ini:

Tabel 4.7: Distribusi Frekuensi dan Persentase Serta Pengkategorian Skor Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Siswa kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Kondisi awal kelas eksperimen		Kondisi akhir kelas eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 34	Sangat rendah	1	3,23	0	0
35 – 54	Rendah	11	35,48	0	0
55 – 64	Sedang	19	61,29	3	9,68
65 – 84	Tinggi	0	0	22	70,97
85 – 100	Sangat Tinggi	0	0	6	19,35
Jumlah		31	100	31	100

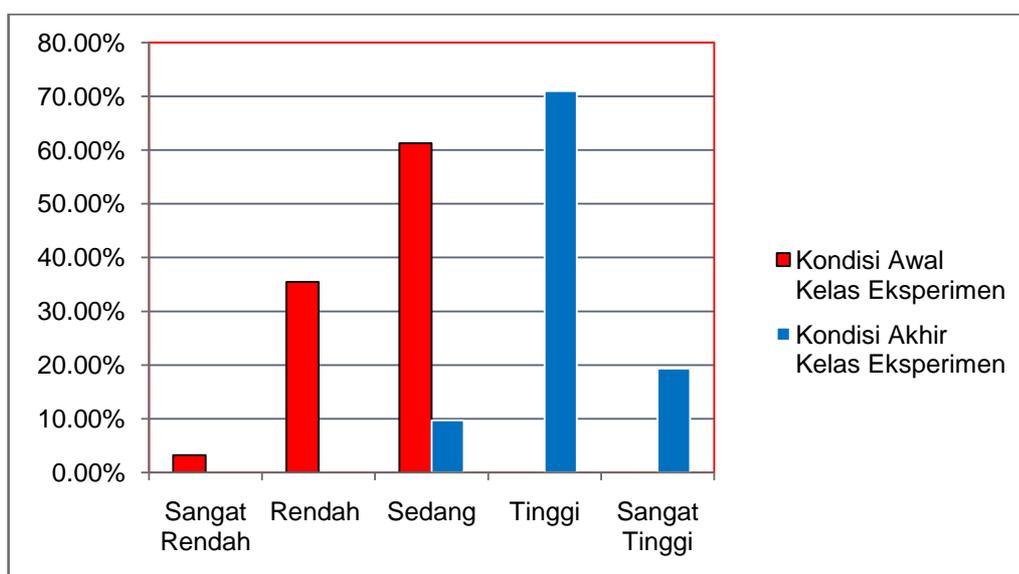
Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada kondisi awal dan kondisi akhir sebagai berikut:

- a) Pada kondisi awal terdapat 1 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 3,23%, 11 siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 35,48%, 19 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 61,29%, 0

siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 0%, dan 0 siswa hasil angket pada kondisi awal siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 0% atau dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang hasil angket pada kondisi awal yang mencapai hasil tinggi dan sangat tinggi.

- b) Pada kondisi akhir tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah dengan persentase 0%, 3 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 9,68%, 22 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 70,97%, dan 6 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 19,35%.

Selanjutnya, secara lengkap penyajian motivasi belajar matematika kelas eksperimen dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.2: Diagram Batang Hasil Angket pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang hasil angket pada kondisi awal dan kondisi akhir diatas dapat kita lihat bahwa persentase terbanyak pada hasil angket pada kondisi awal kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan persentase terbanyak hasil angket pada kondisi akhir kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

Berikut ini data hasil observasi pada kelas eksperimen untuk mengetahui aktivitas siswa pada kelas yang diajar model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai berikut:

Tabel 4.8: Data Hasil Observasi Siswa pada Proses Belajar Kelas Eskperimen (VII.7) dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

No	Komponen yang diamati	Pertemuan				Rata - rata	%
		I	II	III	IV		
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	31	30	30	31	30	99
2	Siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru dalam pembahasan materi	23	25	23	27	25	81
3	Siswa yang aktif bertanya pada guru apabila ada materi yang tidak dipahami	10	12	10	15	12	39
4	Siswa yang aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKS	15	17	13	16	15	48
5	Siswa yang bekerjasama mengerjakan tugas secara berkelompok	13	16	13	13	14	45
6	Siswa yang berani	6	7	5	9	7	23

	menjawab soal dengan mantap						
7	Siswa yang antusias melaksanakan permainan	0	13	17	14	11	36
8	Siswa yang antusias melaksanakan pertandingan	0	10	15	25	13	42
9	Siswa yang menyimpulkan materi pelajaran	9	10	15	14	12	39

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, diperoleh data yang dapat menjelaskan bahwa siswa berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika untuk materi PLSV.

3. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Takalar

Pada bagian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar. Dengan melihat apakah ada perbedaan signifikan motivasi belajar matematika antara siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik inferensial. Untuk melakukan analisis statistik inferensial dalam menguji hipotesis, maka

diperlukan pengujian dasar terlebih dahulu meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk menyatakan apakah data skor angket motivasi belajar matematika untuk masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen dari populasi berdistribusi normal. Pengujian normal atau tidaknya data pada penelitian ini menggunakan statistik SPSS versi 20 melalui uji Kolmogorov Smirnov.

Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka $sig > \alpha$ dan jika data tersebut tidak berdistribusi normal maka $sig < \alpha$. Berikut hasil uji normalitas yang didapatkan:

Tabel 4.9: Hasil Uji Normalitas pada Kondisi Awal dan Kondisi Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Variabel	K-SZ	Sig	Keterangan
Kondisi Awal Kelas Kontrol	0,497	0,966	Normal
Kondisi Akhir Kelas Kontrol	0,629	0,823	Normal
Kondisi Awal Kelas Eksperimen	0,655	0,784	Normal
Kondisi Akhir Kelas Eksperimen	0,951	0,326	Normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov di atas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,966 untuk hasil pada kondisi awal kelas

kontrol dan 0,823 hasil pada kondisi akhir kelas kontrol sedangkan 0,784 untuk hasil pada kondisi awal kelas eksperimen dan 0,326 untuk hasil pada kondisi akhir kelas eksperimen. Jadi, hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Sebelum mengadakan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, karena hal ini merupakan syarat untuk melakukan pengujian dalam analisis inferensial. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas (nilai Sig.) $> 0,05$, maka data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama (homogen).
- 2) Jika nilai probabilitas (nilai Sig.) $< 0,05$, maka data pada kedua kelompok tidak memiliki variansi yang sama (tidak homogen).

Tabel 4.10: Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Variabel	Sig	Keterangan
Kondisi Awal Kelas Kontrol- Kondisi Awal Kelas Eksperimen	0,548	Homogen
Kondisi Akhir Kelas Kontrol- Kondisi Akhir Kelas Eksperimen	0,331	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas data di atas, diperoleh nilai $Sig.=0,548$ untuk kondisi awal kelas kontrol- kondisi awal kelas eksperimen sedangkan nilai $Sig.=0,331$ untuk kondisi akelas kontrol- kondisi akhir kelas eksperimen. Tampak bahwa nilai probabilitas (nilai Sig.) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama (homogen).

c. Uji Hipotesis

1) Uji-T

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *t-test* dengan sampel independen. Berikut hipotesis yang penulis tetapkan sebelumnya:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar matematika siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar matematika siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pengujian hipotesis dapat diketahui dengan menganalisis hasil *posttest* dengan menggunakan uji t dengan sampel independen melalui SPSS jika *sig (2-tailed)* lebih kecil dari α . Dengan ketentuan H_1 di diterima apabila *sig (2-tailed)* < α .

Tabel 4.11: Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Variabel	T	Sig	Keterangan
<i>Post test</i> Kelas Kontrol- <i>Post test</i> Kelas Eksperimen	-6,394	0,000	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan *Statistical Package For Social Science* (SPSS) diperoleh t_{hit} sebesar -6,394 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tab} dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Jadi diperoleh nilai t_{tab} sebesar 2,000 atau -2,000. Dapat terlihat bahwa $t_{hit} < -t_{tab}$ ($-6,394 < -2,000$). Selain itu, diperoleh nilai signifikan = 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima karena nilai $sig < \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Sehingga kesimpulan penelitian atau hipotesis yang diterima H₁ yaitu terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar matematika siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jadi, motivasi belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar matematika siswa tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang tidak diterapkan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B.

2) Efisiensi Relatif

Setelah mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka untuk mengetahui efektif tidaknya model pembelajaran yang diterapkan maka digunakan rumus efisien relatif. Suatu penduga ($\hat{\theta}$) dikatakan efisien bagi parameternya (θ) apabila penduga tersebut memiliki varians yang kecil. Apabila terdapat lebih dari satu penduga, penduga yang efisien adalah penduga yang memiliki varians terkecil. Dua buah penduga dapat dibandingkan efisiensinya dengan menggunakan efisiensi relatif (*relative efficiency*).

Telah diketahui dari perhitungan analisis deskriptif bahwa variansi sampel kelas eksperimen (S_1^2)= 50,873, dan variansi sampel kelas kontrol (S_2^2)= 60,680

Sehingga diperoleh nilai:

$$\begin{aligned} R(\hat{\theta}_2, \hat{\theta}_1) &= \frac{Var \hat{\theta}_1}{Var \hat{\theta}_2} \\ &= \frac{50,873}{60,680} \\ &= 0,83 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data di atas maka dapat diketahui bahwa nilai $R < 1$ ($0,83 < 1$) maka secara relatif $\hat{\theta}_1$ lebih efisien daripada $\hat{\theta}_2$. Artinya penerapan model

kooperatif tipe TGT efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Non Equivalent Control Group Desain* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada dua kelompok. Kelas VII.7 adalah kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan kelas VII.6 adalah kelas kontrol yang diajar tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan dengan yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pada kedua kelas tersebut, terlihat jelas bahwa pada pada kondisi akhir kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan pada kategori sedang sedangkan pada hasil kondisi akhir kelas eksperimen terjadi peningkatan yang cukup maksimal pada kategori sedang menjadi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada rata-rata motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang diajar tanpa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini

menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih efektif diterapkan untuk menumbuhkan motivasi belajar matematika siswa.

Motivasi belajar matematika siswa tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat kita lihat secara deskriptif pada hasil penelitian bahwa motivasi belajar matematika siswa masih rendah disebabkan proses pembelajaran selama ini hanya berpusat di guru dan siswa berperan pasif. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya soal-soal yang dijawab dengan antusiasme dan mengeluh sebelum mengerjakan soal. Guru berperan lebih aktif dibanding siswa sehingga siswa lebih banyak mendengar tanpa mengerjakan soal sehingga mereka selalu mengharapkan bimbingan dari guru daripada belajar secara mandiri. Hal ini dapat dilihat dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang diamati dengan lembar observasi masih banyak siswa yang melakukan aktivitas lain saat pembelajaran.

Motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat kita lihat secara deskriptif pada hasil penelitian bahwa motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori tinggi. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh faktor daya saing dan variasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan dikemas dalam permainan yang edukatif. Kelas yang diajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menumbuhkan motivasi untuk menjawab soal, games atau pun turnamen mungkin juga ditunjang oleh faktor hadiah yang didapatkan ketika mendapat skor tim tertinggi sehingga mereka berusaha mengerjakan setiap soal dengan baik dan benar. Hubungan antarsiswa juga sangat aktif karena mereka

bekerjasama dalam suatu kelompok dalam setiap sesi pada model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini terlihat dari lembar observasi yang menunjukkan bahwa hampir semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, seiring dengan bertambahnya pertemuan siswa juga semakin aktif dan antusias mengerjakan soal-soal.

Selain itu, untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diperlukan beberapa kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru dituntut mampu menghidupkan suasana pengajaran dengan baik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa menumbuhkan keaktifan dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan sekaligus meningkatkan motivasi yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hafizah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan” menyatakan bahwa dari sekian banyak model pembelajaran, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang paling tepat dan paling efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa. Pendapat ini sangat sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Prasetyaningsih (2010) dimana model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menambah aktivitas siswa selama proses pembelajaran karena model ini membawa siswa dalam *game* yang menyenangkan untuk membangun konsep bersama kelompoknya sehingga minat belajar akan tumbuh. Hal ini menunjukkan

model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh pada minat belajar siswa. Penerapan pembelajaran model TGT tidak hanya dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa saja tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu Mardiyah (2010) bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Malang pada mata pelajaran Geografi.⁶⁹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

⁶⁹ Nur Hafizah, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan”, *Jurnal*, h.6.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil angket motivasi belajar matematika siswa pada kondisi awal kelas kontrol sebanyak 53,68 sedangkan kelas eksperimen sebanyak 56,90. Hal ini berarti pada kondisi awal, kedua kelas memiliki motivasi belajar matematika dalam kategori sedang.
2. Rata-rata hasil angket motivasi belajar matematika siswa pada kondisi akhir kelas kontrol sebanyak 63,16 sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 75,29. Hal ini berarti pada kondisi akhir, motivasi belajar matematika pada kelas kontrol masih dalam kategori sedang sedangkan motivasi belajar matematika pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.
3. Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Takalar yang berdasarkan pada hasil analisis inferensial dengan menggunakan SPSS diperoleh *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari α yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak. Jadi, Terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara kelas yang diterapkan model cTGT dan kelas yang tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa yang penulis sarankan sebagai berikut :

1. Kepada guru Matematika SMPN 2 Takalar dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk membangun motivasi belajar siswa.
2. Kepada penentu kebijakan dalam bidang pendidikan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SMPN 2 Takalar.
3. Kepada peneliti lain yang berniat menyelidiki variabel-variabel yang relevan pada materi dengan situasi dan kondisi yang berbeda pada gilirannya nanti akan lahir satu tulisan yang lebih baik, lengkap dan bermutu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Uno, Hamzah. 2011. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* .2008. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Devries. 1996. *Student Teams Can Improve Basic Skills: TGT Applied to Reading*. Marylane: Johns Hopkins University.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Drost. SJ, J. 1999. *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Emzir, 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitaif dan Kualitatif* . Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Hafizah, Nur. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan”.h. 1-9.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar – dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibnu Hadjar. 1995. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Iskandar. 2010. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Ismail, Arif. 2008. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jennings. “Multi-Faceted Impact of a Team Game Tournament on The Ability of the Learnes of Engange and Develop Their Own Critical Skill Set, *International Journal of Engineering Education*. 30. 5. (2014): h.1-25.

- Liulin Nuha, Atik.2011. *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 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: IAIN Walisongo.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutadi. 2007. *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan –Depag bekerjasama dengan ditbina Widyaiswara, Lan-RI.
- M.Van, Mickhael. 2011. “*The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*”. *Journal International*. (2011): h.183-187.
- Nazzal, A. 2002. “An Effective of Elementary School Students’ Learning method scramble in Mathematical Problem Solving”, *Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Ridwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Salam, Abdus. “*Effects of Using Team Games Tournaments (TGT) Cooperative Tehnique for Learning Mathematics in Secondary School of Bangladesh, Malaysian Online Journal of Educational Technology*. 3. (2015). h.1-11
- Sanjaya, Wina. 2007. *Stategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Melvin L. 2004. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama Penerbit Nuansa.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*. Nedam Heighs: Allyn & Bacon.
- .Sugandi, Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Suyitno, Amin. 2007.*Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya di SMP*. Semarang: UNNES.

- Taniredja, Tukiran. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widahayati. 2012. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Berprestasi Matematika Siswa di MTs 12 Jakarta*”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN Syarif Hidayatullah.
- Yamin, Martinis. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Responden	Aspek 1	Aspek 2	Total
------------------	----------------	----------------	--------------

DATA ANGGKET PRE TEST KELAS EKSPERIMEN

Responden	Aspek 1																								Aspek 2								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	4	1	1	2	2	3	3	2	2	3	4	3	1	53								
2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	4	2	4	2	1	2	3	4	2	2	2	3	2	59								
3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	3	3	67									
4	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	4	2	65									
5	4	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	52									
6	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	4	2	2	2	1	1	3	2	3	2	1	1	48									
7	2	3	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	3	46									
8	2	3	2	2	3	3	4	2	1	2	2	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	3	2	61									
9	3	3	2	2	3	4	3	2	2	1	3	1	3	2	3	1	2	1	1	2	2	3	2	53									
10	4	3	2	2	2	3	2	1	2	3	4	3	2	3	2	3	3	2	4	2	2	2	1	59									
11	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	3	2	1	2	3	1	4	2	4	2	1	2	2	51									
12	4	3	4	2	2	2	2	2	2	4	3	1	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	3	66									
13	3	3	4	3	4	3	3	1	4	3	3	2	1	4	4	2	2	3	2	3	2	2	3	67									
14	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	3	3	1	3	4	4	2	2	2	2	3	3	64									
15	3	3	2	3	2	3	2	2	1	1	3	2	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	61									
16	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	4	52									
17	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	1	2	2	3	4	2	2	1	3	1	3	2	50									
18	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	38									
19	3	4	3	2	3	2	3	2	1	1	2	4	1	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	62									
20	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	4	3	57									
21	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	3	3	66									
22	3	2	1	1	2	2	2	1	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	53									
23	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	4	2	2	55									
24	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	42									
25	3	4	2	2	2	2	2	4	3	3	1	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	66									
26	4	4	2	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	65									
27	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	4	2	2	2	1	2	2	3	1	2	59									
28	3	2	2	1	1	3	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	65									
29	4	3	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	62									
30	3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	2	1	2	59									
31	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	39									

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

NAMA :

KELAS :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah terlebih dahulu angket dengan seksama
2. Jawablah semua pertanyaan tanpa ada yang terlewatkan

Anda tidak perlu ragu dalam mengisi angket ini karena jawaban yang Anda berikan tidak akan mempengaruhi keadaan Anda pada saat ini.

3. Angket ini hanya tujuan penelitian dan tidak dipublikasikan.
4. Berikan tanda centang (√) pada salah satu jawaban dari pernyataan yang sesuai dengan pendapat Anda. Pilihan jawaban:

- SL (Selalu), jika tidak pernah tidak dilakukan
- SR (Sering), jika lebih banyak di lakukan daripada ditinggalkan
- KD (Kadang-Kadang), jika dilakukan pada waktu tertentu saja
- TP (Tidak Pernah), jika sama sekali tidak pernah dilakukan

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya belajar matematika atas keinginan saya sendiri				
2	Saya lebih giat belajar matematika untuk meningkatkan prestasi di kelas				
3	Saya belajar matematika jika ada perintah dari guru				

4	Menurut saya, matematika adalah pelajaran yang paling sulit				
5	Saya lebih suka datang lebih awal 15 menit sebelum pelajaran dimulai untuk mempersiapkan diri				
6	Apabila ada tugas dari guru, saya langsung mengerjakannya sendiri				
7	Saya telat masuk kelas saat pembelajaran matematika berlangsung				
8	Apabila ada tugas dari guru, saya cukup menyalin pekerjaan teman				
9	Saya berusaha mendapatkan nilai 100 pada pelajaran matematika				
10	Saya ingin mengikuti olimpiade matematika				
11	Saya tidak peduli jika nilai matematika saya rendah				
12	Saya lebih bersemangat belajar matematika jika guru memberikan hadiah bagi siswa yang memiliki nilai matematika tertinggi				
13	Saya semakin tekun belajar jika guru memberikan pujian ketika mampu memahami materi dengan cepat				
14	Saya akan dimarahi guru jika sulit memahami materi pelajaran matematika				
15	Guru membedakan siswa satu dan lainnya sehingga saya tidak bersemangat belajar matematika				
16	Saya senang belajar matematika dengan metode yang berbeda-beda				
17	Penyajian materi yang diberikan oleh guru membuat saya tertarik belajar matematika				
18	Teknik pemberian soal-soal LKS oleh guru membuat saya				

	tertantang menyelesaikan soal matematika				
19	Saya bosan belajar matematika dengan metode yang sama setiap harinya				
20	Penyajian materi matematika oleh guru membuat kami tegang dalam belajar				
21	Saya tidak percaya diri bersaing dengan teman yang memiliki nilai matematika yang tinggi				
22	Saya merasa senang belajar matematika jika guru menyediakan perangkat pembelajaran seperti LKS dan alat pembelajaran,				
23	Saya senang belajar matematika karena suasana yang tenang				
24	Menurut saya, perangkat pembelajaran tidak ada gunanya ketika belajar matematika				

KISI- KISI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

1. Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar matematika adalah dorongan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, baik dari dalam dan luar diri siswa.. Untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan 2 aspek antara lain:

- a. Motivasi Intrinsik
- b. Motivasi Ekstrinsik

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Motivasi Intrinsik	Hasrat untuk berhasil	1,2	3,4	4
	Kebutuhan dalam belajar	5,6	7,8	4
	Harapan masa depan	9,10	11	3
Motivasi Ekstrinsik	Penghargaan dalam belajar	12,13	14,15	4
	Kegiatan menarik dalam belajar	16,17,18	19,20,21	6
	Lingkungan belajar	22,23	24	3

	yang kondusif			
Jumlah		13	11	24

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

Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menggabungkan siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan permainan sambil berkompetisi antar tim yang bersifat edukatif. Komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian materi
- b. Belajar Tim
- c. Game Turnamen

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

1. Guru mempresentasikan dan menyajikan materi
2. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen.
3. Guru membagi lembar kegiatan siswa untuk dikerjakan secara berkelompok..

4. Guru menyiapkan kartu soal bernomor dan masing-masing kelompok berhak mengerjakan soal yang didapatkan dari kartu soal tersebut.
5. Guru membagi lembar kegiatan kepada tiap kelompok untuk membantu peserta didik memahami materi dan guru memberikan bimbingan pada kelompok tertentu apabila diperlukan.
6. Bila ada peserta didik yang tidak dapat mengerjakan soal dalam lembar kegiatan, teman satu tim atau kelompok bertanggungjawab untuk menjelaskan kepada temannya.
7. Jawaban yang telah disepakati dipresentasikan oleh ketua kelompok.
8. Berikan kunci jawaban lembar kegiatan agar kelompok dapat mengecek pekerjaannya sendiri.
9. Setiap siswa dalam kelompok berhak mengikuti turnamen yang terdiri dari 3 orang siswa untuk setiap meja turnamen.
10. Guru menjelaskan aturan turnamen kepada siswa
11. Guru memberikan soal turnamen yang dikerjakan dalam setiap meja.
12. Mengawasi jalannya turnamen dan mencatat skor yang dihasilkan oleh individu maupun kelompok.
13. Bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan materi pembelajaran.
14. Memberikan tes evaluasi dan pekerjaan rumah.
15. Penghargaan kepada kelompok dan memberikan hadiah kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi.

Komponen	Nomor item
Penyajian materi	1,2,3
Belajar Tim	4,5,6
Game Turnamen	7,8,9

	untuk meningkatkan prestasi di kelas								
3	Saya menyelesaikan soal matematika meskipun cukup sulit								
4	Saya belajar matematika jika ada perintah dari guru								
5	Saya sudah puas walaupun nilai matematika saya tidak meningkat								
6	Menurut saya, matematika adalah pelajaran yang paling sulit								
7	Saya giat belajar matematika karena saya tahu manfaat mempelajarinya								
8	Saya lebih suka datang lebih awal 15 menit sebelum pelajaran dimulai untuk mempersiapkan diri								
9	Apabila ada tugas dari guru, saya langsung mengerjakan setelah pulang sekolah								
10	Jika nilai matematika saya menurun, saya malas memperbaikinya								
11	Saya tidak peduli jika nilai matematika saya menurun								
12	Apabila ada tugas dari guru, saya cukup menyalin pekerjaan teman								
13	Saya berusaha mendapatkan nilai 100 pada pelajaran matematika								
14	Saya berusaha mendapatkan peringkat pertama di kelas								
15	Saya ingin mengikuti olimpiade								

	matematika								
16	Menurut saya, bermain lebih penting daripada belajar								
17	Saya berfikir tidak mungkin menjadi juara kelas								
18	Saya tidak berminat mengikuti olimpiade matematika								
19	Saya mendapat hadiah dari guru jika mencapai nilai tertinggi								
20	Menurut saya, pujian yang diberikan guru membuat saya lebih percaya diri								
21	Guru menghargai hasil pekerjaan kami sehingga tidak merasa rendah diri jika pekerjaan belum sempurna								
22	Saya dimarahi guru jika sulit memahami materi pelajaran								
23	Saya sering mendapat hukuman dari guru								
24	Guru membeda-bedakan siswa satu dan lainnya sehingga saya tidak bersemangat belajar matematika								
25	Saya bersemangat belajar matematika jika guru memberikan games								
26	Saya semakin tekun belajar jika guru memberikan kuis								
27	Saya lebih mudah memahami								

	pelajaran dengan tehnik diskusi bersama teman								
28	Penyajian materi matematika oleh guru membuat kami tegang dalam belajar								
29	Penjelasan yang diberikan oleh guru membuat saya mengantuk								
30	Jika guru hanya memberi tugas, saya malas belajar								
31	Pembagian kelompok membuat saya lebih bersemangat dalam belajar matematika								
32	Saya senang belajar matematika karena suasana yang tenang								
33	Menurut saya, fasilitas dalam pembelajaran sangat menunjang								
34	Suasana pelajaran yang gaduh membuat saya konsentrasi dalam belajar								
35	Saya merasa tidak aman berada dalam kelas								
36	Ruangan kelas saya tidak cukup leluasa untuk bergerak sehingga tidak betah dalam belajar								

Penilaian Umum

Secara umum skala motivasi belajar siswa ini:

- 1 : Tidak Valid, sehingga belum dapat dipakai
- 2 : Cukup Valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi
- 3 : Valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi
- 4 : Sangat Valid, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

Saran

Samata, Januari 2016

Pembimbing I

Validator I

Dr. Misykat Malik Ibrahim, M.Si
NIP. 19651130 198903 2 002

Muhammad Rusydi Rasyid, S.Ag, M.Ag, M.Ed

NIP. 19721208 199603 1 003

SOAL GAME-TOURNAMENT

BENAR / SALAH

5 adalah bilangan prima terkecil

KALIMAT TERTUTUP/ KALIMAT TERBUKA

$$14 + b > 10$$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$3x + 4y = 12$$

Jika $-a + 7 = 10$,

maka nilai $a =$

Jika $12 + c = 25$

maka nilai $c =$

Jika $-a + 3 = 5$,

maka nilai $a =$

BENAR / SALAH

Kuadrat pangkat 2 dari 5
adalah 25

Jika $8 - s = 10$

maka nilai $s =$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$X^2 - 2 = 8$$

KALIMAT TERTUTUP/ KALIMAT TERBUKA

$$4 + b > 9$$

A adalah banyaknya uang tabungan
nabila setiap hari. Jika nabila
menabung selama 10 hari

Maka bentuk PLSV =

KALIMAT TERTUTUP / KALIMAT TERBUKA

$$X + 7 = 9$$

SOAL GAME-TOURNAMENT

PLSV/ BUKAN PLSV

$$2p + 10 = 1$$

**KALIMAT TERTUTUP/
KALIMAT TERBUKA**

$$4 + b > 10$$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$X + 7 = 8^2$$

Jika $3 + z = -2$

Maka nilai $z =$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$2x - 5 = x - 8$$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$2X = 24$$

Umurku jika dikurangi 10
adalah 12
Jadi bentuk PLSV=

**Jika $5 - 3x = 10$
maka nilai $x =$**

PLSV/ BUKAN PLSV

$$3x - 4 > 7$$

**KALIMAT TERTUTUP/
KALIMAT TERBUKA**

$$X^2 + 10 = 20$$

Persegi adalah salah satu contoh
bangun ruang
Maka bentuk PLSV =

**KALIMAT TERTUTUP /
KALIMAT TERBUKA**

$$4p - 2 = 0$$

SOAL GAME-TOURNAMENT

BENAR / SALAH

8 adalah faktor dari 12

**KALIMAT TERTUTUP/
KALIMAT TERBUKA**

$$2 + 3 = 15$$

PLSV/ BUKAN PLSV

$$-4 + 3s = 24$$

Jika $2 - m = 3$ maka

Nilai $m =$

**Jika $-x + 1 = 7$
maka Nilai $x =$**

**Jika $2m = 24$
maka nilai $m =$**

BENAR / SALAH

Jakarta adalah ibukota dari
Indonesia

**Jika $5 - x = 10$
maka nilai $x =$**

PLSV/ BUKAN PLSV

$$2x - 4 = 8$$

**KALIMAT TERTUTUP/
KALIMAT TERBUKA**

4 dikali p samadengan 20

Suatu bilangan jika dikurangi
10 hasilnya adalah 56

Maka bentuk PLSV =

**KALIMAT TERTUTUP /
KALIMAT TERBUKA**

$$4p - 2 = 0$$

**DATA ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA
KELAS KONTROL TANPA MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)**

NO	Nama	Nilai	
		Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Baharuddin	50	54
2	Alim Muharram	60	67
3	Nur Hikma Amalia	70	73
4	Sitti Aisyah	65	74
5	Yudha Setiawati Jamaluddin	51	60
6	Muh. Adzar	41	54
7	Muh. Nur Refky Salam	46	56
8	Fuad Miftah	61	71
9	Ahmad Rosyadi Syarif	51	62
10	Nur Ismah Ismail	47	61
11	Muh. Nur Dayat	56	68
12	Mady Maulana M	65	74
13	Firmansyah	62	73
14	Valery	67	71
15	Nur Salim Jufri	56	58
16	Muh Irsyad Syam	54	53

17	Dwilana Wahyuni	57	68
18	St. Mutia Zalzabilah	32	50
19	Suwandy Eka Ansari	53	52
20	M. Ayyub Zulhijar Ibrahim	57	64
21	Nanda Tenriana	59	69
22	Muh. Idris	56	59
23	Ameliana Naimung M	42	58
24	Dini Hariyanti	45	64
25	Asmaul Husnah	57	65
26	Nur Fitriani	55	62
27	Nur Fadhilah Bahtiar	51	60
28	Syahruni	62	75
29	Zulkifli	42	62
30	Sheva Rikcard Firdaus	53	61
31	Rezky Ananda Syahrir	41	60

**DATA SISWA YANG BELAJAR PADA KELAS EKSPERIMEN DENGAN
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

No	Nama	Nilai	
		Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Muh Andre Andinia	53	67
2	Muh. Akbar	59	79
3	Mutmainnah Apriliyanti A	67	73
4	Mustari	65	80
5	Nurhaliza	52	88
6	Akbar Umar Hasan	48	69
7	Musdalifah	61	81
8	M. Restu Anugrah	53	68
9	Sintia Sari Bahri	51	68
10	Asya Masrurah	59	83
11	M. Fadil Amin	51	68
12	Firman Syahputra	66	67
13	Bayu Syahputra	67	69
14	Adytza Masdar	64	70
15	Alamsyah	61	78
16	Asri Anjeliani	52	70

17	Angriani Rahmayanti	50	68
18	M. Sultan Musaffah. S	38	81
19	Eza Yayang	62	84
20	St. Nur Annisa	57	71
21	Muh. Rifky	66	89
22	Muh. Fajri	53	85
23	Reskiwaty	55	81
24	M. Khalifatullah	42	69
25	Putri Salsabilah R	66	81
26	Arya Putra Nur	65	87
27	M. Darul Al-Kautsar	59	80
28	Imam Mujahid	65	80
29	Hikmasari	62	72
30	Suci Amalia Ramadani	56	70
31	Zainal Abidin	39	58

DATA HASIL ANALISIS SPSS

HASIL STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
awalkon	31	32	70	53,68	8,738	76,359
akhirkon	31	50	75	63,16	7,133	60,680
awaleks	31	38	67	56,90	8,150	66,424
akhirleks	31	58	89	75,29	7,790	50,873
Valid N (listwise)	31					

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Prekon	postkon	preeks	posteks
N		31	31	31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53,68	63,16	56,90	75,29
	Std. Deviation	8,738	7,133	8,150	7,790
Most Extreme Differences	Absolute	,089	,113	,118	,171
	Positive	,071	,113	,108	,171
	Negative	-,089	-,090	-,118	-,147
Kolmogorov-Smirnov Z		,497	,629	,655	,951
Asymp. Sig. (2-tailed)		,966	,823	,784	,326

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Kondisi Awal

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,894	8	13	,548

Test of Homogeneity of Variances

Kondisi Akhir

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,279	5	13	,331

Hasil Uji Releabilitas

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	15	100,0
Cases	Excluded ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,892	32

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	104,87	157,981	,356	,890
b2	105,07	158,638	,328	,891
b3	104,80	164,314	-,035	,895
b4	105,53	143,267	,838	,880
b5	105,20	154,743	,264	,894
b6	105,53	143,267	,838	,880
b7	105,53	153,410	,485	,888
b8	105,13	144,981	,862	,880
b9	105,40	143,686	,663	,883
b10	105,00	146,857	,745	,882
b11	104,93	147,638	,779	,882
b12	105,00	152,000	,393	,890
b13	105,00	146,714	,751	,882
b14	105,07	158,067	,172	,896
b15	105,00	152,429	,483	,888
b16	105,00	156,286	,395	,890
b17	104,80	161,600	,131	,893
b18	104,60	164,829	-,083	,895
b19	105,00	146,714	,751	,882
b20	104,73	155,352	,545	,888
b21	105,07	155,210	,465	,889
b22	105,00	152,000	,393	,890
b23	105,33	152,667	,630	,886
b24	104,67	156,238	,670	,887
b25	104,67	158,095	,380	,890
b26	105,00	146,714	,751	,882
b27	104,93	157,781	,368	,890
b28	105,13	150,124	,555	,886

b29	104,80	166,886	-,194	,898
b30	104,60	158,971	,476	,890
b31	105,47	171,267	-,290	,906
b32	104,53	166,981	-,329	,896

LEMBAR KERJA SISWA

KELOMPOK
1.
2.
3.
4.
5.
6.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teman kelompokmu dengan benar!

1. Buatlah 5 macam kalimat tertutup dan tentukanlah nilai kebenarannya!

Jawab : 1.
2.
3.
4.
5.

2. Buatlah 5 macam kalimat terbuka!

Jawab : 1.
2.
3.
4.
5.

3. Manakah yang dibawah ini yang merupakan persamaan linear satu variabel?

- a. $2x - 4 = 8$
- b. $-4 + 3s < 24$
- c. $x^2 + 3 = 12$
- d. $a \times 10 = 60$
- e. $4x + 5y = 10$

Jawab :

.....
.....
.....
.....

4. Buatlah kalimat matematika dari setiap pernyataan dibawah ini.

- a. Suatu bilangan jika dikurangi 25 hasilnya adalah 46.
- b. Umur ayah jika dikalikan dua lebih dari 80.
- c. Uangku setelah ditambahi ibu sebanyak Rp2.500,00 menjadi Rp10.000,00

Jawab

:

.....
.....
.....
.....

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Berikan 3 contoh kalimat terbuka!

Jawab:

1.
....
2.
....
3.
....

2. Berikan 3 contoh kalimat tertutup!

Jawab:

1.
....
2.
....
3.
....

3. Berikan 3 contoh bentuk PLSV!

Jawab:

1.
....
2.
....
3.
....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMPN 2 Takalar
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VII/Satu
Materi Pokok	: PLSV dan PtLSV
Alokasi Waktu	: 4 Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1.1 Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. 1.1.2 Serius dalam mengikuti pembelajaran matematika.

2	2.1 Menunjukkan sikap teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.	<p>2.1.1 Suka bertanya selama proses pembelajaran.</p> <p>2.1.2 Suka mengamati sesuatu yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV</p> <p>2.1.3 Tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV .</p> <p>2.1.4 Berani presentasi di depan kelas.</p>
4	4.3 Membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaan linier satu variabel	4.3.1. Menggunakan bentuk setara PLSV dan PtLSV untuk menyelesaikan masalah.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok, diskusi kelompok, siswa dapat: mengembangkan rasa ingin tahu dan tanggungjawab kelompok dalam, serta dapat:

1. Mengamati sesuatu yang berhubungan PLSV dan PtLSV yang ada.
2. Tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV.
3. Berani presentasi di depan kelas.

4. Dapat menggunakan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel untuk menyelesaikan masalah.

D. Materi Pembelajaran

Persamaan dan Pertidaksamaan linear satu variabel

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik
2. Pembelajaran Kontekstual

F. Sumber Pembelajaran

Sumber : - Buku paket matematika kelas VII kurikulum 2013
- LKS

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- 1) Membuka pelajaran dengan salam pembuka dan berdo'a
- 2) Memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Pertemuan I

a. Mengamati

- 1) Guru memperlihatkan contoh konkret kejadian sehari-hari yang dapat diketahui nilai kebenarannya
- 2) Peserta didik mengamati kejadian dan menyatakan nilai kebenarannya.

b. Menanya

- 1) Peserta didik merumuskan pertanyaan yang bernilai benar/salah
- 2) Peserta didik merumuskan pertanyaan terkait dengan kalimat terbuka/kalimat tertutup

c. Mencoba/Mengumpulkan data atau informasi

- 1) Peserta didik mengerjakan soal yang ada di dalam LKS

2) Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKS .

d. Mengasosiasi/Menganalisa data atau informasi

1) Peserta didik menyimpulkan materi dalam kegiatan LKS.

e. Mengkomunikasikan

1) Salah satu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/pekerjaannya.

2) Peserta didik yang lain memberikan tanggapan atas presentasi yang disajikan, meliputi: bertanya, mengkonfirmasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.

3) Guru memberi umpan balik atau konfirmasi.

Pertemuan II

a. Mengamati

2) Guru memperlihatkan contoh konkret kejadian sehari-hari yang dapat diketahui dinyatakan dalam bentuk PLSV

3) Peserta didik mengamati kejadian dan menyatakannya dalam bentuk PLSV.

b. Menanya

1) Peserta didik merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan bentuk PLSV

c. Mencoba/Mengumpulkan data atau informasi

1) Peserta didik mengerjakan soal yang ada di dalam LKS

2) Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKS .

d. Mengasosiasi/Menganalisa data atau informasi

Peserta didik menyimpulkan materi dalam kegiatan LKS.

e. Mengkomunikasikan

1) Salah satu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/pekerjaannya.

2) Peserta didik yang lain memberikan tanggapan atas presentasi yang disajikan, meliputi: bertanya, mengkonfirmasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.

- 3) Guru memberi umpan balik atau konfirmasi.

Pertemuan III

a. Mengamati

- 4) Guru memperlihatkan soal-soal yang diselesaikan dengan bentuk PLSV
- 5) Peserta didik mengamati soal yang diberikan oleh guru

b. Menanya

Peserta didik merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan bentuk PLSV

c. Mencoba/Mengumpulkan data atau informasi

- 1) Peserta didik mengerjakan soal yang ada di dalam LKS
- 2) Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKS .

f. Mengasosiasi/Menganalisa data atau informasi

Peserta didik menyimpulkan materi dalam kegiatan LKS.

g. Mengkomunikasikan

- 1) Salah satu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/pekerjaannya.
- 4) Peserta didik yang lain memberikan tanggapan atas presentasi yang disajikan, meliputi: bertanya, mengkonfirmasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.
- 5) Guru memberi umpan balik atau konfirmasi.

Pertemuan IV

a. Mengamati

- 1) Guru memperlihatkan contoh konkret kejadian sehari-hari yang dapat diketahui dinyatakan dalam bentuk PtLSV
- 2) Peserta didik mengamati kejadian dan menyatakannya dalam bentuk PtLSV.

b. Menanya

Peserta didik merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan bentuk PtLSV

c. Mencoba/Mengumpulkan data atau informasi

- 1) Peserta didik mengerjakan soal yang ada di dalam LKS
- 2) Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKS .

d. Mengasosiasi/Menganalisa data atau informasi

Peserta didik menyimpulkan materi dalam kegiatan LKS.

e. Mengkomunikasikan

- 1) Salah satu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/pekerjaannya.
- 2) Peserta didik yang lain memberikan tanggapan atas presentasi yang disajikan, meliputi: bertanya, mengkonfirmasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.
- 3) Guru memberi umpan balik atau konfirmasi.

3. Penutup (15 menit)

- 1) Peserta didik bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan yang diperoleh.
- 2) Guru memberi pekerjaan rumah

H. Penilaian hasil belajar

- Penilaian Sikap : Teknik Non Tes, Bentuk Pengamatan sikap dalam pembelajaran
- Penilaian pengetahuan : Teknik Tes Tertulis, Bentuk Uraian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran b. Bertanggung jawab	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan Menerapkan konsep PLSV dan PtLsV dalam menyelesaikan masalah dalam	Pengamatan dan Tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok

	kehidupan sehari-hari		
3.	Keterampilan Mampu Menerapkan konsep PLSV dan PtLsV dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari	Pengamatan	Penyelesaian tugas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMPN 2 Takalar

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Satu

Materi Pokok : PLSV dan PtLSV

Alokasi Waktu : 4 Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1 Menghargai dan	1.1.1 Bersemangat dalam mengikuti

	menghayati ajaran agama yang dianutnya.	pembelajaran matematika. 1.1.2 Serius dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2	2.1 Menunjukkan sikap teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.	2.1.1 Suka bertanya selama proses pembelajaran. 2.1.2 Suka mengamati sesuatu yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV 2.1.3 Tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV . 2.1.4 Berani presentasi di depan kelas.
4	4.3 Membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaan linier satu variabel	4.3.1. Menggunakan bentuk setara PLSV dan PtLSV untuk menyelesaikan masalah.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok, diskusi kelompok, siswa dapat: mengembangkan rasa ingin tahu dan tanggungjawab kelompok dalam, serta dapat:

1. Mengamati sesuatu yang berhubungan PLSV dan PtLSV yang ada.

2. Tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan PLSV dan PtLSV.
3. Berani presentasi di depan kelas.
4. Dapat menggunakan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel untuk menyelesaikan masalah.

D. Materi Pembelajaran

Persamaan dan Pertidaksamaan linear satu variabel

E. Metode/model/pendekatan pembelajaran:

Metode : diskusi dan inkuiri

Model : Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pendekatan : Saintifik

F. Sumber Pembelajaran

Sumber :- Buku paket matematika kelas VII kurikulum 2013
- LKS

G. Kegiatan Pembelajaran

Fase	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Fase 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran dengan salam pembuka dan berdo'a 2. Memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	10 menit
Fase 2 Menyajikan informasi		<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengingatkan siswa pada materi sebelumnya. <p>Motivasi :</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari. <p>4. Menyampaikan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam pembelajaran hari ini</p>	
<p>Fase 3 Penyajian Materi Fase 4 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok</p> <p>Fase 4 Games</p>	<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan materi pembelajaran - Guru menginstruksikan siswa duduk di kelompoknya masing-masing - Siswa dibagikan LKS <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta mengamati, dan memikirkan masalah yang ada pada LKS berdasarkan materi yang telah dipelajari. <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang kegiatan yang belum dipahami. <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk membaca buku paket untuk menambah referensi mengenai persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa berdiskusi menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang ada dalam LKS. - Guru menyiapkan kartu permainan yang berisi soal 	60 menit

Tournament		<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bekerjasama mengerjakan kartu permainan yang berisi pertanyaan dan mengumpulkan skor - Siswa menyajikan jawabannya diatas papan tulis - Guru mengecek jawaban dan memberikan skor - Siswa dibagi menjadi 3 orang dalam setiap meja turnamen - Guru menjelaskan aturan permainan - Siswa mengumpulkan skor disetiap babak permainan <p>Mengomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wakil dari kelompok mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusi tentang menyelesaikan persamaan linier satu variabel. - Siswa mengerjakan soal individu sebagai latihan. 	
Fase 5 Memberikan penghargaan	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pelajaran. 2. Siswa menjawab pertanyaan refleksi 3. Guru memberikan <i>feedback</i> atau penghargaan 4. Guru menginformasikan materi selanjutnya 	10 menit

H. Penilaian hasil belajar

- Penilaian Sikap : Teknik Non Tes, Bentuk Pengamatan sikap dalam pembelajaran
- Penilaian pengetahuan : Teknik Tes Tertulis, Bentuk Uraian
- Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes, Bentuk Kinerja

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Menunjukkan rasa ingin tahu dalam melakukan diskusi tentang untung dan rugi. b. Bertanggung jawab dalam kelompok belajarnya.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan Menerapkan konsep PLSV dan PtLSV dalam kehidupan sehari-hari	Pengamatan dan Tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan Menerapkan konsep PLSV dan PtLSV dalam kehidupan sehari-hari	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

SILABUS MATA PELAJARAN: MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VII

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.1 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggung jawab, responsif dan	Persamaan dan Pertidaksamaan Linear satu Variabel	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati gambar/foto/video peristiwa, kejadian, fenomena, konteks atau situasi yang berkaitan 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari informasi seputar sejarah tokoh 	4x5 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> • Kalimat Tertutup • Kalimat Terbuka • Pengertian Persamaan Linear Satu Variabel • Pengertian Pertidaksamaan Linear • Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Satu Variabel 	<p>dengan hubungan fungsional atau penggunaan persamaan linear satu variabel, seperti panas benda dengan ukuran panjang, kecepatan dan jarak tempuh dsb, serta hubungan fungsional atau penggunaan pertidaksamaan linear satu variabel, seperti., seperti usia minimal mendapatkan SIM, tonase kendaraan angkut dsb.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dapat memotivasi siswa dengan bertanya berbagai kejadian perubahan besaran yang berkaitan pada perubahan besaran lainnya - Siswa termotivasi untuk mempertanyakan bagaimana tingkat pengaruh perubahan berdampak pada perubahan besaran lainnya, misal: kecepatan datangnya banjir dengan lebar sungai, kecepatan berbagai jenis kendaraan yang dipengaruhi oleh kondisi jalan, dsb <p>Mengeksplorasi</p>	<p>aljabar</p> <p>Observasi</p> <p>Selama KBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ketelitian ▪ rasa ingin tahu <p>Portofolio</p> <p>Menilai kemajuan belajar dalam memecahkan masalah persamaan linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ pemahaman ▪ penodelan atau penyusunan kalimat matematika ▪ memilih strategi dan menyelesaikan model ▪ masuk akalnya 		<p>Buku teks matematika Kemdikbud, lingkungan.</p>
2.2 memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada matematika serattamemiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika, yang terbentukmelalui pengalaman belajar.					
3.3 Menyelesaikan Menyelesaikan persamaan dan pertaksamaan linear satu variabel					
4.3					
Membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaan dan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>peridaksamaan linear satu variabel.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Membahas, mendiskusikan dan menjelaskan peristiwa, kejadian, fenomena, konteks atau situasi yang merupakan hubungan fungsional atau berkaitan dengan persamaan/peridaksamaan linear satu variabel - Menyatakan berbagai peristiwa, kejadian, fenomena, konteks atau situasi yang ke bentuk ekspresi aljabar secara umum dan yang berupa persamaan/peridaksamaan linear satu variabel - Menyatakan suatu persamaan/peridaksamaan linear satu variabel ke dalam bahasa verbal sehari-hari dan memberikan contoh-contoh peristiwa, kejadian, fenomena, konteks atau situasi yang berkaitan dengan ekspresi tersebut - Mendeskripsikan dan mengidentifikasi variabel, koefisien, konstata dan derajat dari persamaan/peridaksamaan linear satu variabel - Mendiskusikan cara penyelesaian persamaan linear/peridaksamaan 	<p>penyelesaian</p> <p>Tes</p> <p>Mengerjakan lembar kerja berkaitan persamaan linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ bentuk verbal/konteks dari PLSV/ PLSV ▪ kesetaraan PLSV/ PLSV/ solusi PLSV/ PLSV 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>satu variabel melalui manipulasi aljabar untuk menentukan bentuk paling sederhana yang setara dengan cara kedua ruas ditambah, dikurangi, dikalikan, atau dibagi dengan bilangan yang sama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan dan menjelaskan perbedaan kesamaan, persamaan, ketidaksamaan, dan pertidaksamaan, persamaan linier satu variabel dan pertidaksamaan linier satu variabel - memberikan contoh kasus keseharian yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel dan menyusunnya dalam model matematika yang sesuai. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengidentifikasi, menganalisis dan mendeskripsikan kalimat terbuka atau tertutup bentuk linier, kalimat yang memiliki nilai kebenaran, kalimat yang tidak memiliki nilai kebenaran - Mengidentifikasi, menganalisis dan menjelaskan argumentasi 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kesetaraan berbagai bentuk persamaan/pertidaksamaan linear satu variabel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis, memodelkan dan keterkaitan antara bentuk persamaan/pertidaksamaan nonlinear satu variabel yang dapat diselesaikan dengan mengubah ke bentuk linear - Menyimpulkan dan menguji kebenaran pengertian persamaan/pertidaksamaan linear satu variabel berdasarkan contoh-contoh yang telah dipelajari <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan secara tertulis dan lisan hasil pembelajaran atau apa yang telah dipelajari pada tingkat kelas atau tingkat kelompok mulai dari apa yang telah dipahami, keterampilan dalam menyelesaikan persamaan linear satu variabel, contoh masalah persamaan/pertidaksamaan linear satu variabel yang diselesaikan dengan bahasa yang jelas, sederhana, dan sistematis - Memberikan tanggapan hasil 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan resume secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari konsep yang dipahami, keterampilan yang diperoleh maupun sikap lainnya 			

DOKUMENTASI

Penyajian Materi



Pengerjaan Tugas



Pembagian Kelompok/Tim



Games



Turnamen



REKOGNISI TIM



LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.

Dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihat (kepadanya). (Q.S. An Najm 39-40)"

"Man Jadda Wajada. Man Shabara Zhafira. Man Saara Ala Darbi Washala"

*"Jangan tunggu bahagia untuk tersenyum, tetapi tersenyumlah agar engkau
bahagia"*

PERSEMBAHAN

*Dengan senantiasa memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah swt
kupersembahkan sebuah karya sederhana dalam menggapai cita ini sebagai tanda baktiku untuk
Ayahanda M. Ariruddin dan Ibunda Rahmatia yang dengan penuh kasih sayang, keikhlasan
dan kesabaran telah mendidik dan membimbing Ananda dari kecil hingga dewasa, dan kepada
beliau semoga Allah SWT selalu menganugerahkan kebahagiaan dunia dan akhirat. Amin.*

Semoga Allah swt selalu merahmati kita. Aamiin

RIWAYAT HIDUP



Isnaeni. Penulis adalah anak kedua dari empat bersaudara. Lahir dari buah cinta dan kasih sayang dari Ayahanda Muttalib dengan Ibunda Darmawati di Takalar pada tanggal 9 Desember 1994. Riwayat pendidikan, penulis menamatkan Sekolah Dasar pada tahun 2006 di SD Negeri No.1 Centre Pattallassang, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama dan tamat pada tahun 2009 di SMP Negeri 2 Takalar, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar. Kemudian melanjutkan lagi ke Sekolah Menengah Atas dan Alhamdulillah tamat pada tahun 2012 di SMA Negeri 1 Takalar. Pada tahun yang sama pula penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Angkatan 2012 di Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar sampai sekarang. Selain aktif di perkuliahan, penulis juga pernah aktif di berbagai organisasi di kampus. Organisasi intra yang pernah penulis jajaki diantaranya Pengurus HMJ Pendidikan Matematika 2012 dan anggota MEC RAKUS Makassar.