

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 PALOPO**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

oleh

NIFKI MULHAIR
NIM 14.16.12.0069

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 PALOPO**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh

NIFKI MULHAIR
NIM 14.16.12.0069

Dibimbing Oleh :
Drs. Nasaruddin, M.Si.
Irma T, S.Kom.,M.Kom.

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : NifkiMulhair
NIM : 14.16.12.0069
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri,
bukan plagiasi atau duplikasi dari karya orang lain yang
saya kuisebagaitulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain dari kutipan yang
ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada
di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di
kemudian hari pernyataan ini tidak benar,
maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 30 Januari 2019
Yang Membuat Pernyataan,

NifkiMulhair
NIM 14.16.12.0069

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Segalapujidansyukurkehadirat Allah swt. atassegalarahmatdankarunia-Nya yang telahdiberikankepadapenulissehinggaskripsidenganjudul “Efektivitas Model PembelajaranKooperatifTipe*Teams Games Tournament* (TGT) terhadapMotivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIISMP Negeri 7 Palopo” inidapatdiselesaikanwalaupundalambentuk yang sangatsederhana.

Shalawatdansalamatasjunjungan Nabi Muhammad saw. yang menjadisuritauladanbagiumat Islam, sertakepadakeluargadan para sahabatbeliau. Penulismenyadaridanmerasakansepenuhnyaabahwapenulisanskripsiinitidakakanterselesaikantanpasemangatdanketekunandaripenulisdanbantuandariberbagaipihak. Sehinggasemuahambatan, tantangan, dankekhawatiran yang penulishadapidapatteratasidanterselesaikan. Oleh karenaitu, padakesempataninipenulisinginmenyampaikanucapanterimakasih yang setulus-tulusnyakepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selakuRektor IAIN Palopo, Dr. Rustan S, M.Hum.selaku Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M.selaku Wakil Rektor II, Dr. Hasbi, M.Ag.selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang senantiasamembinadanmengembangkanPerguruan Tinggi tempatpenelitimenimbailmupengetahuan.

2. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Muhaemin, M.A. selaku Wakil Dekan I, Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo, yang memberikan bimbingan dan motivasi dalam rangkaian proses perkuliahan sampai ketahap penyelesaian studi.
3. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku ketua Jurusan Ilmu Keguruan IAIN Palopo yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan studi selama mengikuti pendidikan.
4. Muhammad Hajarul Aswad A., S.Pd., M.Si. selaku ketua Program studi Tadris Matematika beserta seluruh dosen dan staf di program studi Tadris Matematika.
5. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Kepustakaan IAIN Palopo dan beserta para stafnya yang telah memberikan peluang untuk membaca dan mengumpulkan buku-buku literatur dan melayani penulis dalam keperluan studi perbandingan.
6. Drs. Nasaruddin, M.Si selaku pembimbing I dan Irma T, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II atas kesediaan dan kesabarannya meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Muh. Arifin, S.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 7 Palopo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta para guru dan staf SMP Negeri 7 Palopo.

8. Subiqha Hamdani, S.Pd., selaku guru pamong matematikakelasVII yang telah banyak meluangkan waktu dan membantupenulis dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Teristimewa ditujukan kepada Orang Tua saya, ayahanda Mustakim dan ibunda Safitriani, dengan ketulusan hati dan rasa kasih sayang mereka yang tak terhingga, senantiasa mendidik dan membimbing penulis mulai dari kecil hingga sekarang.
10. Adik-adik saya yang tercinta, Fikri Haikal, Riski Armelita, Rifki Adrial terima kasih do'a dan dukungannya, karena kalianlah penulis merasakan semangat menjalani kehidupan ini.
11. Tercintapamandanbibi, Amran Efendi, Sulfianita, SP., yang tiada hentinya mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
12. Teman seperjuangan terutama Program Studi Matematika khususnya angkatan 2014 terutama untuk sahabat-sahabatku SURIANTI PRATIWI, Kasmira, Irmawati Kartikasari, Muhaemin Hasanuddin, Nur Afni, Puja Azhari Putri Irwan, Nibras Maulidiya Rahma Syah serta masih banyak rekan-rekan lainnya yang tidak sempat penulis satu persatu yang telah bersedia membantu dan senantiasa memberikan saran sehubungan dengan penyusunan dengan penyusunan skripsi ini.
13. Semuapihak yang telah membantu demi kelancaran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sebesar-besarnya.

Penulis menyadari bahwa karya yang terlahir dari ketidaksempurnaan ini memiliki banyak kekurangan, dengan ini penulis berharap saran dan kritik demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semogakaryainidapatmemberimanfaatkepadapembacadan dunia pendidikan.

Amin YaRabbal 'Alamin.

Palopo, 03 Januari 2019

Penulis

NifkiMulhair
NIM. 14.16.12.0069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PRAKATA	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Hipotesis Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori	13
1. Efektivitas	13
2. Pembelajaran Matematika.....	13
3. Model Pembelajaran Kooperatif	14
4. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
5. Motivasi Belajar	20
C. Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar.....	25
D. Kerangka Pikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Sumber Data	34

E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
B. Hasil Penelitian	49
1. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	49
2. Analisis Statistik Deskriptif.....	51
3. Analisis Uji Asumsi Klasik	57
C. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

ABSTRAK

Nifki Mulhair, 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.* **Skripsi.** Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Pembimbing I : Drs. Nasaruddin, M.Si. dan Pembimbing II : Irma T, S.Kom.,M.Kom.

Kata Kunci : Efektivitas, Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar Matematika

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimana gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). 2. Bagaimana gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). 3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif tipe *quasi* eksperimen dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian berjumlah 120 siswa terdiri atas 4 kelas yang tersebar dari kelas VII.A sampai VII.D pada SMP Negeri 7 Palopo tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel ditetapkan dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dan yang terpilih, yakni kelas VII.C yang berjumlah 30 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari instrumen angket (*pre-test* dan *post-test*) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, untuk mengetahui gambaran data yang diperoleh dan analisis statistik inferensial menggunakan uji hipotesis (uji t) dengan taraf signifikan (α) = 5% atau 0,05.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* (angket) diperoleh 50,5 dan rata-rata *post-test* (angket) diperoleh 62,66. Berdasarkan kriteria pengujian uji t sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa sebelum perlakuan dengan *post-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII.C SMP Negeri 7 Palopo.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadinya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar dia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Dalam bidang pendidikan, peranan matematika dalam menunjang keberhasilan pembangunan sangat besar. Hal ini dikarenakan pendidikan matematika tidak hanya memungkinkan seseorang dapat menggunakan matematika dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, tetapi juga menumbuhkan kemampuan yang dapat digunakan dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, siswa dituntut aktif, kreatif dan inovatif dalam merespon setiap pelajaran yang diajarkan. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif pada siswa tidaklah mudah. Realita yang terjadi guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan siswa menjadi pasif dalam belajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, banyak guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran hanya

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Ed. 1., Cet. III; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), h.1-2.

berlangsung satu arah dimana guru menerangkan dan siswa mendengar atau mencatat, sehingga sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa. Kesulitan dalam belajar matematika bukan disebabkan oleh sulitnya materi pelajaran, melainkan karena cara pengajaran yang tidak mudah dimengerti atau tidak sesuai dengan karakter cara belajar siswa. Akibatnya, ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa sibuk dengan urusannya masing-masing.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa telah menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal terpenting bagi seorang guru adalah bagaimana bisa membuat matematika menjadi lebih menarik, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Belajar sangat memerlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu.²

Oleh karena itu, keberhasilan dari suatu proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan menggunakan teknik belajar yang tepat maka pembelajaran akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk dipelajari serta diperlukan usaha-usaha untuk memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

²Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet.I; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 84.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik. Sehingga, dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok dapat saling membantu satu sama lain.

Seperti firman Allah swt. dalam Q.S Al-Maidah/5 : 2 sebagai berikut:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ ٱلْعِقَابِ

Terjemahnya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksaan-Nya”.³

Dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di SMP Negeri 7 Palopo pada kelas VII banyak problem yang dialami siswa dalam belajar, salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar matematika. Dan hasilnya menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mudah memahami pelajaran matematika, serta ada yang

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Karya Toha Putra 2014), h. 106.

mengatakan tidak menyukai matematika karena alasannya bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan memiliki banyak rumus-rumus yang rumit. Hal ini dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan dan hanya sibuk mengobrol, menggambar sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang berlangsung dan banyak pula yang terlihat lesu serta mengantuk.

Berdasarkan deskripsi kasus tersebut, maka penulis memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi serta motivasi belajar siswa bertambah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan diberikan dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

2. Bagaimana gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo?

C. *Hipotesis Penelitian*

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasar kepada rumusan masalah diatas maka hipotesis penelitian ini adalah “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo”.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) dengan rumus sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.

H_1 = Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.

μ_1 = Motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

μ_2 = Motivasi belajar matematika siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa yang tentunya memiliki dampak positif bagi peningkatan hasil belajar matematika siswa.

2) Bagi Siswa

Diharapkan dapat meminimalkan ketidaksenangan siswa terhadap mata pelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dan berguna bagi sekolah itu sendiri dalam rangka menata suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga memudahkan dalam menyerap ilmu yang diberikan.

F. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan memberi gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diselidiki dalam penelitian ini. Batasan dari variabel-variabel tersebut di uraikan sebagai berikut:

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ialah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran

yang dirancang pada pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan dan keterlibatan belajar. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian melakukan permainan dengan mengerjakan soal-soal yang telah diberikan, dan mengadakan pertandingan atau turnamen.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar. Pemberian motivasi kepada seorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, menyeleksi perbuatan, dan pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu, sehingga tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diperoleh dengan memberikan angket.

Adapun indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam belajar matematika yaitu:

- 1) Ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar

5) Mandiri dalam belajar

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini akan membahas tentang motivasi belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 7 Palopo pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Pusparini yang berjudul “*Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Yogyakarta.*”

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional ditinjau dari prestasi belajar matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata sebesar 20,152 dengan persentase 41,40% sedangkan kelas kontrol sebesar 14,339 dengan persentase 30,03%.⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sarwenda pada tahun 2015 yang berjudul “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Palopo Tahun Ajaran 2014 / 2015*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil pre-test siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Palopo yang menjadi kelas eksperimen adalah 63,31 dan rata-rata post-testnya adalah 91,03. Perbedaan atau selisih perolehan sebesar 27,72 juga didukung perolehan hasil belajar sebelum memiliki rata-rata 59,72 dengan kategori kurang dan sesudahnya 77,08 dengan kategori cukup. Rata-rata hasil pre-test siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Palopo yang menjadi kelas control adalah 67,13 dan rata-rata post-testnya adalah 68,65. Perbedaan atau selisih perolehan sebesar 1,52 juga didukung perolehan hasil belajar sebelum memiliki rata-rata 60,22 dan sesudahnya 62,17 dengan keduanya berada dalam kategori kurang.

⁴ Novi Pusparini, “*Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*”, <http://digilib.uin-suka.ac.id/6073/> (Diakses tanggal 18 Januari 2019).

Dengan demikian, motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* lebih efektif dari motivasi belajar matematika siswa tanpa penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* pada kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Palopo pada tahun ajaran 2014/2015.⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Utary Fathu Rahmi yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament ditinjau dari Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan representasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada kemampuan representasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Atik Liulin Nuha yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AMAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009–2010*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran matematika ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X AMAN Semarang 2. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan hasil akhir tiap siklus yaitu pada pra siklus rata-rata motivasi belajar peserta didik 47% dan rata-rata hasil belajar

⁵ Sarwenda, “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Palopo Tahun Ajaran 2014 / 2015*”, Skripsi, (Palopo: Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan STAIN, 2015), h. 86.

⁶ Utary Fathu Rahmi, “*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament ditinjau dari Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*”, digilib.unila.ac.id/25841/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf (Diakses tanggal 18 Januari 2019).

sebesar 59.23 dengan ketuntasan belajar 48.5%, pada siklus I motivasi belajar peserta didik sudah meningkat dari pada sebelumnya yaitu 62.96% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 74.29 dengan ketuntasan klasikal 71.1%, pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 77.78% dan nilai rata-rata siswa mencapai 79.64 dengan ketuntasan klasikal 93.3%.⁷

Relevansi dan perbedaan kedua penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Penulis dengan Penelitian Terdahulu yang Relevan

Judul	Perbandingan			
	Metode/model	Hal yang diukur	Jenis penelitian	Subjek Penelitian
Penulis	Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Motivasi Belajar Matematika	Quasi Eksperimen	Kelas VII SMPN 7 Palopo
1	Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Prestasi Belajar	Quasi Eksperimen	Kelas VIII Yogyakarta
2	Model Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	Motivasi Belajar Matematika	Eksperimen	Kelas XI Jurusan TKJ SMK Negeri 2 Palopo
3	Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Kemampuan Representasi Matematis	Eksperimen	Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung
4	Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika	PTK	Kelas X A MAN Semarang

⁷ Atik Liulin Nuha, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Materi Pokok Logaritma guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009–2010", library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/.../jtptiain-gdl-atikliulin-4816-1-skripsi_-0.p... (Diakses tanggal 8 Januari 2019).

Berdasarkan tabel 2.1 tersebut maka penulis ingin melaksanakan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.

B. Landasan Teori

1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu tahapan yang mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan.⁸ Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*effective*” yang berarti berhasil.⁹ Berdasarkan pengertian-pengertian efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan suatu keberhasilan dari segi tercapai atau tidaknya keadaan yang lebih baik dari sebelumnya. Masalah efektivitas berkaitan erat dengan perbandingan dengan tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Seperti halnya dalam mengetahui keefektifan pada proses model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman

⁸ Saliman dan Sudarsono, *Kamus Pendidikan Pengajaran Dan Umum*, (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1994), h. 61.

⁹ John M. Echols dan Hasan Shandily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Cet. XXV; Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), h. 207.

tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya.

Matematika menurut Russefendi adalah bahasa symbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan.¹⁰ Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep matematika itu sendiri tersusun secara hirarkis. Artinya, konsep-konsep matematika antara yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan tidak berdiri sendiri, oleh sebab itu dalam mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta berdasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada

¹⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Cet. II; Bandung: Remaja Rodaskarya, 2008), h.1.

¹¹ *Ibid.*

tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat ditingkatkan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Menurut Joyce dalam buku Suprijono bahwa: melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Joyce menambahkan model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹²

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan alur keseluruhan urutan langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran, sintaks model pembelajaran menunjukkan dengan jelas urutan kegiatan dan tugas serta langkah-langkah khusus yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel berikut:

¹²Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Cet. I; Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009), h.46.

Tabel 2.2
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif¹³

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.¹⁴

Setiap kelompok bersifat heterogen yang berarti memiliki kemampuan akademik yang berbeda, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Setiap kelompok diharapkan saling memberi pengalaman, saling memberi, dan

¹³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Ed. 2..Cet. V; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.202-203.

¹⁴ Robert E.Slavin, "*Cooperative Learning :Theory, Research dan Prakte*", diterjemahkan oleh Narulita Yusron dengan judul: *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik* (Cet. XV; Bandung: Nusa Media, 2005), h. 103.

saling menerima, sehingga setiap anggota kelompok dapat memberikan konstribusi terhadap keberhasilan kelompok.

Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*.

Dari uraian tinjauan tentang pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan dalam stuktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di kembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁵

¹⁵Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Cet. VI; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 197.

1) Prosedur *Teams Games Tournament* (TGT)

Tim studi (sering juga dikenal dengan *home team*) siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut:

- a) Membuat daftar rangking akademik siswa.
- b) Membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah 5 siswa.
- c) Menomori siswa mulai dari yang paling atas (misal, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan seterusnya).
- d) Membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama, dan seterusnya.

Tujuan dari tim studi ini adalah membebankan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

2) Turnamen

Setelah membentuk tim siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut:

- a) Menggunakan daftar rangking yang telah dibuat sebelumnya.
- b) Membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 atau 5 siswa.
- c) Menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa pandai dan ada yang khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik.

3) *Scoring*

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada Tim Studinya masing-masing. Poin Tim Studi akan ditotalkan secara keseluruhan.¹⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Taniredja adalah sebagai berikut:

- a) Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b) Rasa percaya diri yang dimiliki 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.
- f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru.
- g) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerjasama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

¹⁶*Ibid*, h.198-199.

- a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membutuhkan waktu yang lama.
- c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.¹⁷

Berdasarkan kajian teori model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diungkapkan tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 4 atau 5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan.

3. Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Motivasi sangat diperlukan didalam kegiatan belajar, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

¹⁷Tri Astutik dan M. Husni Abdullah, *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/5411/18/article.pdf>. (Diakses tanggal 25 September 2017).

Menurut Mc.Donald dalam buku Sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan Mc.Donald, motivasi juga mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.
- b. Motivasi ditandai oleh timbulnya perasaan (*affective arousal*). Mula-mula berupa ketegangan psikologis, lalu berupa suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan tingkah laku yang bermotif.
- c. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi memberikan respon-respon ke arah suatu tujuan tertentu.¹⁸

Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

1) Motivasi Intrinsik (motivasi dari dalam)

Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain. Motivasi ini sering disebut “motivasi murni” atau motivasi yang sebenarnya, yang timbul dalam diri siswa, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan sebagainya.

2) Motivasi Ekstrinsik (motivasi dari luar)

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik

¹⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. XX; Jakarta: Raja Grafindo Persada), h. 73.

diperlukan di sekolah sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai kebutuhan siswa. Kalau keadaan seperti ini, maka siswa bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar, dan guru harus berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan keadaan siswa itu sendiri.¹⁹

Menurut seorang ahli ilmu jiwa dalam membuat penjelasan mengenai motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui beberapa cara yaitu:

1. Menjelaskan tujuan kepada siswa

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

2. Hadiah

Hadiah akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

3. Saingan/Kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

¹⁹Andi Sitti Chutriana, “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan Tipe Group Investigation (GI) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo”, Skripsi, (Palopo: Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN, 2015), h. 15-16.

4. Pujian

Siswa yang berprestasi sudah sewajarnya untuk diberikan penghargaan atau pujian. Pujian yang diberikan bersifat membangun. Dengan pujian siswa akan lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.

5. Hukuman

Cara meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan hukuman. Hukuman akan diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Bentuk hukuman yang diberikan kepada siswa adalah hukuman yang bersifat mendidik seperti mencari artikel, mengarang dan lain sebagainya.

6. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke siswa. Selain itu, guru juga dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dengan cara menggunakan metode yang menarik dan mudah di mengerti siswa.

7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Kebiasaan belajar yang baik dapat dibentuk dengan cara adanya jadwal belajar.

8. Membantu kesulitan belajar siswa, baik secara individual maupun kelompok

Membantu kesulitan belajar siswa dengan cara memperhatikan proses dan hasil belajarnya. Dalam proses belajar terdapat beberapa unsur, antara lain yaitu penggunaan metode untuk menyampaikan materi kepada para siswa.

Metode yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan.

9. Menggunakan metode yang bervariasi

Meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang variasi. Metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya metode yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa.

10. Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran²⁰

Dalam menilai motivasi belajar pada siswa diperlukan aspek-aspek yang menjadi tolak ukur. Menurut Keke T. Aritonang, motivasi belajar siswa meliputi beberapa dimensi yang dapat dijadikan indikator, yaitu:

²⁰ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Ed. 2, Cet. 5; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 78-83.

Tabel 2.3
Indikator Motivasi Belajar²¹

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Ketekunan dalam belajar	- Kehadiran di sekolah - Mengikuti proses belajar mengajar di kelas - Belajar di rumah
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	- Sikap terhadap kesulitan - Usaha mengatasi kesulitan
3.	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	- Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran - Semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar
4.	Berprestasi dalam belajar	- Keinginan untuk berprestasi - Kualifikasi hasil
5.	Mandiri dalam belajar	- Penyelesaian tugas/PR - Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran

Berdasarkan tabel 2.3 terdapat beberapa indikator motivasi belajar, diantaranya ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, serta mandiri dalam belajar. Dan indikator motivasi belajar tersebut dijadikan kisi-kisi angket motivasi belajar siswa.

C. Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar

1. Pengertian bentuk Aljabar

Bentuk aljabar adalah bentuk penulisan yang merupakan kombinasi antara koefisien (bilangan) dan variabel (huruf) yang dihubungkan dengan tanda operasi hitung (+, -, ×, ÷).²²

²¹ Sarwenda, *Op.Cit.*,h. 67.

²² Sherly Hanawati, *LKS Kiat Gemilang Penunjang Kegiatan Belajar Matematika*, Semester Ganjil: Cipta Pusaka; Palur, 2011), h.2.

2. Pengertian variabel, konstanta, koefisien dan suku²³

a. Variabel

Variabel adalah lambang pengganti suatu bilangan yang belum diketahui nilainya dengan jelas. Variabel disebut juga peubah. Variabel biasanya dilambangkan dengan huruf kecil a, b, c, \dots, z .

Contoh: $5x - 3 = 12$, variabelnya adalah x

b. Konstanta

Konstanta adalah suku dari suatu bentuk aljabar yang berupa bilangan dan tidak memuat variabel.

Contoh: konstanta dari $3 - 4x^2 - x$ adalah 3

c. Koefisien

Koefisien pada bentuk aljabar adalah faktor konstanta dari suatu suku pada bentuk aljabar.

Contoh: koefisien x dari $5x^2y + 3x$ adalah 3

d. Suku

Suku adalah variabel beserta koefisiennya atau konstanta pada bentuk aljabar yang dipisahkan oleh operasi jumlah atau selisih. Suku terbagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Suku satu adalah bentuk aljabar yang tidak dihubungkan oleh operasi jumlah dan selisih. Contoh: $3x, 4x^2, -2ab, \dots$
- 2) Suku dua adalah bentuk aljabar yang dihubungkan oleh satu operasi jumlah atau selisih. Contoh: $a^2 + 2, x + 2y, 3x^2 - 5x, \dots$

²³Dewi Nuraini dan Triwahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: CV. Usaha Makmur, 2008), h. 4.

- 3) Suku tiga adalah bentuk aljabar yang dihubungkan oleh dua operasi jumlah atau selisih. Contoh: $3x^2 + 4x - 5$, $2x + 2y - xy$, ...

3. Operasi Hitung pada Bentuk Aljabar

Aljabar adalah salah satu cabang matematika dengan menggunakan huruf-huruf untuk mewakili bilangan.

a. Penjumlahan dan Pengurangan pada Bentuk Aljabar²⁴

Pemahaman mengenai suku-suku yang sejenis dan suku-suku yang tidak sejenis sangat bermanfaat dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bentuk aljabar. Suku-suku sejenis adalah suku-suku yang memuat variabel yang sama. Operasi penjumlahan pada bentuk aljabar dapat diselesaikan dengan sifat-sifat operasi hitung yaitu sifat komutatif asosiatif dan distributif dengan memperhatikan suku-suku sejenis.

Contoh:

Tentukan hasil dari:

1. Penjumlahan $10x^2 + 6xy - 12$ dan $-4x^2 - 2xy + 10$
2. Pengurangan $8p^2 + 10p + 15$ dari $4p^2 - 10p - 5$

Jawab:

$$\begin{aligned} 1. \quad 10x^2 + 6xy - 12 + (-4x^2 - 2xy + 10) &= 10x^2 - 4x^2 + 6xy - 2xy - 12 + 10 \\ &= 6x^2 + 4xy - 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \quad (4p^2 - 10p - 5) - (8p^2 + 10p + 15) &= 4p^2 - 8p^2 - 10p - 10p - 5 - 15 \\ &= -4p^2 - 20p - 20 \end{aligned}$$

²⁴*Ibid.*, h. 7

b. Perkalian dan Pembagian Bentuk Aljabar²⁵

1) Perkalian bentuk aljabar suku satu

Dalam operasi perkalian pada bentuk aljabar berlaku sifat:

$$\text{Distributif : } a(b + c) = ab + ac$$

Perkalian suku satu mengikuti aturan perkalian tanda, perkalian variabel sejenis dilakukan dengan formula $a^n \times a^m = a^{n+m}$ serta perkalian antar bilangan didepan variabel.

Contoh:

Hitunglah $2x \times 5x$

Jawab:

$$\begin{aligned} 2x \times 5x &= (2 \times 5) \times (x \times x) \\ &= 10x^2 \end{aligned}$$

2) Pembagian sederhana

Pembagian sederhana disini meliputi pembagian dengan suku sejenis dan suku tidak sejenis dari pembagi suku tunggal.

Contoh:

Hitunglah $12a^2b : 4ab$

Jawab:

$$\begin{aligned} 12a^2b : 4ab &= (12 : 4) \times (a^2 : a) \times (b : b) \\ &= 3 \times a \times 1 \\ &= 3a \end{aligned}$$

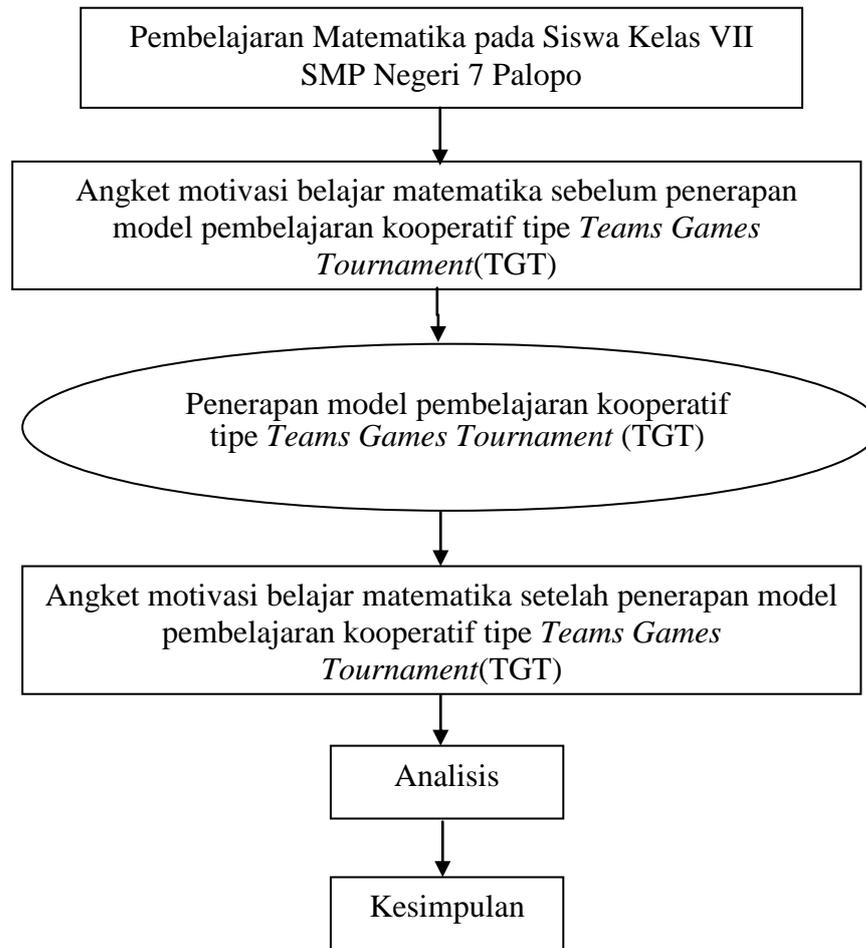
²⁵*Ibid.*, h. 9.

D. Kerangka Pikir

Upaya penciptaan kondisi pembelajaran matematika yang lebih menarik merupakan suatu keharusan bagi guru. Melalui kreativitas guru, pembelajaran dikelas akan menjadi sebuah aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga memotivasi belajar siswa, khususnya dalam belajar matematika yang dianggap sulit oleh sebagian anak.

Kerangka pikir menjelaskan bahwa sebelum pemberian perlakuan, terlebih dahulu diberikan *pre-test* berupa angket kepada sampel untuk mengetahui skor motivasi belajar matematika siswa. Setelah kegiatan *pre-test* (angket) dilaksanakan, sampel yang menjadi kelas penelitian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Setelah pemberian perlakuan, sampel diberikan *post-test* berupa angket untuk mengetahui skor motivasi belajar matematika siswa yang diperoleh sesudah pemberian perlakuan. Dari data yang diperoleh, dilakukanlah analisis untuk dapat membuat kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.

Konsep dari penulis pada penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui apakah dengan konsep model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa. Kesimpulan dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berfungsi untuk mengetahui masalah yang diteliti dengan penjelasan angka seperti nilai hasil belajar siswa, nilai perbedaan dua rata-rata, dan lain-lain. Sesuai dengan tujuan akhir yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah menguji teori, membangun fakta menunjukkan hubungan dan pengaruh serta perbandingan antar variabel, memberikan deskripsi statistik menaksir dan meramalkan hasilnya.²⁶

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *quasi* eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan satu kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest – Posttest Design* seperti yang tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian²⁷

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
E	O ₁	X	O ₂

²⁶ Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 121

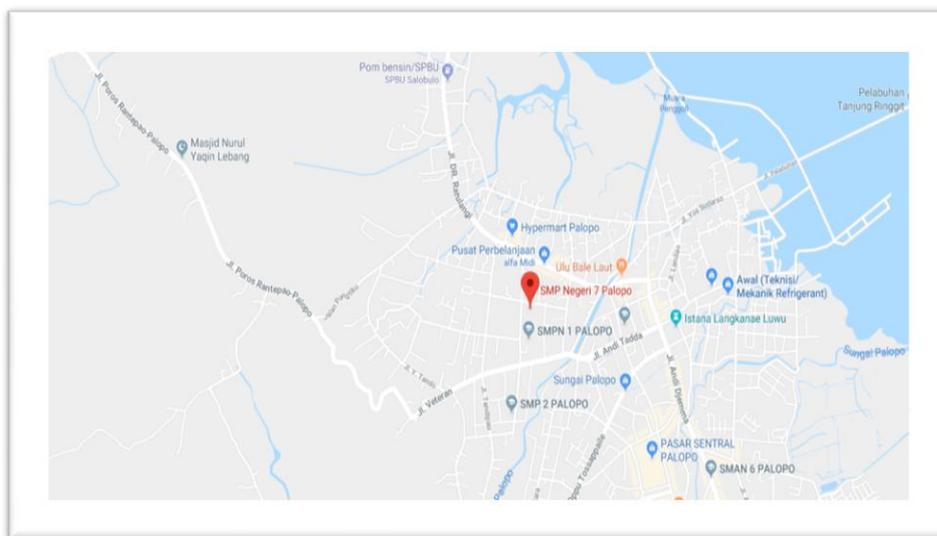
²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.XV; Bandung: CV Alfabeta, 2012), h. 112.

Keterangan:

- E : Kelas yang diberikan *treatment*.
- X : Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).
- O₁ : *Pre-test* angket motivasi belajar matematika sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- O₂ : *Post-test* angket motivasi belajar matematika setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 7 Palopo yang beralamat di Jl. Andi Pangerang No.6 Kota Palopo. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII tepatnya pada kelas VII.C tahun ajaran 2018/2019. Adapun pelaksanaan penelitian ini pada semester ganjil.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo tahun pelajaran 2018/ 2019. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Rincian Siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo²⁹

Kelas	Jumlah Siswa
VII.A	31
VII.B	30
VII.C	30
VII.D	29
Jumlah	120

Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu.³⁰ Adapun dasar teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *ClusterRandom Sampling*. Dasar pengambilan sampel dengan cara ini adalah karena setiap anggota dari populasi berpeluang sama untuk dijadikan sampel dan keadaan seluruh kelas yang homogen, sehingga dari 4 kelas yang menjadi populasi dipilih 1 kelas sebagai sampel. Penentuan sampel diambil dengan menggunakan sistem lot/arisan untuk penentuan sampel sebagai kelas penelitian. Maka, dari hasil lot diambil sampel penelitian ini sebanyak 1 kelas dan yang terpilih adalah kelas VII.C dengan jumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian.

²⁸Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Cet. VI; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 117.

²⁹Absensi Guru Mata Pelajaran Matematika.

³⁰Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.V; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.121.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh penulis, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh penulis melalui pihak kedua atau tangan kedua.

Kepala sekolah dan Guru kelas di SMP Negeri 7 Palopo dimaksudkan sebagai sumber data untuk mendapatkan data tentang kondisi sekolah pada umumnya serta data yang diperoleh dari siswa merupakan data yang paling utama dalam penelitian ini diperoleh melalui pemberian angket motivasi belajar matematika siswa. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari sumber data tertulis. Sumber data tertulis yaitu sumber data selain kata-kata dan tindakan yang merupakan sumber data ketiga. Walaupun demikian sumber data tertulis tidak bisa diabaikan. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan arsip.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dan angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model skala Likert dengan 4 opsi/pilihan di dalamnya. Siswa menjawab dengan memberikan tanda cek pada salah satu kolom dari empat kolom pilihan yang tersedia.

Cara penilaian terhadap angket dalam penelitian ini yaitu:

- a. Setiap pertanyaan terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu sering (S), kadang-kadang (KD), jarang (J), dan tidak pernah (TP).
- b. Dalam menjawab pernyataan, siswa memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang dipilih.
- c. Apabila pernyataan positif, penskoran adalah sebagai berikut:
 - 1) Jawaban sering diberi skor 4
 - 2) Jawaban kadang-kadang diberi skor 3
 - 3) Jawaban jarang diberi skor 2
 - 4) Jawaban tidak pernah diberi skor 1
- d. Apabila pernyataan negatif, penskoran adalah sebagai berikut:
 - 1) Jawaban tidak pernah diberi skor 4
 - 2) Jawaban jarang diberi skor 3
 - 3) Jawaban kadang-kadang diberi skor 2
 - 4) Jawaban sering diberi skor 1
- e. Skor motivasi belajar dapat dihitung berdasarkan hasil jawaban angket dengan rumus segai berikut:

$$\frac{\text{Skor Perolehan Siswa (mentah)}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti absen dan foto-foto tentang gambaran hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Uji Validitas dan Reabilitas

Sebelum angket diberikan kepada siswa maka angket perlu divalidasi dan direliabilitas untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

a. Validitas

Validitas instrumen dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti, atau dengan kata lain instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) valid.³¹ Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Peneliti meminta kepada sejumlah validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Penelitian dilakukan dengan memberi tanda *check list* pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai.

Validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan item angket pertanyaan dan pernyataan yang telah dijabarkan dalam indikator. Dengan kisi-kisi instrument itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.³²

Data hasil validasi para ahli untuk instrumen angket yang berupa pertanyaan dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-

³¹Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2012), h.173.

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.67.

saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi instrumen angket.

Setelah lembar validasi diisi, selanjutnya dihitung validitas masing-masing instrumen. Nilai koefisien Aiken's V berkisar 0-1 dengan rumus statistik Aiken's sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Keterangan:

$$S = r - lo$$

r = skor yang diberikan oleh validator

lo = skor penilaian validitas terendah

n = banyaknya validator

c = skor penilaian validitas tertinggi³³

Instrumen dikatakan valid jika nilai koefisien yang diperoleh adalah berkisar 0 - 1, dan instrument dikatakan tidak valid apabila nilai koefisien <0 atau >1.

b. Reliabilitas

Setelah proses validitas dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas dari instrumen yang digunakan. Seperangkat item angket dikatakan reliabel apabila item angket tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Artinya apabila item angket tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Untuk mencari reliabilitas instrumen digunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Versi 20,0*. Adapun rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut.

³³Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 113.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_1^2}{s_2^2} \right)$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} r_{11} &= \text{reliabilitas instrument} \\ k &= \text{banyaknya butir soal/pertanyaan} \\ \sum s_1^2 &= \text{jumlah varians butir pertanyaan} \\ s_2^2 &= \text{variens total}^{34} \end{aligned}$$

Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien yang diperoleh adalah $\geq 0,5$, sedangkan nilai koefisien $< 0,5$ maka instrumen tersebut tidak reliabel.

2. Analisis Hasil Penelitian

a. Analisis statistik deskriptif

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dengan analisis statistik deskriptif, hal ini dikarenakan penulis hanya mengamati populasi yang sangat kecil.

Analisis statistik deskriptif untuk motivasi belajar menggunakan analisis statistik deskriptif persentase. Adapun pengolahan data angket digunakan rumus perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum m}{N \times B} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} P &= \text{Persentase jawaban} \\ m &= \text{Skor motivasi} \\ N &= \text{Jumlah siswa} \\ B &= \text{Skor maksimal}^{35} \end{aligned}$$

³⁴Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Cet.II; Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h.291

³⁵Acep Yani, dkk., *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet. II; Yogyakarta: Familia, 2012), h.176.

Kategori respon siswa terhadap motivasi belajar menggunakan pedoman penafsiran Kuntjaraningrat (dalam Suherman) yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3
Kategorisasi Motivasi³⁶

P	Kategori
0% - 60%	Sangat Rendah
61% - 70%	Rendah
71% - 80%	Cukup
81% - 90%	Tinggi
91% - 100%	Sangat Tinggi

b. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi.³⁷ Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. statistik uji yang digunakan adalah uji-t, namun sebelum dilakukan uji hipotesis dengan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, karena hal ini merupakan syarat untuk melakukan pengujian hipotesis.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini untuk uji

³⁶Suherman, E. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. (Makalah). (Bandung: Depdiknas, 2004), h.6.

³⁷Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, (Cet. I; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 2.

normalitas maka penulis menggunakan *SPSS versi 22* jika nilai signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ maka variansi setiap sampel homogen.³⁸

jika nilai signifikansi yang diperoleh $> \alpha = 5\%$ maka data terdistribusi normal.³⁹ Pada keadaan lain, data tidak berdistribusi normal jika $< \alpha = 5\%$.

2) Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah melakukan Uji Normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan *SPSS versi 22*. Hipotesis yang akan dibuktikan adalah :

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2 \text{ lawan } H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak efektif terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo

H_1 = Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo

μ_1 = Motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

μ_2 = Motivasi belajar matematika siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

³⁸ Muhammad Ali Gunawan, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Cet. I ; Yogyakarta: Parama Publishing, 2013), h.80.

³⁹ Subana,dkk, *Statistik Pendidikan*, (Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 126

Adapun kriteria pengujiannya, jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa, sedangkan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Gambaran Umum Lokasi Penelitian (SMP Negeri 7 Palopo)*

SMP Negeri 7 palopo, pada awalnya adalah sekolah kesejahteraan keluarga (SKKP) berdiri pada tahun 1962. Selanjutnya, pada tahun 1986 berubah nama menjadi SMP Negeri 8 palopo, laluh pada tahun 1999 berubah nama menjadi SMP Negeri 7 Palopo sampai sekarang. Terletak di jalan Andi Pangerang no. 6 Kota Palopo, Kelurahan Luminda, kecamatan Wara Utara. Dengan batas-batas sebagai berikut: sebelah utara berbatasan dengan jalan Andi Mappayukki, sebelah selatan berbatasan dengan SMAN 1 Palopo, sebelah Barat berbatasan dengan jalan Andi pangerang, Seblah Timur berbatasan dengan perkampungan penduduk. Dari waktu ke waktu sekolah ini telah dipimpin oleh beberapa orang kepala sekolah antara lain:

Tabel 4.1

Nama-Nama Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama Kepala Sekolah	Tahun
1.	Hj. St. Subaedah	1990 – 1999
2.	Nurwan, S.Pd	1999 – 2004
3.	Abd. Muis, S.Pd	2004 – 2007
4.	Kamaluddin, S.Pd.,M.Si	2007 – 2010
5.	Drs. Abd. Rahman	2010 – 2013
6.	Nurfaedah, S.Pd	2013 - Maret 2014
7.	Drs. Tamrin	Maret 2014 – Juli 2015
8.	Muh. Arifin	Juli 2015 - Sampai Sekarang

Sumber Arsip SMP Negeri 7 Palopo 2018.

1. Visi dan Misi SMP Negeri 7 Palopo

SMP Negeri 7 Palopo berstatus negeri. Dengan visi dan misi sebagai sistem kurikulum berikut:

a. Visi

“Terwujudnya Sekolah Yang Berkualitas, Berpijak Pada Nilai Religi Dan Budaya Bangsa”.

- 1) Ungul dalam perolehan nilai UAS/UN.
- 2) Unggul dalam peningkatan daya serap tiap mata pelajaran.
- 3) Berkualitas dalam proses belajar mengajar.
- 4) Terwujudnya pelayanan administrasi sekolah yang berkualitas.
- 5) Berprestasi dalam bidang iptek dan keagamaan.
- 6) Berprestasi dalam bidang olah raga.
- 7) Berprestasi dalam bidang seni dan budaya.
- 8) Berkualitas dalam bidang layanan bimbingan dan konseling.
- 9) Memiliki semangat kekeluargaan, lingkungan sekolah yang bersih, indah, aman dan nyaman.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal berdasarkan potensi yang memiliki.
- 2) Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem).
- 3) Meningkatkan pelayanan administrasi sekolah.

- 4) Meningkatkan pelayanan administrasi sekolah.
- 5) Meningkatkan penguasaan iptek dan melaksanakan kegiatan keagamaan secara rutin dan teratur.
- 6) Menumbuhkan semangat prestasi olahraga.
- 7) Menumbuhkan semangat prestasi dalam bidang seni dan budaya.
- 8) Melaksanakan layanan bimbingan konslesing secara terpadu dan menyeluruh agar siswa mandiri dalam menetapkan pilihan untuk melanjutkan pendidikan.
- 9) Menciptakan suasana kekeluargaan untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah, aman dan nyaman.⁴²

2. Sarana dan Prasarana

SMP Negeri 7 Palopo memiliki sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pendidikan disekolah. Keberadaan sarana dan prasarana tersebut merupakan suatu aset yang berdiri sendiri dan dijadikan suatu kebanggaan yang perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya.

Penataan taman dan penempatan bangunan cukup sederhana serta letak lapangan olahraga cukup strategis dengan bangunan kelas sehingga dapat digunakan para siswa untuk berolahraga karena siswa hoby berolahraga. Sekolah merupakan lembaga yang diselenggarakan oleh sejumlah orang atau kelompok dalam bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain guru, siswa dan pegawai.⁴³

⁴²Sumber Arsip SMP Negeri 7 Palopo

⁴³Muh. Jahidul Kausari, *"Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran CORE Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 7 Palopo"*, Skripsi Sarjana, (Palopo: Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo, 2016), h. 37.

Adapun sarana dan prasarana di kawasan SMP Negeri 7 Palopo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana SMP Negeri 7 Palopo

No.	Ruang	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Guru	1
3.	Ruang Tata Usaha	1
4.	Ruang Kelas	18
5.	Musholla	1
6.	Lab. IPA	1
7.	Lab. Komputer	1
8.	Perpustakaan	1
9.	Wc Guru	1
10.	Wc Siswa	2
11.	Gudang	1
JUMLAH		29

Sumber Arsip SMP Negeri 7 Palopo 2018

3. Keadaan Guru SMP Negeri 7 Palopo

Adapun nama-nama guru-guru dan tenaga administrasi yang ada disekolah SMP Negeri 7 Palopo adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Nama-Nama Guru Bidang Studi Matematika SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Moses pangedongan NIP.195909271981111013	Pembina/ IV.a
2.	Eddi Suharto,S.Pd NIP.196804011990011003	Pembina/ IV.a
3.	Subiqha Hamdani, S.Pd NIP.198201032003122003	Pembina/ IV.a
4.	Kuanti,S.Pd NIP.197401272005022002	Penata Tk.I/III.d
5.	Ariyanti,S.Pd NIP.198002082006042035	Penata Tk.I/III.d

Tabel 4.4

Nama-Nama Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Muh. Arifin, S.Pd. NIP.197008281995121 001	Pembina/ IV.a
2.	Paulus palobo, S.Pd NIP.195910201983031013	Pembina Tk.I/IV.b
3.	Dra. Naomi TS, M. NIP.196601161989032010	Pembina Tk.I/IV.b
4.	Dra. Juniasmi NIP.196606191998022001	Pembina Tk.I/IV.b
5.	Rumiati,S.Pd NIP.196906262005022005	Penata Tk.I/III.d

Tabel 4.5

Nama-Nama Guru Bidang Studi Bahasa Inggris SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Dra. Rita susanti NIP.196512221995122001	Pembina Tk. I/IV.b
2.	Hj.Nurpita,S.Pd.i NIP.198212252006042023	Penata Tk.I/III.d
3.	Hadriyani,S.Pd NIP.197701262008011012	Penata/III.c

Tabel 4.6

Nama-Nama Guru Bidang Studi IPS SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Masdin, S.Pd NIP. 196901042005021003	Wakasek
2.	Royani lumembang, S.Pd NIP.197111301998022004	Pembina Tk.I/IV.b
3.	Idawati Dahri,SE NIP.197707122007012026	Penata Tk.I/III.d
4.	Azriani Bachri, SE NIP.197701232007012013	Penata/III.c

Tabel 4.7

Nama-Nama Guru Bidang Studi PKN SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Hamri,S.Pd NIP.196012311987032076	Pembina Tk.I/IV.b
2.	Pither Nangko. P,S.Pd NIP.197001281998021002	Pembina Tk.I/IV.b

Tabel 4.8**Nama-Nama Guru Bidang Studi IPA SMP Negeri 7 Palopo**

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Yasenta,A.Ma.Pd NIP.196503021991032006	Pembina Tk.I/IV.b
2.	Dra. Carlota S. Patinggi NIP.196509111997022002	Pembina Tk.I/IV.b
3.	Said, SPd NIP.197402262005021003	Penata Tk.I/III.d
4.	Agusnani, S.Pd NIP.198208182009032003	Penata/III.v

Tabel 4.9**Nama-Nama Guru Bidang Studi PAI SMP Negeri 7 Palopo**

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Rosmiati NIP.196212311992032045	Penata Tk.I/III.d
2.	Fatmah,S.Pd.i NIP.198105032003122008	Pembina/IV.a

Tabel 4.10**Nama-Nama Guru Bidang Studi Penjaskes SMP Negeri 7 Palopo**

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	KasnowatiKasim,S.Pd,.M.Pd NIP.198006272006042021	Penata Tk.I/III.d
2.	Unna kurniawan,S.Pd NIP.198404242009031005	Penata muda Tk.I/III.b

Tabel 4.11**Nama-Nama Guru Bidang Studi Mulok SMP Negeri 7 Palopo**

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Maria T. Rp NIP.1958082819800032008	Pembina/IV.a

Tabel 4.12**Nama-Nama Guru Bidang Studi SBKSMP Negeri 7 Palopo**

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Fatmawati, A.Ma NIP.196403231986122003	Pembina/IV.a

Tabel 4.13

Nama-Nama Guru Bidang Studi Keterampilan SMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Dra. Hj. St. jumhaeni NIP. 196406261989032015	Pembina Tk.I/IV.b

Tabel 4.14

Nama-Nama Guru Bidang Studi BP/BKSMP Negeri 7 Palopo

No.	Nama / NIP	Pangkat / Golongan
1.	Sakra Tjona, S.Pd NIP.197608192007012014	Penata Tk.I/III.d
2.	Syahraini Salata, S.Psi NIP.197905102008042001	Penata/III.c

Sumber. Arsip SMP Negeri 7 Palopo 2018

1) Nama-Nama Staf Tata Usaha

Tabel 4.15

Keadaan Staf Tata Usaha SMP Negeri 7 Palopo

No	Nama	Pangkat/Gol	Ket
1.	Sanawiah 19690501 198901 2 002	Penata Muda Tk.I/IIIB	PNS
2.	Abd Majid 19600324 200604 1 007	Pengatur Muda / II C	PNS
3.	Lisa Palindangan, S.An 19630426 200701 2 016	Penata Muda Tk I/IIIB	PNS
4.	Susanti 19761116200701 2 016	Penata Muda Tk.I /IIIB	PNS
5.	Juadi	-	Honor
6.	Asri Wulan, Sm	-	Honor
7.	Irfan Yunus, S.Kom	-	Honor
8.	Veramilka Batoteng, S.Kom	-	Honor
9.	Maya Sari	-	Honor
10.	Sitti Suleha	-	Honor

Sumber. Arsip SMP Negeri 7 Palopo 2018.

2) Nama-Nama Tenaga Kerja non PNS

Tabel 4.16
Keadaan Tenaga Kerja Non PNS

No.	Nama	NIP	PGKT/GOL.
1.	Sitti suleha	Honor
2.	Vera milka batoteng,S.Kom	Honor
3.	Nurmala sari H..S.pd	Honor
4.	Nova Datu wati,S.TH.S.pd.K,STh	Honor
5.	Maya sari S.pd	Honor
6.	Irfan d yunus, S.Kom	Honor
7.	Asriana syarifuddin,S.Pd.i	Honor
8.	Asri wulan,S.Mn	Honor

Sumber. Arsip SMP Negeri 7 Palopo 2018

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil penelitian yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Analisis data pada penelitian ini terdiri atas analisis uji validitas dan reliabilitas serta hasil statistik deskriptif.

1. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrumen angket digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan digunakan. Kegiatan memvalidasi instrumen penelitian diawali dengan memberikan instrumen yang akan digunakan kepada ketiga validator tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.17
Validator Instrumen Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1.	Muh. Hajarul Aswad, M.Si Nip. 198211303 201101 2 004	Dosen Matematika IAIN Palopo
2.	Nilam Permatasari, S.Pd., M.Pd Nip. 19880931 201503 2006	Dosen Matematika IAIN Palopo
3.	Subiqha Hamdani, S.Pd Nip.198201032003122003	Guru Matematika SMP Negeri 7 Palopo

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, untuk menguji valid tidaknya instrumen angket yang akan diberikan pada kelas eksperimen digunakan rumus *Aiken's* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18
Hasil Uji Validitas oleh Ahli

Penilai	A	S	B	S	C	S	D	S
1	3	$3 - 1 = 2$	3	$3 - 1 = 2$	3	$3 - 1 = 2$	3	$3 - 1 = 2$
2	3	$3 - 1 = 2$	4	$4 - 1 = 3$	4	$4 - 1 = 3$	3	$3 - 1 = 2$
3	3	$3 - 1 = 2$	4	$4 - 1 = 3$	4	$4 - 1 = 3$	4	$4 - 1 = 3$
$\sum s$	6		8		8		7	
V	$\frac{6}{3(4-1)} = \frac{6}{9} = 0,66$		$\frac{8}{3(4-1)} = \frac{8}{9} = 0,88$		$\frac{8}{3(4-1)} = \frac{8}{9} = 0,88$		$\frac{7}{3(4-1)} = \frac{7}{9} = 0,77$	
Ket	Valid		Valid		Valid		Valid	

Keterangan:

A = Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas

B = Kesesuaian pernyataan dengan indikator

C = Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar

D = Menggunakan pernyataan yang komunikatif

Berdasarkan tabel 4.18, pada pre-angket Nilai V (*Aiken's*) untuk item a diperoleh dari $V = \frac{6}{3(4-1)} = 0,66$ begitu pula dengan item b dan seterusnya. Nilai

koefisien *Aiken*'s berkisar antara 0 - 1. Koefisien sebesar 0,66 (item a) dan lainnya ini sudah dianggap memiliki validitas isi yang memadai (Valid).

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap angket yang telah dinyatakan valid. Adapun hasil uji reliabilitas angket motivasi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.19
Hasil *Cronbach's Alpha* Angket Motivasi Belajar

Cronbach Alpha	N of Items
.76	4

Tabel 4.19 menunjukkan Hasil perhitungan reliabilitas *Cronbach's Alpha* menggunakan Aplikasi *SPSS ver. 22* dengan nilai *alpha* yang diperoleh sebesar 0,76. Karena nilai $0,76 > 0,50$ maka disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil Analisis statistik deskriptif berkaitan dengan skor variabel motivasi belajar matematika siswa. Pada kelas eksperimen ini akan diberi *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket).

a. Perolehan *Pre-test* (angket) Kelas Eksperimen

Setelah instrumen angket dinyatakan valid, selanjutnya data dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan data tersebut diperoleh untuk *pre-test* (angket) memiliki rata-rata = 50,5; median = 50,5; modus = 45; standar deviasi (S) = 5,39; Varians (S^2) = 29,15; skor terendah = 41; skor tertinggi = 60; dan jumlah = 1515. Lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.20
Analisis Data *Pre-test* (Angket)

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		50.5000
Median		50.5000
Mode		45.00 ^a
Std. Deviation		5.39955
Variance		29.155
Minimum		41.00
Maximum		60.00
Sum		1515.00

Untuk mengetahui lebih rinci mengenai motivasi belajar matematika siswa *pre-test* (angket) terhadap masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21
Persentase *Pre-test* (Angket) Indikator Motivasi Belajar Matematika

No.	Indikator	Skor	Persentase (%)
1	Ketekunan dalam belajar	435	60,42 %
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	274	57,08 %
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	281	58,54%
4	Berprestasi dalam belajar	266	55,42 %
5	Mandiri dalam belajar	259	53,96 %
Total Indikator		1515	57,39 %



Gambar 4.1
Persentase *Pre-test* (Angket) Indikator Motivasi Belajar Matematika

Adapun data yang diperoleh dari tabel 4.21 tentang motivasi belajar matematika didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Ketekunan dalam belajar masuk dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 60,42%.
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan masuk dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 57,08%.
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar masuk dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 58,54%.
4. Berprestasi dalam belajar masuk dalam kategori sangat kurang (0% - 55%) dengan persentase 55,42 %.
5. Mandiri dalam belajar masuk dalam kategori sangat kurang (0% - 55%) dengan persentase 53,96 %.
6. Total seluruh indikator masuk dalam kategori kurang (56% -70%) dengan persentase 57,39%.

Berdasarkan tabel 4.21 diperoleh informasi secara klasikal belum menunjukkan keberhasilan, dimana persentase perolehan *pre-test* (angket) masih berada dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 57,39%. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti perlu melakukan perlakuan dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Dalam penelitian ini penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Perolehan *Post-test* (angket) Kelas Eksperimen

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan *post-test* (angket). Adapun hasil *post-test* (angket) memiliki rata-rata = 62,66; median = 63; modus = 65; standar deviasi (S) = 4,99; Varians (S^2) = 24,92; skor terendah = 52; skor tertinggi = 71; dan jumlah = 1880. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

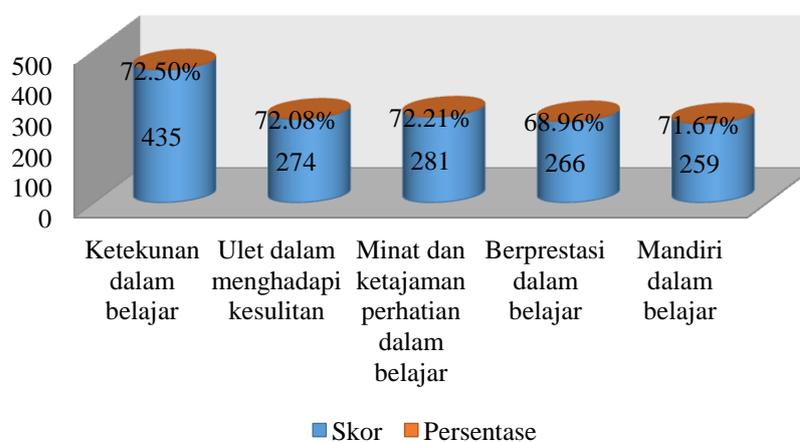
Tabel4.22
AnalisisData *Post-test* (Angket)

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		62.6667
Median		63.0000
Mode		65.00 ^a
Std. Deviation		4.99195
Variance		24.920
Minimum		52.00
Maximum		71.00
Sum		1880.00

Untuk mengetahui lebih rinci mengenai motivasi belajar matematika siswa *post-test* (angket) terhadap masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23
Persentase *Post-test* (Angket) Indikator Motivasi Belajar Matematika

No.	Indikator	Skor	Persentase(%)
1	Ketekunan dalam belajar	522	72,5%
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	346	72,08%
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	337	72,21%
4	Berprestasi dalam belajar	331	68,96%
5	Mandiri dalam belajar	344	71,67%
Total Indikator		1880	71,21%



Gambar 4.2
Persentase *Post-test* (Angket) Indikator Motivasi Belajar Matematika

Adapun data yang diperoleh dari tabel 4.23 tentang motivasi belajar matematika didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Ketekunan dalam belajar masuk dalam kategori cukup (71%-85%) dengan persentase 72,5 %.

2. Ulet dalam menghadapi kesulitan masuk dalam kategori cukup (71%-85%) dengan persentase 72,08 %.
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar masuk dalam kategori cukup (71%-85%) dengan persentase 72,21%.
4. Berprestasi dalam belajar masuk dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 68,96%.
5. Mandiri dalam belajar masuk dalam kategori sangat cukup (71%-85%) dengan persentase 71,67 %.
6. Total seluruh indikator masuk dalam kategori cukup (71%-85%) dengan persentase 71,21%

Berdasarkan tabel 4.23 diperoleh informasi secara klasikal sudah menunjukkan keberhasilan, dimana persentase perolehan *post-test* (angket) sudah berada dalam kategori cukup (71% - 85%) dengan persentase 71,21%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dimana hasil *pre-test* (angket) menunjukkan belum tuntas dengan kategori kurang dan hasil *post-test* (angket) memberikan informasi keberhasilan dengan kategori cukup.

3. Analisis Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data pada penelitian ini dilakukan pengujian kenormalan data dengan bantuan SPSS *ver. 22 for Windows (kolmogorov-somirnov)*. Hasil analisis uji normalitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre Angket	Post Angket
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	50.5000	62.6667
	Std. Deviation	5.39955	4.99195
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.098	.080
	Positive	.098	.071
	Negative	-.098	-.080
Test Statistic		.098	.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.24, uji normalitas data dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika diperoleh nilai signifikansi [*Asymp. Sig. (2-tailed)*] lebih besar dari nilai taraf signifikansi (α), yaitu $0,20 > 0,05$ pada *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket). Maka dapat disimpulkan bahwa untuk peningkatan motivasi belajar matematika berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji *t-test*, sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu data harus diuji normalitas baru diuji hipotesisnya.

Tabel 4.25 Hasil Uji Hipotesis**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-tes (angket) Post-tes (angket)	-12.16667	6.53417	1.19297	-14.60657	-9.72677	-10.199	29	.000

Berdasarkan kriteria pengujian uji-t sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar matematika siswa sebelum perlakuan dengan motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tabel 4.26 Group Statistics**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-tes(angket)	50.5000	30	5.39955	.98582
	Post-tes(angket)	62.6667	30	4.99195	.91140

Dilihat dari tabel 4.27, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* (angket) sebesar 50,50 dan *post-test* (angket) sebesar 62,67. Artinya adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dimana hasil uji *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket) mengalami kenaikan sekitar 12,17 %.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Palopo dengan mengambil kelas VII yang terdiri atas 4 kelas yang berjumlah 120 siswa. Dari 4 kelas diambil 1 kelas secara acak yang nantinya akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Setelah pengacakan, didapatkan kelas VII.C sebanyak 30 siswa sebagai kelas penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan pernyataan *pre-test* (angket) pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,83 dan persentase masih berada dalam kategori kurang (56% - 70%) dengan persentase 57,39%, sedangkan pada pernyataan *post-test* (angket) pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,45 dan persentase perolehan *post-angket* sudah berada dalam kategori cukup (71% - 85%) dengan persentase 71,21%. Hal ini menjelaskan bahwa motivasi belajar matematika siswa melalui pemberian *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket) pada kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki perbedaan yang signifikan.

Terjadinya perbedaan motivasi belajar matematika siswa tersebut pada hasil *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket), disebabkan karena adanya

perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dimana persentase motivasi belajar matematika siswa setelah adanya perlakuan *post-test* (angket) atau diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada motivasi belajar sebelum adanya perlakuan *pre-test* (angket).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Software IBM SPSS ver. 22*. Adapun salah satu hasil analisis penelitian yaitu analisis statistik inferensial tahapannya meliputi, uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Pengolahan data dengan statistik inferensial yang diawali dengan uji normalitas data model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palopo. Pada uji normalitas menggunakan *Software IBM SPSS ver. 22*, maka data uji normalitas dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa diperoleh nilai signifikansi [*Asymp. Sig. (2-tailed)*] lebih besar dari nilai taraf signifikansi (α), yaitu $0,20 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

Uji hipotesis (uji-t) yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS ver. 22* diperoleh kesimpulan bahwa nilai signifikan jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIISMP Negeri 7 Palopo.

Berdasarkan *Group Statitics Paired Samples Statistics* diperoleh nilai rata-rata pada data 1 atau *pre-test* (angket) sebesar 50,50 dan data 2 atau *post-test* (angket) sebesar 62,67. Artinya adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dimana hasil uji *pre-test* (angket) dan *post-test* (angket) mengalami kenaikan sekitar 12,17 %.

Ternyata model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran yang tinggi dalam diri setiap siswa mampu meningkatkan motivasi belajar matematika menjadi lebih baik pula. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran merupakan salah satu variabel yang paling dominan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perolehan nilai *pre-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa kelas VII.C SMP Negeri 7 Palopo yang menjadi kelas penelitian memiliki rata-rata = 50,5; median = 50,5; modus = 45; standar deviasi (S) = 5,39; Varians (S^2) = 29,15; skor terendah = 41; skor tertinggi = 60; dan jumlah = 1515. Dimana hasil *pre-test* (angket) menunjukkan belum tuntas dengan kategori kurang.
2. Perolehan nilai *post-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa kelas VII.C SMP Negeri 7 Palopo yang menjadi kelas penelitian memiliki rata-rata = 62,66; median = 63; modus = 65; standar deviasi (S) = 4,99; Varians (S^2) = 24,92; skor terendah = 52; skor tertinggi = 71; dan jumlah = 1880. Dimana hasil *post-test* (angket) memberikan informasi keberhasilan dengan kategori cukup.
3. Berdasarkan kriteria pengujian uji t sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa sebelum perlakuan dengan *post-test* (angket) motivasi belajar matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT). Hal ini menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII.C SMP Negeri 7 Palopo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada siswa kelas VII.C SMP Negeri 7 Palopo hendaknya meningkatkan motivasi belajarnya terhadap pelajaran matematika karena setelah diteliti motivasi belajar matematika siswa sangat meningkat.
2. Kepada guru, penulis berharap guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
3. Bagi penulis lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran ini kiranya skripsi ini dapat dijadikan salah satu referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2008).
- Astutik, Tri dan M. Husni Abdullah, *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/5411/18/article.pdf>.
- Azwar, Saifuddin, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).
- Chutriana, Andi Sitti, “*Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan Tipe Group Investigation (GI) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*”, Skripsi, (Palopo: Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN, 2015).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Karya Toha Putra 2014).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet.III; Jakarta: Balai Pustaka, 2007).
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru Dan Anak Didik dalam Interaksi Educatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).
- Gunawan, Muhammad Ali, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (cet, I ; Yogyakarta: Parama Publishing, 2013).
- Hanawati, Sherly, *LKS Kiat Gemilang Penunjang Kegiatan Belajar Matematika, Semester Ganjil*: Cipta Pusaka; Palur, 2011).
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Ed. 1., Cet. III; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003).
- Huda, Narulita, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Cet. VI; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015).
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Cet. II; Bandung: Remaja Rodaskarya, 2008).
- Kausari, Muh. Jahidul, “*Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran CORE pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 7 Palopo*”, Skripsi Sarjana, (Palopo: Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo, 2016).

- Nasution, S, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Ed. 2, Cet. 5; Jakarta: Bumi Aksara, 2012).
- Nuha, Atik Liulin, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009 – 2010*”, library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/.../jptiain-gdl-atikliulin-4816-1-skripsi_-0.p.
- Nuharini, Dewi, *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: CV. Usaha Makmur, 2008).
- Pusparini, Novi, “*Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*”, <http://digilib.uin-suka.ac.id/6073/>.
- Rahmi, Utary Fathu, “*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament ditinjau dari Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*”, digilib.unila.ac.id/25841/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Ed. 2.. Cet. V; Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. XX; Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- M.Echols, Jhon dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Cet. I ; Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000).
- Sarwenda, “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Palopo Tahun Ajaran 2014 / 2015*”, Skripsi, (Palopo: Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan STAIN, 2015).
- Slavin, Robert E “*Cooperative Learning :Theory, Research danPraktive*”, diterjemahkan oleh Yusron, Narulita, *Cooperative Learning : Teori, Risetdan Praktik*, (Cet. XV; Bandung: Nusa Media, 2005)
- Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2012).
- Suherman, *Model-Model Pembelajaran Matematika*. (Makalah). (Bandung: Depdiknas, 2004).

Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Cet. VI; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008).

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. V; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning*, (Cet. I; Surabaya: PustakaPelajar, 2009).

Siregar, Syofian, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Cet.II; Jakarta: Bumi Aksara, 2000).

Yani, Acep, dkk., *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet. II; Yokyakarta: Familia, 2012).

RIWAYAT HIDUP



Nifki Mulhair, lahir di Siwa, Kabupaten Wajo, Kecamatan Pitumpanua, pada tanggal 30 Juni 1995. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Mustakim dan Ibunda Safitriani. Penulis pertama kali menempuh pendidikan formal di SDN 319 Tangkoro. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Pitumpanua, dan tamat pada tahun 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah atas di SMK Negeri 1 Pitumpanua dan tamat tahun 2013.

Pada tahun 2014 penulis mendaftarkan diri Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo, yang sekarang sudah beralih status menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).