

## ABSTRAK

**Brigitta Wahyu Setiyoningsih. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kuliner 2 Pada Pokok Bahasan Trigonometri SMK Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar Trigonometri siswa kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini tergolong jenis penelitian pra eksperimental. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 6 Yogyakarta yang berjumlah 32 siswa. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar angket awal dan angket akhir motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar. Validitas isi diperoleh melalui uji pakar yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan melihat ketuntasan belajar siswa dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ . Sedangkan untuk motivasi belajar siswa dianalisis dengan membandingkan total skoring yang diperoleh pada angket awal dan angket akhir siswa untuk melihat peningkatan motivasi masing-masing siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 2. (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Kuliner 2 meskipun tidak signifikan yaitu sebesar 3,38% terhadap mata pelajaran Matematika sedangkan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 2 mengalami ketuntasan belajar sebesar 37% dari 30 siswa yang digolongkan masih rendah.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa, Trigonometri.

**ABSTRACT**

*Brigitta Wahyu Setiyoningsih. 2018. Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) to Improve Motivation and Learning Outcomes of class X Culinary 2 Students On Trigonometry Discussion Subjects at SMKN 6 Yogyakarta Academic Year 2017/2018. Thesis. Mathematics Education Program, Department of Mathematics and Natural Sciences Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.*

*This study aims to find out: (1) the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to develop the motivation and learning outcomes of class X Culinary 2 students SMK Negeri 6 Yogyakarta academic year 2017/2018. (2) applying cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) to improve motivation to learn Trigonometry of class X Culinary 2 students of SMKN 6 Yogyakarta academic year 2017/2018.*

*This study is classified as a type of pre experimental research. Subjects in this study are students of class X Culinary 2 SMK Negeri 6 Yogyakarta, amounting to 32 students. The data needed in this study is the data of student learning outcomes and student learning motivation in learning mathematics. Instruments in this study include an initial questionnaire and a final questionnaire of student learning motivation and learning result test. Content validity is obtained through expert test by supervisor and subject teacher. Student learning outcomes data were analyzed by looking at students' learning mastery with established KKM that is  $\geq 75$ . While for student's learning motivation is analyzed by comparing the total scores obtained in the initial questionnaire and student's questionnaire to see the improvement of each student's motivation.*

*The results of this study indicate that (1) the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) can develop the motivation and learning outcomes of students of class X Culinary 2. (2) the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) can improve student learning motivation X Culinary 2 though not significant that is equal to 3,38% to subject of Mathematics whereas result of student study of class X Culinary 2 experiencing mastery learn equal to 37% from 30 student which classified still low.*

**Keywords:** *Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT), Student Learning Motivation, Student Learning Outcomes, Trigonometry.*