

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA
KELAS VIII A SMP N 2 SANDEN**

SKRIPSI



oleh :

Mella Bety Mulyantari

NPM 11144100128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA
KELAS VIII A SMP N 2 SANDEN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

Mella Bety Mulyantari

NPM 11144100128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

ABSTRAK

MELLA BETY MULYANTARI. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Sanden Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar di Kabupaten Bantul (2016). Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Januari 2016.

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament bagi siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam masing-masing siklus ada tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar angket, soal tes, catatan lapangan, pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis data kuantitatif dengan rumus rata-rata dan persentase.

Hasil penelitian tindakan kelas, peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran diperoleh 55,10% dengan kategori cukup baik pada siklus 1 dan 80,53% dengan kategori sangat baik pada siklus 2. Prestasi belajar diperoleh nilai rata-rata dasar 46,60 dengan ketuntasan 4% menjadi 66,50 dengan ketuntasan 32,1% pada siklus 1. Pada siklus 2 diperoleh nilai rata-rata 82,07 dengan ketuntasan 89,2%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika.

Kata Kunci : Model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (tgt), Motivasi Belajar, dan Prestasi Belajar

ABSTRACT

MELLA BETY MULYANTARI. Efforts to Improve Achievement Motivation and Learning Math Learning Model TGT (Teams Games Tournament) in Class VIII A SMP N 2 Sanden In Algebra Shape Material Operations in Bantul (2016). Essay. Yogyakarta. The Faculty of Education, in January 2016.

The research aims to improve motivation and learning achievement in mathematics by using model Teams Games Tournament for class VIII A SMP N 2 Sanden.

This research was conducted on a class VIII SMP N 2 Sanden totaling 28 students. This research is a class act who performed in 2 cycles. In each cycle there are stages: planning, implementation, observation, reflection. Data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, field notes, documentation, and testing. The instrument used was the observation sheet, sheet questionnaire, test questions, field notes, interview guides. The data analysis technique used is descriptive data analysis and analysis of quantitative data with the average formula and percentage.

Results of action research, increase student motivation in participating in the learning process gained 55.10% with good enough category in cycle 1 and 80.53% with excellent category in cycle 2. The learning achievement obtained by the average value of 46.60 basis with completeness 4% to 66.50 with 32.1% completeness in cycle 1. In cycle 2 obtained by the average value of 82.07 with 89.2% completeness. The conclusion of this study is to model the Teams Games Tournament learning can increase learning motivation and achievement in mathematics.

Keywords: learning model type Teams Games Tournament (tgt), Motivation and Learning Achievement.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA
KELAS VIII A SMP N 2 SANDEN**

**Skripsi oleh MellaBetyMulyantari ini
Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diuji.**



Yogyakarta, Januari 2016

Dosen Pembimbing,

Dra. MM. Endang Susetyawati, M.Pd
19620516 19880 3 2 001

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA
KELAS VIII A SMP N 2 SANDEN**

Oleh
Mella Bety Mulyantari
NPM. 11144100128

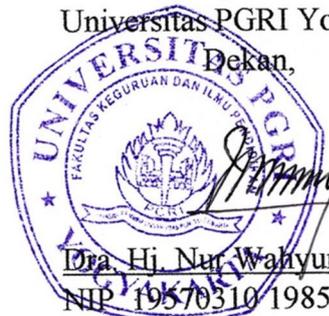
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
pada tanggal 15 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua	: Sigit Handoko, SH, MH		22/2-2016
Sekretaris	: Drs. Tridjoko		20/2 2016
Penguji I	: Dra. Endang Listyani, MS		22/2 2016
Penguji II	: Dra. MM. Endang Susetyawati, M.Pd		23/2 2016

Yogyakarta, 23 Februari 2016
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan,



Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A
NIP. 195703101985032001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mella Bety Mulyantari

NPM : 11144100128

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Sanden Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang membuat pernyataan



Mella Bety Mulyantari

NPM.11144100128

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.

Jika engkau bersyukur kepadaKu maka niscaya akan Kutambahkan nikmatKu padamu. Namun jika kau kufur akan nikmatKu maka sesungguhnya azabKu sangat pedih (QS. Ibrahim: 7)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur pada Mu ya Allah atas segala nikmat yang telah engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini kupersembahkan dengan tulus untuk :

- ♥ Orangtuaku tercinta (Bapak Mulyana dan Ibu Budi Sriyanti).
Terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, perjuangan, doa, motivasi, dukungan secara moril maupun materiil. Kalian sungguh luar biasa. Semoga suatu saat Ananda bisa membalasnya.
- ♥ Kepada adikku (Okky Irvan Prasetya), terimakasih atas segala dukungannya.
- ♥ Keluarga besarku yang telah mendukung dan mendo'akanku.
- ♥ Sahabat-sahabatku yang tidak bisa saya tuliskan satu persatu, terimakasih selalu ada saat suka dan dukaku, tawa kalian adalah penyemangatku.
- ♥ Orang-orang yang menyayangi dan mengasihiku, terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah kalian berikan untukku.
- ♥ Teman-teman A4 dan teman-teman seperjuangan angkatan 2011 program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Yogyakarta
- ♥ Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi PTK ini dapat terselesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat mencapai derajat sarjana S-1 program studi pendidikan matematika.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penyelesaian skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Buchory MS., M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh kuliah di UPY.
2. Ibu Dra. Hj. Nur Wahyumiani, MA, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Dhian Arista Istikomah, M.Sc, Ketua program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Yogyakarta yang telah menyetujui judul penelitian ini.
4. Ibu Dra. MM. Endang Susetyawati, M.Pd, Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan dukungan bagi penulis.
5. Ibu Titis Sunanti, S.Pd, M.Si, Dosen Pendidikan Matematika yang bersedia memberikan pengarahan dan saran serta validasi instrumen.
6. Ibu Laela Sagita, M.Sc, Dosen pembimbing akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan dengan sabar mendengar keluhan penulis.
7. Ibu Windarti, M.Pd Kepala Sekolah SMP N 2 Sanden yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Bapak R. Budi Jarwana, S. Pd, guru matematika kelas VIII A SMP N 2 Sanden yang telah bersedia memberikan jam pelajaran untuk peneliti dalam melakukan penelitian.

9. Siswa-siswi kelas VIII A SMP N 2 Sanden yang telah membantu jalannya penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Amin.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan misalnya pengembangan model pembelajaran. Selama ini proses belajar mengajar di sekolah sebagian besar masih berpusat pada guru. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai motivator, fasilitator, dan pembimbing. Pembelajaran akan berjalan dengan maksimal apabila siswa mengikuti secara aktif dan memiliki motivasi yang tinggi. Model pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang mereka jalani kurang menarik dan menyenangkan. Guru hanya berceramah menerangkan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat materi yang disampaikan akibatnya siswa cenderung pasif dan diam. Siswa jarang berdiskusi atau belajar kelompok sehingga materi yang mereka dapat hanya bersumber dari guru akibatnya prestasi belajar siswa rendah. Hal tersebut adalah proses pembelajaran yang masih banyak terdapat di SD, SMP,

SMA. Selain motivasi dan prestasi siswa yang rendah pada saat proses belajar mengajar masih ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, mengantuk, dan bercandaan.

Hal tersebut juga terjadi di SMP N 2 Sanden kelas VIII A dengan nilai dibawah KKM yaitu 75,00. Hal itu dapat dilihat dari hasil UTS, rata-rata nilai kelas tersebut adalah 46,6. Maka sebanyak 96% siswa di kelas tersebut belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan prestasi belajar siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden masih sangat rendah.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan di SMP N 2 Sanden motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika juga masih rendah yaitu 49,6%. Hal itu dapat dilihat dari hasil angket dan saat proses pembelajaran berlangsung. Terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, menjahili temannya dan ada juga yang tiduran. Maka diperlukan suatu perubahan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain kepada siswa peneliti juga melakukan wawancara kepada guru matematika kelas VIII A SMP N 2 Sanden menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan belajar matematika, siswa malas dalam berlatih mengerjakan soal latihan dan siswa

tidak berani bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi, salah satunya dengan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah sebuah game akademik dan merupakan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan cepat dalam menyelesaikan masalah. Dengan *Teams Games Tournament* siswa akan menikmati bagaimana suatu turnamen, dan karena siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden. Permasalahan yang pertama yaitu kurangnya motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden terhadap pembelajaran matematika dimungkinkan model pembelajaran yang tidak bervariasi. Selanjutnya prestasi belajar siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden juga masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai UTS siswa yaitu 46,6 yang masih dibawah KKM sekolah yaitu 75,00. Permasalahan ini dimungkinkan karena kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dan juga pelajaran matematika pun dianggap mata pelajaran yang sulit dan membosankan dimungkinkan karena proses pembelajaran yang kurang

menarik dan menyenangkan. Motivasi belajar dapat mempengaruhi siswa memiliki motivasi belajar yang bagus. Dengan sendirinya siswa akan rajin belajar. Dengan rajin belajar maka prestasi belajar akan meningkat dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu lebih dari atau sama dengan KKM. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar demi tercapainya prestasi belajar yang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan membahas masalah tentang upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan aljabar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimana upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII A SMP N 2 Sanden dengan model pembelajaran TGT?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP N 2 Sanden dengan model pembelajaran TGT.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi dalam dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) dalam meningkatkan kemampuan pemahaman belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan motivasi siswa agar mereka memiliki semangat belajar matematika, sehingga penguasaan kemampuan memahami materi lebih meningkat.
- b. Memiliki rasa percaya diri yang kuat dalam menghadapi orang lain dan menyampaikan pemahaman, ide serta gagasan yang dimilikinya.