

ABSTRAK

Fransiska Desiati. 2013. Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games- Tournament* (TGT) pada Topik Persegipanjang dan Persegi di Kelas VII SMP Negeri 3 Depok Sleman. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) motivasi belajar siswa, dan (3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games- Tournament* (TGT) pada topik persegipanjang dan persegi.

Penelitian ini termasuk penelitian eksploratif. Penelitian eksploratif di lapangan dilakukan pada tanggal 3 Mei 2013 sampai 21 Mei 2013. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Depok-Sleman Yogyakarta tahun pelajaran 2012/2013, yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 5 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan instrumen pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan instrumen pengumpulan data: (1) kuisioner motivasi belajar siswa untuk meneliti motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, (2) soal tes hasil belajar siswa untuk meneliti hasil belajar matematika siswa pada topik persegipanjang dan persegi, (3) panduan wawancara peneliti dengan siswa untuk memverifikasi respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini: (1) data motivasi belajar siswa, dan (2) data hasil belajar siswa. (1) data motivasi belajar siswa dianalisis dengan menentukan skor pada setiap pernyataan siswa, dan (2) data hasil belajar siswa dianalisis dengan menentukan skor tes hasil belajar siswa, kemudian dihitung nilainya dan ditentukan kriteria pencapaian hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games- Tournament* (TGT) yang memiliki motivasi belajar minimal tinggi mencapai 100%, dan (2) hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games- Tournament* (TGT) yang mendapat nilai diatas KKM mencapai 90,625%.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games- Tournament* (TGT), motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa

ABSTRACT

Fransiska Desiati, 2013. Motivation and Student's Learning Result in Cooperative Learning Model of the *Teams Games- Tournament* (TGT) Type on the Topic of Rectangles and Squares for Grade VII of SMP Negeri 3 Depok Sleman. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Department of Mathematic and Science Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

This reseach was aimed to know: (1) students learning motivation, and (2) students learning result in cooperative learning model of the type of Teams Games-Tournament (TGT) on the topic of rectangles and squares.

This study was an explorative research. The field study has been done from May 3, 2013 until May 21, 2013. Respondents of this research were the students of grade VII of SMP Negeri 3 Depok-Sleman Yogyakarta in the year 2012/2013 consisting of 32 students. The research in the classroom was done in five meetings. This research used learning instruments consisting of lesson plan and data collecting instruments: (1) questionnaire of student's learning motivation, to know students motivation in learning mathematics, (2) the result of student's test to examine student's learning result on the topic of rectangles and squares, (3) interview guidelines for the researcher to verify the response of the students about learning using cooperative model, with the type of Team Games-Tournament (TGT).

The data collected in this research: (1) student's learning motivation data and (2) student's learning result data. (1) student's learning motivation data have been analized by deciding a certain score for every student statement, and (2) student's learning result has been analized by deciding the score of students test then count the score and identified the criteria of students accomplishment.

The results of the study shows that (1) student's learning motivation using cooperative learning model, of the type Team Games- Tournament (TGT) reach 100%, and (2) student's learning result using cooperative learning model of the Team Games- Tournament (TGT) type showed that the number of student's who passed the KKM score is 90.625%.

Key word : Cooperative Learning Model *Teams Games- Tournament* (TGT) Type, student's learning motivation, student's learning result