***Teams Games Tournament (TGT)* Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong. Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel**

**LAPORAN**

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

****

**OLEH :**

**H. MAFTUHIN, M.Pd**

**NIP.196312311990031199**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

**SMA NEGERI 1 SELONG**

**2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**(*CLASSROOM ACTION RESEARCH*)**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Judul Penelitian** | **Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong. Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel** |
| **2. Data Peneliti****a. Nama Lengkap dan Gelar****b. N I P****c. Jenis Kelamin****d. Pangkat/ Golongan****e. Jabatan****f. Unit Kerja****g. Alamat rumah:****Nomor telepon/HP:** | **H. Maftuhin, M.Pd****196312311990031199****Laki-laki****Pembina / IV a****Guru****SMA Negeri 1 Selong****Kabar Utara Desa Kabar Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur** **087758651931** |
| **3. Jumlah Anggota Peneliti** | **1 orang** |
| **4. Lama Penelitian** | **2 (Dua ) bulan/dari bulan September sampai dengan bulan Oktober 2018** |

**Selong, September 2018**

**Mengetahui :**

**Kepala Sekolah**

**DRS. H. MASRURI                            H. MAFTUHIN, M.Pd**

**NIP. 196210281990031015                                      NIP. 196312311990031199**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kita panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh salah satu guru SMA Negeri 1 Selong dalam upaya mengembangkan metode pembelajaran  yang diselenggarakan di SMA Negeri 1 Selong telah rampung dikerjakan dengan harapan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan semakin berkualitas. Penelitian tersebut berjudul **“ *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel”.**

Penelitian tindakan ini menguji apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong. Dari hasil penelitian, ternyata menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran mampu meningkatkan  hasil belajar  siswa lebih baik daripada metode yang selama ini digunakan dalam pembelajaran pada umumnya.

Semoga kedepannya hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak di dunia pendidikan  sebagai alternatif metode dalam pelaksanaan pembelajaran demi terwujudnya tujuan pendidikan secara maksimal.

Selong,  September  2018

Kepala SMA Negeri 1 Selong

DRS. H. MASRURI

NIP. 196210281990031015

**ABSTRAK**

**H. Maftuhin, M.Pd. (2018) :** “*Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel”.

Kata kunci: prestasi, motivasi, media TGT *(Teams Games Tournament)*

         Penggunaan media *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu memberikan peningkatan motivasi peserta didik pada proses belajar mengajar dengan demikian peserta didik akan terlibat secara fisik, emosional maupun intelektual yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : (a) Apakah melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat menyebabkan peningkatan motivasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong? (b) Apakah dengan penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong? (c) Bagaimana tanggapan siswa mengenai pelaksanaan model pembelajaran TGT tersebut?

         Sedangkan tujuan dari penelitian ini sendiri adalah: (a) Meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (b) Meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (c) Menjelaskan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

          Pada penelitian ini terdapat (*action research*) sebanyak 3 siklus . Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu : tahapan perencanaan, tahapan tindakan (action), serta tahapan pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 semester I Tahun Pelajaran 2018/2019, data yang diperoleh berupa hasil tes formatif dan lembar observasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada kondisi awal pada setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebesar 65,40, siklus II nilai rata-rata sebesar 68,00 dan pada siklus III nilai rata-rata sebesar 69,00.

Kesimpulan yang diperoleh adalah adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Motivasi belajar siswa secara umum mengalami kenaikan rata-rata, motivasi minimal cukup baik yakni awalnya sebesar 75% siswa menjadi sebesar 90% siswa di kelas XI IPS 1. Hal ini menurut analisis peneliti dikarenakan beberapa hal sebagai berikut : (1) Siswa senang dengan variasi model pembelajaran yang menurut mereka baru dan belum pernah didapatkan sebelumnya, (2) Materi yang dibahas lebih mudah diterima oleh siswa.

**DAFTAR ISI**

Halaman

**HALAMAN JUDUL**

**LEMBAR PENGESAHAN** i

**KATA PENGANTAR** ii

**ABSTRAK** iii

**DAFTAR ISI**  **i**v

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Identifikasi Masalah 2
3. Pembatasan Masalah 2
4. Rumusan Masalah 2
5. Tujuan Penelitian 2
6. Manfaat Penelitian 3

**BAB II Landasan Teori**

1. Tinjauan Pustaka 4
	1. Motivasi Belajar 4
	2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar 4
	3. Jenis-jenis Motivasi Belajar Matematika 5
	4. Fungsi Motivasi Belajar Matematika 6
	5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika 6
	6. Pembelajaran Kooperatif 8
	7. Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament 9
	8. Materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel 10
2. Kerangka Berpikir 11
3. Hipotesis Tindakan 12

**BAB III METODE PENELITIAN**

1. Waktu dan Tempat Penelitian 13
2. Desain Penelitian 13
3. Rencana Tindakan 14
4. Teknik Pengumpulan Data 17
5. Analisis Data 18
6. Indikator Keberhasilan Penelitian 18

**BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN**

1. Paparan Data 20
	1. Siklus 1 20
	2. Siklus 2 24
	3. Siklus 3 27
2. Temuan Penelitian 29

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 31
2. Saran 31

**DAFTAR PUSTAKA** 32

**LAMPIRAN** 33

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG MASALAH**

Matematika merupakan mata pelajaran yang kebanyakan kurang disukai siswa di sekolah. Hasil survey yang dilakukan peneliti menunjukkan jika ditanya mata pelajaran apa yang tidak disukai, maka hampir 75 % menjawab matematika. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar siswa yang tidak bersemangat ketika pelajaran Matematika berlangsung, rendahnya umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, sebagian besar siswa di dalam kelas menjadi pasif dan tidak ada keberanian mengungkapkan apa yang sudah dan belum dipahami. Hal ini menyebabkan konsep-konsep yang dipahami oleh siswa apakah benar atau salah semakin sulit diketahui guru, meskipun guru telah berusaha menjelaskan materi dengan maksimal.

Untuk mengatasi rendahnya semangat para siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika maka perlu adanya peningkatan motivasi dengan memberikan jenis pembelajaran yang bersifat *Cooperative Learning* yang lebih menarik dan lebih melibatkan siswa. Ada banyak jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu model pembelajaran dengan tipe “*Teams Games Tournament (TGT)* ”. Pada model pembelajaran TGT ini siswa melakukan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain agar memperoleh skor untuk tim masing-masing. Dengan suasana permainan dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menimbulkan efek rekreaktif dalam kegiatan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan dirancang dalam pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe TGT yang sangat memungkinkan setiap siswa untuk dapat belajar lebih satai disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan persaingan yang sehat.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa pada kelas XI SMA Negeri 1 Selong maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “*Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel”.

1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berbekal latar belakang permasalahan di atas, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

* + - 1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa di SMA Negeri 1 Selong?
			2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa di SMA Negeri 1 Selong?
			3. Bagaimana tanggapan siswa mengenai pelaksanaan model pembelajaran TGT tersebut?
1. **BATASAN MASALAH**

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah Upaya-upaya untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel

1. **RUMUSAN MASALAH**

 Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

* + 1. Apakah terdapat peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?
		2. Bagaimanakah tanggapan siswa mengenai penerapan model pembelajaran TGT tersebut?
1. **TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan-tujuan dari penelitian ini adalah:

* + 1. Meningkatkan motivasi belajar Matematika bagi siswa SMA Negeri 1 Selong melalui pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
		2. Meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa SMA Negeri 1 Selong melalui pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
		3. Menjelaskan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
1. **MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang diharapkan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk siswa
	1. Dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih tertarik.
	2. Membuat siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran,
	3. Melatih siswa menjadi pribadi yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Untuk guru
	* + 1. Dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
			2. Sebagai informasi bagi guru matematika, khususnya guru matematika sekolah menengah atas (SMA) mengenai pembelajaran cooperative learning dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Untuk sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Tinjauan Pustaka**
	1. **Motivasi Belajar**

Motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang untuk dapat bergerak, baik secara sadar maupun tidak. Motivasi muncul karena adanya keinginan kuat dalam diri seseorang yang menuntut pemenuhan berbagai kebutuhannya. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan atau daya dorong yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

 Motivasi belajar adalah jantung dari kegiatan belajar mengajar, suatu pendorong yang membuat seseorang belajar (M. Sobry Sutikno, 2007:137). Menurut W.S. Winkel (1991:92) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seorang individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah demi tercapainya tujuan belajar yang telah ada. Dari uraian tersebut, jelas bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah dan sekaligus sebagai roda penggerak siswa dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

* 1. **Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Motivasi Belajar**

 Wasty Sumanto (1984:108) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa digolongkan menjadi tiga faktor yaitu :

a. Faktor stimulasi belajar, yaitu segala hal di luar individu yang merangsang individu tersebut untuk melakukan kegiatan belajar. Rangsangan yang dimaksud dalam hal ini mencakup hal-hal seperti materi, penugasan, suasana lingkungan, maupun hal eksternal lainnya yang harus dipelajari..

b. Faktor metode belajar, yaitu metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar. Perbedaan metode akan mengakibatkan perbedaan pula bagi proses belajar.

c. Faktor individual, yakni menyangkut kematangan, usia, jenis kelamin, pengalaman, mental, maupun kesehatan jasmani seseorang.

* 1. **Jenis-jenis Motivasi Belajar Matematika**

 Berdasarkan dari sumbernya, motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Motivasi Intrinsik

 Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seorang siswa. Dapat pula diartikan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya dimulai kemudian diteruskan karena suatu dorongan dari dalam diri yang berkaitan dengan aktifitas belajarnya. Seyogyanya, motivasi intrinsik (dari dalam) lebih dominan daripada motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu motivasi intrinsik sangat penting bagi seorang siswa.

1. Motivasi Ekstrinsik

 Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Motivasi ini dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajarnya dimulai berdasarkan suatu dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajarnya. Dalam kegiatan belajar mengajar matematika, motivasi ekstrinsik juga sangat penting sebab keadaan siswa diapat berubah-ubah, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Reni Akbar dan Hawadi (2001:44) menyatakan bahwa sebenarnya ada dua ragam motivasi, yaitu:

1. Motivasi yang berasal dari luar dirinya (Motivasi Ektrinsik) yang artinya motivasi ini muncul karena faktor di luar dirinya baik dari lingkungan rumah maupun sekolah, seperti:
2. Siswa belajar karena takut dihukum guru
3. Siswa belajar karena dijanjikan akan memperoleh hadiah oleh orang tuanya.
4. Siswa belajar karena untukmenaikkan gengsi dirinya dimata teman atau saudaranya.
5. Siswa belajar karena akan memperoleh pujian/penghargaan dari sekolah.
6. Motivasi yang berasal dari dalam diri siswa (Motivasi Intrinsik). Motivasi ini muncul tanpa tekanan dan paksaan dari pihak lain. Siswa belajar karena adanya kesadaran untuk belajar. Belajar bagi dirinya sudah merupakan kebutuhan.
	1. **Fungsi Motivasi Belajar Matematika**

Motivasi sangat berarti dalam sebuah proses belajar mengajar khususnya pelajaran matematika. Dalam belajar matematika, motivasi mempunyai beberapa fungsi yaitu :

1. Sebagai penggerak yang memberikan energi atau kekuatan seseorang untuk belajar matematika.
2. Sebagai filter segala tindakan, yaitu untuk menentukan perbuatan mana yang sebaiknya harus dilakukan maupun tidak boleh dilakukan.
3. Mendorong timbulnya perilaku gemar belajar matematika.

 Salah satu fungsi dari motivasi adalah sebagai pendorong maka, motivasi belajar matematika sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran matematika dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa. Sorang siswa akan melakukan suatu tindakan dikarenakan adanya sebuah motivasi.

 Adanya usaha yang tekun yang kemudian diiringi dengan motivasi yang besar, maka siswa tersebut pasti mampu berprestasi. Tinggi atau rendahnya motivasi siswa sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan menampilkan Motivasi dan Prestasi yang besar kemudian memberikan perhatian penuh tsaat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Sehingga pada akhirnya, siswa akan memusatkan energi fisik maupun psikis terhadap kegiatan belajar tersebut.

* 1. **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika**

Menurut Dimyati dan Mudjiono (1999:102), agar dapat meningkatkan motivasi belajar ada beberapa cara yang perlu dilakukan, yaitu: (1) Memaksimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar, (2) Memaksimalkan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, (3) Memaksimalkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa, serta (4) Mengembangkan cita-cita maupun aspirasi dalam belajar.Dalam kaitannya dengan pelajaran matematika, masing-masing cara tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memaksimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar matematika.

Kehadiran siswa di dalam kelas merupakan langkah awal menghadirkan motivasi belajar. Agar dapat membelajarkan matematika diharuskan bagi guru untuk mempelajari bahan pelajaran, telah menguasai cara-cara penyampaian materi kepada siswa. Selain itu, guru harus telah memahami sifat bahan pembelajaran tersebut serta menguasai metode pembelajaran yang akan terapkan di dalam kelas.

1. Memaksimalkan unsur dinamis dalam pembelajaran matematika.

 Seorang siswa akan belajar matematika dengan seluruh kemampuannya apabila perasaan, kemauan, dan kemampuannya terfokus hanya pada pelajaran tersebut. Sehingga, hal-hal yang dapat mengganggu hal-hal di atas sebaiknya dihindari.

1. Memaksimalkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa

 Sebagai pelaku penggerak, guru perlu memahami betul kesulitan yang dialami siswa. Sebagai seorang fasilitator, guru diharapkan memantau segala hal yang berkaitan dengan pengalaman belajar matematika, dan segera menemukan solusi bagi kesulitan yang ditemukan oleh siswa.

1. Mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar matematika.

 Siswa yang memiliki motivasi belajar, dengan secara sadar akan memaksimalkan penggunaan waktunya secara efektif dalam belajar, baik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas-tugas sekolah, kerja kelompok, dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran.

 Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika adalah suatu dorongan yang ada dalam diri seorang siswa (intrinsik) maupun suatu usaha atau dorongan dari luar (ekstrinsik) kepada seseorang sehingga orang tersebut bersedia melakukan kegiatan pembelajarn matematika yang ditandai dengan penggunaan waktu belajar matematika secara efektif, aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, aktif menyelesaikan tugas sekolah, memanfaatkan berbagai fasilitas yang mampu mendukung kegiatan belajarnya, serta aktif dalam kegiatan kerja kelompok, dan kegiatan lainnya yang dapat membantu menunjang kegiatan akademik siswa.

 **6. Pembelajaran Kooperatif**

 Pembelajaran kooperatif berasal dari konsep bahwasanya siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep yang lebih sulit jika dilakukan dengan diskusi. Siswa bekerja sama dalam bentuk kelompok-kelompok agar dapat saling membantu memecahkan masalah-masalah kompleks. Jadi, penggunaan kelompok sejawat dengan sistem kerjasama menjadi aspek terpenting dalam pembelajaran kooperatif. (Trianto, 2007:41).

 Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif siswa akan belajar secara bersama-sama dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang siswa yang sederajat namun heterogen dalam kemampuan, jenis kelamin, suku/ras agar satu sama lain dapat saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok ini adalah untuk memberikan kesempatan pada semua siswa untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Ketika bekerja dalam suatu kelompok, tugas wajib setiap anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi, sehingga setiap anggota diharapkan mampu saling membantu untuk mencapai ketuntasan belajar.

 Terdapat enam langkah utama di dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif (Trianto, 2007:41).

|  |  |
| --- | --- |
| Fase | Tingkah Laku Guru |
| Fase 1Penyampaian motivasi dan tujuan pebelajar | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada para siswa. |
| Fase 2Memberikan informasi |  Menyampaikan informasi secara demonstrasi maupun bahan bacaan. |
| Fase 3Mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil | Menjelaskan kepada siswa langkah-langkah pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok untuk melakukan transisi secara efisien. |
| Fase 4Mengarahkan kelompok untuk belajar dan bekerja | Membimbing kelompok-kelompok dalam proses pembelajaran. |
| Fase 5Evaluasi | Guru melakukan evaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dari presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. |
| Fase 6Pemberian penghargaan | Guru memberikan penghargaan berdasarkan upaya maupun hasil belajar tiap individu maupun kelompok. |

1. **Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model TGT mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan kooperatif. Seperti karakteristik model pembelajaran kooperatif lainnya, teknik TGT memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam kegiatan pembelajaran, terdapat persaingan antar individu maupun antar kelompok. Dalam teknik ini pula siswa yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda digabung dalam satu tim yang terdiri dari empat orang siswa. Di dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan ini semua siswa memiliki kemungkinan yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun team.

 Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat langkah-langkah yang perlu diterapkan. Langkah-langkah tersebut menurut Slavin (2005: 166-167) yaitu:

**a. Presentasi kelas (**teach)

 Menyajikan materi, menyampaikan tujuan pembelajaran, tugas-tugas, atau kegiatan lainnya dalam pembelajaran.

**b. Belajar Kelompok** (team study)

 Siswa bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri atas 4 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda-beda. Setelah guru memberikan arahan materi, dan tujuan pembelajaran, kemudian kelompok dapat melaksanakan diskusi menggunakan LKS. Dalam kelompok akan terjadi diskusi untuk memecahkan masalah, saling bertukar informasi mengenai jawaban mengoreksi tiap kesalahan yang ada.

**c. Permainan dan Turnamen** (game tournament)

 Permainan dimana siswa akan bekerja di dalam sebuah kelompok dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai materi pembelajaran. Turnamen sendiri maksudnya yaitu salah satu siswa mewakili kelompoknnya untuk bertanding dengan anggota kelompok lain agar dapat memberikan kontribusi berupa nilai terhadap kelompok masing-masing. Permainan ini akan diikuti oleh anggota kelompok yang dipilih dari kelompok-kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini sendiri adalah agar dapat mengetahui apakah seluruh anggota kelompok telah mampu menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan pastinya berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan sebelumnya.

**d. Penghargaan kelompok** (team recognition)

 Pemberian penghargaan (rewards) didasarkan pada rata-rata poin tertinggi yang diperoleh oleh tiap kelompok dalam permainan.

1. **Materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel**

Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai permasalahan yang kita hadapi dapat melahirkan berbagai macam konsep matematika yang kemudian dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang serupa. Sebagai contoh, pengamatan yang dilakukan mengenai jumlah maksimal karung rok dewasa dan celana anak yang dapat diantarkan seorang kurir baju menggunakan sepeda motor. Berdasarkan data yang diperoleh, memungkinkan ditemukan suatu model banyaknya karung rok dewasa dan celana anak yang dapat dibawa oleh kurir tersebut lebih banyak atau kurang dari batas yang ada. Percobaaan yang dilakukan adalah sebuah konsep pendekatan terhadap solusi permasalahan tersebut. Jadi, sebuah konsep dapat diperoleh melalui pengamatan, percobaan, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

 Perhatikan ilustrasi berikut, seorang pengantar baju hanya bisa membawa beban kurang dari 24 kg. Satu karung rok dewasa mempunyai berat sebesar 4 kg dan satu karung celana anak mempunyai berat sebesar 3 kg. Ini menandakan bahwa kita mempunyai kemampuan yang terbatas. Artinya, proses pengantar rok dewasa dan celana anak tersebut memiliki kemungkinan mampu diantarkan dengan jumlah kurang dari 24kg atau lebih dari kapasititas tersebut. Bukan hanya kemampuan yang mempunyai batas minimal dan maksimal, melainkan banyak hal seperti ambang batas pendengaran, batas kemampuan memikul beban, dan lain sebagainya. Jadi, kita akan memulai pelajaran ini dengan mengkaji istilah “kurang dari/lebih dari atau minimal dan maksimal” terlebih dahulu.

**B. KERANGKA BERPIKIR**

Banyak siswa yang berkeyakinan bahwa belajar matematika adalah hal yang sulit, sehingga kebanyakan siswa cenderung kurang menyukai pelajaran matematika, lebih parahnya lagi banyak mereka memiliki motivasi belajar yang sangat rendah. Ketika pembelajaran akan berlangsung, respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian terhadap pelajaran sangat kurang, sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa yang mengalami kesulitan dapat terbantu karena dapat belajar bersama dengan teman sekelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa belajar dari teman sejawat, bekerja sama dan saling membantu dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. Jika ada dari anggota kelompok yang tidak memahami tugas yang diberikan, maka anggota yang lain bertanggungjawab penuh untuk memberikan arahan dan pejelasan.

Aktivitas pembelajaran yang di kolaborasikan dengan model permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih memungkinkan seorang siswa untuk belajar dengan lebih santai disamping untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, terlibat persaingan yang sehat serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, diharapkan mampu memberikan peningkatan motivasi belajar yang pada akhirnya bermuara pada meningkatnya prestasi belajar matematika bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selong.

**C. HIPOTESIS TINDAKAN**

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka diharapkan dapat memberikan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar Matematika pada siswa SMA Negeri 1 Selong khususnya mengenai materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diterapkan pada siswa kelas XI IPS 1 Semester ganjil mata pelajaran Matematika Wajib di SMA Negeri 1 Selong tahun pembelajaran 2018/2019. Subyek penelitian pada kelas XI IPS 1 berjumlah 34 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 20 perempuan.

1. **DESAIN PENELITIAN**

 Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan tahapan-tahapan secara terurut berupa perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi untuk setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus yang akan ditampilkan pada gambar berikut ini :

PERENCANAAN II

Perbaikan & modifikasi tindakan I

PERENCANAAN I

* Membuat RPP
* Menyiapkan media pembelajaran
* Membagi kelompok
* Menyiapkan perangkat untuk penilaian

PERENCANAAN III

* Perbaikan dan modifikasi tindakan II

OBSERVASI II

* Mengamati kegiatan siswa
* Merekap hasil ulangan sesuai tindakan II

SIKLUS BERLANJUT

TINDAKAN I

* Pembelajaran model *TGT*
* Tahap 3 dengan turnamen
* Membagikan angket motivasi

TINDAKAN II

* pembelajaran model *TGT*
* Tahap 4 dengan memberikan penghargaan team

REFLEKSI I

Diskusi tindakan I

REFLEKSI II

Diskusi tindakan II

OBSERVASI I

* Mengamati kegiatan siswa
* Merekap hasil ulangan tindakan I

TINDAKAN III

* pembelajaran model *TGT*
* tahap 3 dengan turnamen
* tahap 4 dengan penghargaan team dan individu

OBSERVASI III

* Mengamati kegiatan siswa
* Merekap hasil penilaian proses
* Merekap hasil ulangan sesuai

 tindakan III

PERENCANAAN IV

(Bila diperlukan)

Persiapan

REFLEKSI III

Diskusi tindakan III

Skema 3.1

Desain Penelitian

 Dalam rangka mengamati motivasi belajar matematika pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong maka dilakukan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sendiri dan guru lain yang menjadi team teaching di kelas tersebut. Setelah dilakukan berbagai pengkajian reflektif dan diskusi terarah, maka ditetapkan tindakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

**C. RENCANA TINDAKAN**

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan dalam 3 siklus, yang tiap-tiap siklusnya mencakup tahapan berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan kelas meliputi penyusunan rencana pembelajaran, pembuatan skenario pembelajaran dengan teknik *Teams Games Tournament* (TGT), pembuatan media permainan sesuai dengan tema dalam rencana pembelajaran yang dilengkapi dengan petunjuk kegiatan dan aturan permainan, serta penyusunan alat-alat evaluasi tindakan.

Penyusunan rencana pelaksanaan perbaikan pembelajaran (RPPP) dilakukan dengan memperbaiki dan menyesuaikan program pembelajaran yang telah dibuat. RPPP disusun sesuai dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

1. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan meliputi beberapa hal yaitu :

* 1. Pembuatan kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari maksimal empat orang siswa dengan kemampuan yang berbeda (heterogen). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1

 

Gambar 4.1

Pembuatan kelompok yg terdiri dari 4 orang siswa

* 1. Membagi petunjuk kegiatan atau aturan permainan yang telah dibuat pada tiap-tiap kelompok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2

Membagi petunjuk kegiatan atau aturan permainan

* 1. Siswa melaksanakan model pembelajaran tersebut sesuai dengan petunjuk kegiatan yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3

Siswa melaksanakan permainan sesuai petunjuk kegiatan

* 1. Masing-masing anggota kelompok berkompetisi untuk mendapatkan nilai tertinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.4 dan gambar 4.5



Gambar 4.4

Siswa berkompetisi dengan menjawab pertanyaan yg ada



Gambar 4.5

Siswa maju menjawab soal

1. Pengamatan/Observasi (*Observing*)

Observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif yang mengacu pada instrument monitoring yang telah direncanakan sebelumnya. Data tentang kondisi pembelajaran matematika diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi observer (siswa). Data tingkat kemajuan motivasi belajar matematika pada siswa diperoleh dari lembar angket yang disebarkan setelah kegiatan pembelajaran pada setiap siklus berakhir. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi berupa tugas dan ulangan harian.

1. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan berdasar pada hasil wawancara dengan siswa-siswa, hasil lembar pengamatan dan hasil diskusi dengan guru-guru. Hasil refleksi ini kemudian akan digunakan untuk menentukan langkah-langkah tindakan yang akan ditempuh selanjutnya.

**D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi (pengamatan), yaitu kegiatan untuk mengetahui situasi dan proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas.
2. Angket (kueisoner), untuk memperoleh data motivasi belajar matematika siswa-siswi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Tes, yaitu kegiatan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

# E. ANALISIS DATA

Skor motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan angket model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Cara perhitungan skor yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam Angket Motivasi Siswa dibuat dengan ketentuan berikut:

1. Pernyataan dengan kriteria positif terdapat nilai : 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, 5 = sangat setuju.
2. Sedangkan untuk pernyataan dengan kriteria negatif terdapat nilai : 1 = sangat setuju, 2 = setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = tidak setuju, dan 5 = sangat tidak setuju.
3. Untuk memperoleh skor rata-rata gabungan dari kriteria positif dan negatif pada setiap kondisi, kategorinya ditentukan dengan aturan skor rata-rata berikut :

1,00 – 1,49 = tidak baik

1,50 – 2,49 = kurang baik

2,50 – 3,49 = cukup baik

3,50 – 4,49 = baik

4,50 – 5,00 = sangat baik

 Analisis data yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan rumus:



Keterangan :

P = presentase

F = frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = jumlah frekuensi / responden

(Sudijono, 2005:40)

**F. INDIKATOR KEBERHASILAN PENELITIAN**

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata motivasi kategori minimal dengan nilai cukup baik dan juga prestasi belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

**BAB IV**

**PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN**

**A. PAPARAN DATA**

**1. Siklus 1**

Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dengan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

a. Perencanaan dan Persiapan Tindakan

 Perencanaan dan persiapan tindakan yang dilakukan peneliti meliputi:

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

2) Menyiapkan langkah-langkah pada model pembelajaran TGT

3) Menyiapkan lembar observasi pembelajaran

4) Menyiapkan LKS

5) Menyiapkan kartu soal untuk tournamen

6) Menyiapkan blangko nilai pada setiap meja kelompok dan blangko nilai kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu:

1. Guru menjelaskan materi mengenai Dasar-dasar Pertidaksamaan
2. Siswa membentuk kelompok-kelompok belajar dan melakukan diskusi
3. Memulai permainan (*game tournament*)
4. Penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi mengenai Dasar-dasar Pertidaksamaan dengan metode demonstrasi dan tanya jawab antara guru dan siswa. Pada akhir penjelasan, guru makan emberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami sebelum kegiatan diskusi kelompok dilangsungkan.

Setelah pemberian materi selesai dilakukan, siswa dikelompokan menjadi 10 (sepuluh) kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan maksimal 4 (orang) siswa sesuai dengan format pembentukan kelompok pada Pra Kegiatan. Guru kemudian membagikan Lembar Kerja (LKS) berisi materi Dasar-dasar Pertidaksamaan untuk kemudian akan didiskusikan oleh setiap anggota kelompok.

Setelah diskusi kelompok selesai maka akan dilanjutkan dengan pertandingan (*tournament*) berdasarkan aturan berikut:

1. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan penomoran 1, 2, 3, 4, yang dipasang di dada masing-masing siswa. Penomoran ini yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk menentukan anggota tim tersebut akan bermain pada meja turnamen ke berapa. Misalnya pada kelompok Melati, salah satu anggota yang bernama Agus diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Agus akan bermain pada meja turnamen 1, begitupun seterusnya.
2. Demikian juga halnya dengan kelompok lain, akan diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di meja turnamen 1, dan seterusnya.
3. Setiap meja turnamen terdiri dari 10 orang yang merupakan wakil dari masing-masing kelompok. Dalam setiap meja permainan tidak diperbolehkan adanya peserta yang berasal dari kelompok yang sama.
4. Setiap pemain dalam tiap meja terlebih dulu menentukan pembaca soal, penulis skor dan pemain yang pertama yang akan menjawab soal dengan cara di undi. Pemenangnya kemudian dapat mengambil kartu berisi nomor soal yang selanjutnya diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah didapatkan pemain. Soal-soal tersebut akan dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang selama waktu yang telah ditentukan.
5. Apabila waktu habis, pemain membacakan hasil pekerjaannya kemudian ditanggapi oleh penantang, Ketika pembaca soal membuka kunci jawaban, skor hanya akan diberikan kepada pemain atau penantang yang lebih dulu menjawab dengan benar.
6. Ketika seluru pemain memiliki jawaban yang salah, maka otomatis permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya. Posisi pemain diputar searah dengan jarum jam agar semua peserta masing-masing dapat berperan sebagai pembaca soal, penulis nilai, pemain, dan penantang. (Setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama untuk berperan sebagai pemain, penulis nilai, penantang, dan pembaca soal).
7. Setelah semua selesai terjawab, setiap pemain menghitung total skor yang diperoleh
8. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asal.

Setelah pertandingan berakhir, dilakukan penghitungan skor kelompok untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Adapun penghargaan kelompok diberikan sesuai dengan criteria pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai Kelompok** | **Predikat** |
| 30 sampai 49 | **Tim Cukup** |
| 50 sampai 60 | **Tim Baik** |
| 61 ke atas | **Tim Baik Sekali**  |

c. Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus ini, sebagian besar siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Dasar-dasar Pertidaksamaan. Hal lain yang membuat siswa antusias, dari pemberitahuan sebelumnya bahwa nantinya dalam pembelajaran akan ada kegiatan permainan.

Namun dibalik antusias para siswa tersebut, terdapat kekurangan yaitu kerja sama dari setiap anggota kelompok yang kurang baik, meskipun dalam kegiatan pertandingan (*tournament*) siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Kemudian dalam kegiatan ini terlihat siswa kurang tertib, hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang kurang memahami langkah-langkah dan aturan pertandingan.

Hasil evaluasi yang diperoleh setelah pelaksanan model pembelajaran TGT ini menunjukkan nilai rata-rata kelas 65,40, hal ini bisa terlihat dari lampiran 1.1.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan diskusi kelompok terlihat kurangnya kerja sama dari setiap anggota kelompok, peneliti dan guru observer menyimpulkan hal ini dikarenakan adanya beberapa anggota yang kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan oleh hasil angket motivasi belajar.

 Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya motivasi siswa dengan kriteria sangat baik sebesar 9,20 %, kriteria baik sebesar 30,30 %, kriteria cukup baik sebesar 35,50 % dan kriteria kurang baik 25 %. Hal ini menunjukkan sebanyak 75 % siswa di kelas XI IPS 1 mempunyai motivasi yang baik meskipun terdapat motivasi dengan nilai kurang baik sebanyak 25%.

Dari hasil pengamatan ini, terlihat beberapa siswa masih belum memahami peraturan dan langkah-langkah permainan, oleh sebab itulah pada siklus II guru akan memberi penjelasan secara lebih rinci mengenai langkah-langkah permainannya. Selanjutnya, guru akan lebih berperan sebagai motivator dalam diskusi kelompok maupun dalam kegiatan permainan. Dari hasil evaluasi menunjukkan hasil rata-rata kelas 65,40, ini berarti sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran yaitu sebesar 63,00.

**2. Siklus II**

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan dan setiap pertemuan belangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

a. Perencanaan dan Persiapan Tindakan

 Perencanaan dan persiapan tindakan yang akan dilakukan meliputi:

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan revisi berdasarkan refleksi pada siklus I pada materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

2) Menyiapkan langkah-langkah pada model pembelajaran TGT

3) Menyiapkan lembar observasi pembelajaran

4) Menyiapkan LKS

5) Menyiapkan kartu soal untuk tournamen

6) Menyiapkan blangko nilai pada setiap meja kelompok dan blangko nilai kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu:

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi Menggambarkan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.
2. Siswa membentuk kelompok-kelompok belajar kemudian melakukan diskusi
3. Memulai permainan (*game tournament*)
4. Penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi Menggambarkan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel dengan demonstrasi dan metode tanya jawab. Pada akhir penjelasan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan.

Setelah pemberian materi selesai, siswa dikelompokan menjadi 10 (sepuluh) kelompok baru yang dibentuk berdasarkan tes formatif setelah siklus I dilaksanakan dengan masing-masing kelompok beranggotakan maksimal 4 (empat) orang. Kemudian guru membagikan LKS materi mengenai Menggambarkan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel untuk didiskusikan setiap kelompok.

Setelah diskusi kelompok selesai dilakukan, kemudian pertandingan (*tournament*) dimulai dengan langkah-langkah dan aturan sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan penomoran 1, 2, 3, 4, yang dipasang di dada masing-masing siswa. Penomoran ini yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk menentukan anggota tim tersebut akan bermain pada meja turnamen ke berapa. Misalnya pada kelompok A, salah satu anggota yang bernama Rizal diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Agus akan bermain pada meja turnamen 1, begitupun seterusnya.
2. Demikian sama halnya dengan kelopok lain, akan diberikan penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di meja turnamen 1, dan seterusnya.
3. Setiap meja turnamen terdiri dari 10 orang yang merupakan wakil dari masing-masing kelompok asal. Dalam setiap meja permainan tidak boleh ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.
4. Setiap pemain dalam tiap meja terlebih dulu menentukan pembaca soal, penulis skor dan pemain yang pertama yang akan menjawab soal dengan cara di undi. Pemenangnya kemudian dapat mengambil kartu berisi nomor soal yang selanjutnya diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah didapatkan pemain. Soal-soal tersebut akan dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang selama waktu yang telah ditentukan.
5. Apabila waktu habis, pemain membacakan hasil pekerjaannya kemudian ditanggapi oleh penantang, Ketika pembaca soal membuka kunci jawaban, skor hanya akan diberikan kepada pemain atau penantang yang lebih dulu menjawab dengan benar.
6. Ketika seluruh pemain memiliki jawaban yang salah, maka otomatis permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya. Posisi pemain diputar searah dengan jarum jam agar semua peserta masing-masing dapat berperan sebagai pembaca soal, penulis nilai, pemain, dan penantang. (Setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama untuk berperan sebagai pemain, penulis nilai, penantang, dan pembaca soal).
7. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain mulai menghitung kartu yang diperoleh kemudian menentukan skor berdasarkan tabel yang telah disediakan.
8. Setelah selesai, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya.

Setelah pertandingan berakhir, maka akan dilakukan penghitungan skor kelompok untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

c. Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus ini, sebagian besar siswa antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang berikan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Menggambarkan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

Dalam diskusi kelompok pada siklus II terlihat setiap kelompok lebih aktif bekerjasama dibandingkan dengan siklus I. Dalam kegiatan pertandingan (*tournament*) siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab setiap pertanyaan. Setiap anggota dari masing-masing kelompok sudah memahami betul peraturan dari permainannya, hal ini dibuktikan kegiatan permainan yang berjalan lancar.

Pada akhir siklus II guru membagikan angket kepada siswa untuk diisi, hal ini bertujuan agar guru dapat mengetahui besarnya motivasi belajar siswa terhadap tindakan yang telah diberikan. Hasil evaluasi yang diperoleh setelah pelaksanan model pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil rata-rata kelas 68,00.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT, sebagian besar siswa sudah mampu mengikuti jalannya permainan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari jalannya permainan yang tertib sesuai aturan yang ada. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru juga mampu di jawab dengan baik oleh sebagian besar siswa. Antusias dan kerjasama yang baik mulai terbangun pada siklus II.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan adanya motivasi siswa dengan kriteria sangat baik sebesar 14,40%, kriteria baik sebesar 35,30%, kriteria cukup baik sebesar 30,30 % dan kriteria kurang baik 20 %. Hal ini menunjukkan sebanyak 80 % siswa di kelas XI IPS 1 mempunyai motivasi meskipun motivasi yang paling rendah hanya cukup baik.

Dari hasil evaluasi yang menunjukkan hasil rata-rata kelas 68,00, ini berarti sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran sebesar 63,00.

1. **Siklus III**

 Kegiatan pembelajaran siklus III dilaksanakan 1 kali pertemuan selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

a. Perencanaan dan Persiapan Tindakan

Perencanaan dan persiapan tindakan yang dilakukan peneliti meliputi :

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan revisi sesuai refleksi siklus II pada materi tentang Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

2) Menyiapkan langkah-langkah pada model pembelajaran TGT

3) Menyiapkan lembar observasi pembelajaran

4) Menyiapkan LKS

5) Menyiapkan kartu soal untuk tournamen

6) Menyiapkan blangko nilai pada setiap meja kelompok dan blangko nilai kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan dengan langkah berikut :

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel
2. Siswa membentuk kelompok-kelompok belajar kemudian melakukan diskusi
3. Memulai permainan (*game tournament*)
4. Penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan memaparkan materi mengenai Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel dengan metode demonstrasi dan tanya jawab. Pada akhir penjelasan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan.

Setelah pemberian materi, siswa dibagi menjadi 10 (sepuluh) kelompok seperti pada siklus I dan II. Kemudian guru membagikan LKS materi Menentukan Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel untuk didiskusikan oleh setiap kelompok.

Setelah diskusi kelompok selesai maka dilaksanakanlah pertandingan (*tournament*) dengan langkah-langkah dan aturan yang sama seperti pada siklus I maupun II.

Setelah pertandingan berakhir, kemudian dilakukan penghitungan skor untuk memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Adapun penghargaan akan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi berdasarkan kriteria seperti pada tabel 2.

c. Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus ini, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan yaitu Menentukan Dareah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang bertanya mengenai cara pengerjaan soal yang diberikan oleh guru dalam diskusi kelompok.

Pada akhir siklus III, guru membagikan angket kepada siswa untuk melihat motivasi belajar siswa terhadap tindakan yang diberikan. Hasil evaluasi yang diperoleh yaitu setelah pelaksanan model pembelajaran TGT ini diperoleh hasil rata-rata kelas sebesar 69,00.

d. Refleksi

 Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus III menunjukkan adanya motivasi siswa dengan kriteria sangat baik sebesar 13,10%, kriteria baik sebesar 40,40%, kriteria cukup baik sebesar 36,50 % dan kriteria kurang baik 10 %. Hal ini menunjukkan sebanyak 90 % siswa di kelas XI IPS 1 mempunyai motivasi meskipun motivasi yang paling rendah hanya cukup baik.

Dari hasil evaluasi menunjukkan hasil rata-rata kelas 69,00, artinya kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran sebesar 63,00 sudah terpenuhi.

* 1. **TEMUAN PENELITIAN**

Selama kegiatan berlangsung peneliti memperoleh beberapa kejadian penting yang dianggap dapat mempengaruhi penelitian antara lain:

1. Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket motivasi belajar siswa secara umum dihitung jumlah rata-rata setiap aspek yang diukur mengalami kenaikan dari 75 % menjadi 80 % kemudian meningkat menjadi 90% yang terdiri dari beberapa kategori motivasi seperti sangat baik, baik dan cukup baik.

2. Permainan dalam TGT ini dapat meningkatkan antusias dan semangat siswa.

Pada saat permainan berjalan, para pemain pada setiap meja turnamen yang merupakan wakil dari kelompok asalnya terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan, bahkan sebelum pemain yang memiliki giliran untuk menjawab, ada penantang yang segera ingin menjawab pertanyaan terlebih dulu.

3. Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika.

Bila diperhatikan, nilai rata-rata siswa setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I dengan materi Dasar-dasar Pertidaksamaan rata-rata hasil nilai siswa 65,40. Pada siklus II dengan materi Menggambarkan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel rata-rata hasil nilai siswa 68,00. Pada siklus III dengan materi Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel rata-rata hasil nilai siswa 69,00.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan berikut :

1. Motivasi belajar siswa pada pelajaran Matematika secara umum mengalami kenaikan rata-rata motivasi minimal cukup baik yang awalnya sebesar 75 % siswa menjadi sebesar 80 % siswa kemudian meningkat lagi menjadi 90% siswa di kelas XI IPS 1. Hal ini menurut analisis peneliti disebabkan oleh : (1) Siswa lebih tertarik dengan variasi model pembelajaran yang menurut mereka baru dan belum pernah didapatkan sebelumnya, (2) Materi pembelajaran yang dibahas relatif dapat dipahami oleh siswa karena cara penyampaiannya yang uni yaitu melalui permainan.
2. Hasil tes yang dilaksanakan pada setiap siklus mengalami kenaikan, mulai dari siklus I, II dan siklus III. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65,40, pada siklus II nilai rata-rata sebesar 68,00 dan pada siklus III nilai rata-rata sebesar 69,00.

**B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran Matematika.
2. Turnamen/permainan dalam model pembelajaran TGT, hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga siswa lebih tertarik lagi sehingga dapat mendorong terjadinya peningkatan motivasi pada diri siswa yang pada akhirnya dapat menyebabkan peningkatan prestasi siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Haryono, Moh.. (2007). *Penggunaan Variasi Metode Belajar untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Matematika*. Widyatama, Vol. 4.

Purwanto, Ngalim. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Slavin. E. R.( 2005). *Cooperative learning teori*, riset dan praktik. Penerjemah: Narulita Yusron.Bandung: Nusamedia

Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistika Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta

Suhadi. (2006). *Meningkatkan Motivasi dan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SMPN 4 Danau Panggang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments)*. http://Suhadinet.wordpress.com. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2008.

Sumanto, Wasty. (1984). *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Yogya. Yayasan Paramita.

Sutikno, Sobry. (2007). *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Bandung. NTP Press.

Trianto, Drs. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya. Prestasi Pustaka.

Wardono. (2005). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMP.* (Laporan PTK). Semarang.

Winkel, W.S. (1991). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta. PT. Gramedia.

**LAMPIRAN**

**LAMPIRAN**

**Lampiran 1**

**Tabel 1.1 Nilai Siklus 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | NAMA | Nilai Sebelum | Nilai Sesudah |
| 1. | Ahmad Aprian Hariadi | 59 | 61 |
| 2. | Ahmad Satriya | 63 | 65 |
| 3. | Ali Suria | 60 | 62 |
| 4. | Amrun Dzauqy Abrar | 69 | 70 |
| 5. | Aprilia Suparwanti | 62 | 63 |
| 6. | Arif Budiman Firmansyah | 58 | 60 |
| 7. | Dhaifina Putri Ramadhani | 61 | 65 |
| 8. | Fortunanda Fitria Maharani | 59 | 60 |
| 9. | Hijjatul Fitriani | 72 | 74 |
| 10. | Himayati Maesuro | 60 | 61 |
| 11. | Indah Oktaviani | 61 | 63 |
| 12. | Irvina Astrini Arianti | 63 | 64 |
| 13. | Ismail Alawi | 59 | 61 |
| 14. | Lailatul Hairi Romdani | 60 | 62 |
| 15. | Lale Sekar Idaman Pertiwi | 69 | 71 |
| 16. | Liana Sofiani | 61 | 63 |
| 17. | M. Haerul Rizki | 60 | 63 |
| 18. | M. Rizky Juniardi Wahid | 59 | 61 |
| 19. | Mihwan | 63 | 65 |
| 20. | Muhammad Abdi Pratama | 58 | 61 |
| 21. | Muhammad Deni Azwan Hadi | 58 | 61 |
| 22. | Mustanadi Haerul Akbar | 71 | 73 |
| 23. | Nana Pujiana | 63 | 66 |
| 24. | Nisa Aulya | 61 | 62 |
| 25. | Noval Ramdani Samudra S. | 72 | 75 |
| 26. | Nur Anisa Rahmatin | 55 | 60 |
| 27. | Nur Evirda Khosyiati | 66 | 70 |
| 28. | Nur Isnaini Khosyati | 63 | 68 |
| 29. | Nuril Bayyina | 66 | 70 |
| 30. | Rangga Diyas Pratama | 65 | 69 |
| 31. | Reniza Lestari | 68 | 70 |
| 32. | Rihul Rosmayal Laila | 66 | 70 |
| 33. | Siti Qonita Azziani  | 69 | 73 |
| 34. | Syofiatul Aziza Arofani | 65 | 72 |
| Rata-rata | 63,05 | 65,40 |

**Tabel 1.2 Nilai Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | NAMA | Nilai Sebelum | Nilai Sesudah |
| 1. | Ahmad Aprian Hariadi | 61 | 67 |
| 2. | Ahmad Satriya | 65 | 70 |
| 3. | Ali Suria | 62 | 70 |
| 4. | Amrun Dzauqy Abrar | 70 | 70 |
| 5. | Aprilia Suparwanti | 63 | 65 |
| 6. | Arif Budiman Firmansyah | 60 | 64 |
| 7. | Dhaifina Putri Ramadhani | 65 | 66 |
| 8. | Fortunanda Fitria Maharani | 60 | 68 |
| 9. | Hijjatul Fitriani | 74 | 70 |
| 10. | Himayati Maesuro | 61 | 67 |
| 11. | Indah Oktaviani | 63 | 65 |
| 12. | Irvina Astrini Arianti | 64 | 67 |
| 13. | Ismail Alawi | 61 | 65 |
| 14. | Lailatul Hairi Romdani | 62 | 70 |
| 15. | Lale Sekar Idaman Pertiwi | 71 | 70 |
| 16. | Liana Sofiani | 63 | 63 |
| 17. | M. Haerul Rizki | 63 | 70 |
| 18. | M. Rizky Juniardi Wahid | 61 | 63 |
| 19. | Mihwan | 65 | 69 |
| 20. | Muhammad Abdi Pratama | 61 | 60 |
| 21. | Muhammad Deni Azwan Hadi | 61 | 70 |
| 22. | Mustanadi Haerul Akbar | 73 | 72 |
| 23. | Nana Pujiana | 66 | 65 |
| 24. | Nisa Aulya | 62 | 65 |
| 25. | Noval Ramdani Samudra S. | 75 | 65 |
| 26. | Nur Anisa Rahmatin | 60 | 71 |
| 27. | Nur Evirda Khosyiati | 70 | 73 |
| 28. | Nur Isnaini Khosyati | 68 | 70 |
| 29. | Nuril Bayyina | 70 | 72 |
| 30. | Rangga Diyas Pratama | 69 | 66 |
| 31. | Reniza Lestari | 70 | 72 |
| 32. | Rihul Rosmayal Laila | 70 | 69 |
| 33. | Siti Qonita Azziani  | 73 | 68 |
| 34. | Syofiatul Aziza Arofani | 72 | 69 |
| Rata-rata | 65,40 | 68,00 |

**Tabel 1.3 Nilai Siklus III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | NAMA | Nilai Sebelum | Nilai Sesudah |
| 1. | Ahmad Aprian Hariadi | 67 | 70 |
| 2. | Ahmad Satriya | 70 | 65 |
| 3. | Ali Suria | 70 | 72 |
| 4. | Amrun Dzauqy Abrar | 70 | 70 |
| 5. | Aprilia Suparwanti | 65 | 67 |
| 6. | Arif Budiman Firmansyah | 64 | 65 |
| 7. | Dhaifina Putri Ramadhani | 66 | 68 |
| 8. | Fortunanda Fitria Maharani | 68 | 67 |
| 9. | Hijjatul Fitriani | 70 | 74 |
| 10. | Himayati Maesuro | 67 | 68 |
| 11. | Indah Oktaviani | 65 | 67 |
| 12. | Irvina Astrini Arianti | 67 | 70 |
| 13. | Ismail Alawi | 65 | 65 |
| 14. | Lailatul Hairi Romdani | 70 | 67 |
| 15. | Lale Sekar Idaman Pertiwi | 70 | 72 |
| 16. | Liana Sofiani | 63 | 65 |
| 17. | M. Haerul Rizki | 70 | 70 |
| 18. | M. Rizky Juniardi Wahid | 63 | 63 |
| 19. | Mihwan | 69 | 70 |
| 20. | Muhammad Abdi Pratama | 60 | 64 |
| 21. | Muhammad Deni Azwan Hadi | 70 | 69 |
| 22. | Mustanadi Haerul Akbar | 72 | 73 |
| 23. | Nana Pujiana | 65 | 66 |
| 24. | Nisa Aulya | 65 | 68 |
| 25. | Noval Ramdani Samudra S. | 65 | 73 |
| 26. | Nur Anisa Rahmatin | 71 | 65 |
| 27. | Nur Evirda Khosyiati | 73 | 71 |
| 28. | Nur Isnaini Khosyati | 70 | 72 |
| 29. | Nuril Bayyina | 72 | 70 |
| 30. | Rangga Diyas Pratama | 66 | 69 |
| 31. | Reniza Lestari | 72 | 70 |
| 32. | Rihul Rosmayal Laila | 69 | 70 |
| 33. | Siti Qonita Azziani  | 68 | 72 |
| 34. | Syofiatul Aziza Arofani | 69 | 72 |
| Rata-rata | 68,00 | 69,00 |

**Lampiran 2**

**PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**SMAN 1 SELONG**

*Jalan TGH Umar no. 17 Selong-Lombok Timur-NTB Telp. (0376)-21507*

*Website:www.astaga-smansa.com. E-mail:smansatuselong@gmail.com*

**SURAT IJIN PENELITIAN**

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Selong, bahwa sehubungan dengan rencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam upaya peningkatan prestasi belajar di SMA Negeri 1 Selong, maka kepada :

Nama : H. Maftuhin, M.Pd

NIP : 196312311990031199

Pangkat/Golongan : Pembina-IV/a

Mengajar Bidang Studi : Matematika

Alamat : Kabar Utara, Desa Kabar, Kecamatan Sakra

 Kabupaten Lombok Timur

Diberikan ijin untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel” Tahun Pelajaran 2018/2019 sejak bulan September-Oktober 2018.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selong, September 2018 Kepala SMA Negeri 1 Selong

DRS. H. MASRURI

NIP. 196210281990031015

**Lampiran 3**

**PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**SMAN 1 SELONG**

*Jalan TGH Umar no. 17 Selong-Lombok Timur-NTB Telp. (0376)-21507*

*Website:www.astaga-smansa.com. E-mail:smansatuselong@gmail.com*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Selong, menerangkan bahwa:

Nama : H. Maftuhin, M.Pd

NIP : 196312311990031199

Pangkat/Golongan : Pembina-IV/a

Mengajar Bidang Studi : Matematika

Alamat : Kabar Utara, Desa Kabar, Kecamatan Sakra

Kabupaten Lombok Timur

Telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Media Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Selong Pada Materi Pertidaksamaa Linear Dua Variabel” Tahun Pelajaran 2018/2019 sejak bulan September-Oktober 2018.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selong, September 2018 Kepala SMA Negeri 1 Selong

DRS. H. MASRURI

NIP. 196210281990031015

**Lampiran 4**

**ANGKET MOTIVASI SISWA**

**TERHADAP PELAJARAN MATEMATIKA**

|  |  |
| --- | --- |
| Mata Pelajaran : MatematikaHari, Tanggal : …………….. | Kelas/Semester : …………………Kode Siswa :………………… |

Petunjuk Pengisian Angket

* + - 1. Angket terdiri atas 36 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran matematika, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
			2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.

|  |  |
| --- | --- |
| STS = Sangat Tidak SetujuTS = Tidak SetujuR = Ragu-ragu | S = SetujuSS = Sangat Setuju |

| NO. | PERNYATAAN | JAWABAN |
| --- | --- | --- |
| **STS** | **TS** | **R** | **S** | **SS** |
| 1 | Pertama kali saya melihat pembelajaran matematika, saya percaya bahwa pembelajaran ini akan mudah bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 2 | Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 3 | Materi pembelajaran matematika lebih sulit dipahami dari yang saya bayangkan. |  |  |  |  |  |
| 4 | Setelah membaca pendahuluan, saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 5 | Setelah menyelesaikan tugas-tugas matematika yang diberikan guru, saya merasa puas dengan nilai yang saya capai. |  |  |  |  |  |
| 6 | Hubungan antara materi pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata terlihat jelas bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 7 | Halaman-halaman buku yang begitu banyak memuat informasi membuat saya sukar untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya. |  |  |  |  |  |
| 8 | Materi pembelajaran matematika sangat menarik perhatian. |  |  |  |  |  |
| 9 | Terdapat cerita, gambar, dan contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 10 | Menyelesaikan pembelajaran matematika dan mendapatkan nilai bagus adalah sangat penting bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 11 | Kualitas tulisan pada buku-buku matematika membuat saya sangat tertarik. |  |  |  |  |  |
| 12 | Pembelajaran matematika sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk fokus kepada pelajaran. |  |  |  |  |  |
| 13 | Selagi saya menekuni pelajaran matematika, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya. |  |  |  |  |  |
| 14 | Saya sangat senang pada pembelajaran matematika sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasannya. |  |  |  |  |  |
| 15 | Halaman-halaman buku pelajaran matematika tidak menarik bagi saya |  |  |  |  |  |
| 16 | Isi pembelajaran matematika sangat sesuai dengan Motivasi dan Prestasi saya |  |  |  |  |  |
| 17 | Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman buku membuat saya menyukai matematika. |  |  |  |  |  |
| 18 | Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan yang ada dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 19 | Tugas-tugas latihan yang diberikan terlalu sulit. |  |  |  |  |  |
| 20 | Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 21 | Saya benar-benar senang mempelajari matematika. |  |  |  |  |  |
| 22 | Pengulangan-pengulangan pada pembelajaran matematika terkadang membuat saya bosan. |  |  |  |  |  |
| 23 | Isi dan tampilan buku matematika memberi kesan bahwa matematika memberikan manfaat untuk dipelajari. |  |  |  |  |  |
| 24 | Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dalam matematika dan tak terduga sebelumnya. |  |  |  |  |  |
| 25 | Setelah mempelajari matematika beberapa saat, saya yakin bahwa saya akan lulus dalam tes. |  |  |  |  |  |
| 26 | Pembelajaran matematika tidak sesuai dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui. |  |  |  |  |  |
| 27 | Kalimat umpan balik setelah latihan soal-soal membuat saya merasa mendapat penghargaan atas usaha saya. |  |  |  |  |  |
| 28 | Keanekaragaman bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lain yang terdapat dalam buku matematika memukau perhatian saya pada matematika. |  |  |  |  |  |
| 29 | Gaya tulisan pada buku matematika membosankan. |  |  |  |  |  |
| 30 | Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran matematika dengan sesuatu yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari. |  |  |  |  |  |
| 31 | Pada setiap halaman buku matematika terdapat banyak kata yang sangat mengganggu. |  |  |  |  |  |
| 32 | Saya merasa senang dan bahagia karena telah menyelesaikan pembelajaran matematika dengan baik. |  |  |  |  |  |
| 33 | Isi pembelajaran matematika akan sangat bermanfaat bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 34 | Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 35 | Pengaturan materi yang baik membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya. |  |  |  |  |  |
| 36 | Sangat menyenangkan bila mempelajari matematika yang dirancang dengan baik dan menarik. |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Lampiran 5**

**ANGKET MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA**

**TERHADAP PELAJARAN MATEMATIKA**

|  |  |
| --- | --- |
| Mata Pelajaran : MatematikaHari, Tanggal : …………….. | Kelas/Semester : …………………Kode Siswa :………………… |

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 34 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran matematika, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.

|  |  |
| --- | --- |
| STS = Sangat Tidak SetujuTS = Tidak SetujuR = Ragu-ragu | S = SetujuSS = Sangat Setuju |

| NO. | PERNYATAAN | JAWABAN |
| --- | --- | --- |
| **STS** | **TS** | **R** | **S** | **SS** |
| 1 | Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pelajaran. |  |  |  |  |  |
| 2 | Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran matematika akan bermanfaat bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 3 | Saya yakin akan berhasil dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 4 | Pembelajaran matematika kurang menarik bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 5 | Guru membuat materi pembelajaran ini menjadi penting. |  |  |  |  |  |
| 6 | Saya perlu keberuntungan untuk mendapatkan nilai yang baik dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 7 | Saya harus bekerjakeras agar berhasil dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 8 | Saya tidak melihat bagaimana hubungan antara isi pelajaran ini dengan sesuatu yang telah saya ketahui. |  |  |  |  |  |
| 9 | Guru membuat suasana menjadi tegang saat mengajar matematika. |  |  |  |  |  |
| 10 | Materi pembelajaran matematika terlalu sulit bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 11 | Saya akan berhasil atau tidak dalam pembelajaran matematika tergantung pada saya sendiri. |  |  |  |  |  |
| 12 | Saya merasa bahwa pembelajaran matematika memberikan banyak kepuasan kepada saya. |  |  |  |  |  |
| 13 | Saya mencoba menentukan standar keberhasilan yang sempurna. |  |  |  |  |  |
| 14 | Saya berpendapat bahwa nilai yang saya terima adalah adil jika dibandingkan dengan nilai yang diterima siswa lain. |  |  |  |  |  |
| 15 | Rasa ingin tahu saya sangat tinggi terhadap matematika. |  |  |  |  |  |
| 16 | Saya senang menekuni pelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 17 | Sulit memprediksi berapa nilai yang akan diberikan oleh guru untuk tugas-tugas yang saya kerjakan. |  |  |  |  |  |
| 18 | Saya puas dengan penilaian yang dilakukan guru dibandingkan dengan penilaian saya sendiri. |  |  |  |  |  |
| 19 | Saya merasa puas dengan apa yang saya peroleh dari pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 20 | Isi pembelajaran matematika sesuai dengan harapan dan tujuan saya. |  |  |  |  |  |
| 21 | Guru melakukan hal yang tidak biasa yang menarik dalam pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 22 | Saya berperan aktif dalam proses pembelajaran. |  |  |  |  |  |
| 23 | Untuk mencapai tujuan saya, keberhasilan dalam pembelajaran matematika adalah sangat penting. |  |  |  |  |  |
| 24 | Guru menggunakan teknik mengajar yang menarik. |  |  |  |  |  |
| 25 | Saya tidak yakin pembelajaran matematika akan bermanfaat bagi saya. |  |  |  |  |  |
| 26 | Saya sering melamun di dalam kelas. |  |  |  |  |  |
| 27 | Pada saat mengikuti pembelajaran matematika, saya percaya bahwa saya bisa berhasil jika berusaha keras. |  |  |  |  |  |
| 28 | Manfaat bagi saya pribadi dari pembelajaran matematika sangat jelas. |  |  |  |  |  |
| 29 | Rasa ingin tahu saya seringkali tergerak oleh pertanyaan dan masalah yang diberikan guru. |  |  |  |  |  |
| 30 | Saya berpendapat bahwa tingkat tantangan dalam pembelajaran matematika sudah tepat, yakni tidak terlalu gampang dan tidak terlalu sulit. |  |  |  |  |  |
| 31 | Saya merasa agak kecewa dengan pembelajaran matematika. |  |  |  |  |  |
| 32 | Saya merasa memperoleh penghargaan yang cukup atas hasil kerja saya dalam pembelajaran matematika; berupa nilai, komentar dan tanggapan. |  |  |  |  |  |
| 33 | Jumlah tugas yang harus saya kerjakan adalah memadai untuk pembelajaran matematika ini. |  |  |  |  |  |
| 34 | Saya memperoleh masukan yang cukup untuk mengetahui tingkat keberhasilan saya. |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Lampiran 6**

**Soal Latihan Siklus I**

Dasar-dasar Pertidaksamaan

* + 1. Jika 2 < x < 4, 3 < y < 5 dan w = x + y, maka nilai w berada antara nilai...

5 dan 7

4 dan 9

5 dan 8

5 dan 9

4 dan 7

1. Semua nilai x yang memenuhi pertidaksamaan $\frac{x-3x+1}{x+2x}$ ≥ $\frac{-2}{x+2}$ adalah …

-2 < x < 0

x < -2 atau x > 0

0 < x ≤ 2

x < 0 atau x > 2

x < 0 atau x ≥ 2

1. Jika a,b ≥ 0 maka pernyataan di bawah ini yang benar adalah…

$\sqrt{ab}$ ≤ $\frac{a+b}{2}$

$\sqrt{ab}$ ≤ b$\sqrt{a}$

$\sqrt{ab}$ ≤ $\frac{ab}{2}$

$\sqrt{ab}$ ≥ a$\sqrt{b}$

$\sqrt{ab}$ ≤ ab

1. Bila $x^{2}$ + x – 2 > 0 maka pertidaksamaan tersebut dipenuhi oleh …

x > 1

-2 < x < 1

x < -2

x > -2

2 < x < -1

1. Himpunan penyelesaian dari |x-1| < $\frac{6}{x}$ adalah interval a,b . Nilai 3a + 2b adalah …

0

2

4

6

12

**Lampiran 7**

**Soal Latihan Siklus II**

Menggambar Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear

* + - 1. Gambarkan daerah penyelesaian dari sistem pertidaksamaan dua variabel berikut x + y ≤ 9 !
			2. Gambarkan daerah penyelesaian dari sistem pertidaksamaan dua variabel berikut x + y ≤ 5.
			3. Gambarkan daerah penyelesaian dari pertidaksamaan berikut 4x + 6 y ≤ 24
			4. Tentukan pertidaksamaan linear dua variable yang daerah penyelesaiannya seperti gambar berikut :



**Lampiran 8**

**Soal Latihan Siklus III**

Daerah Penyelesaian Pertidaksamaan Linear Dua Variabel

1. Jika himpunan penyelesaian | 2x – a | < 5| 2x – a |< 5 adalah {x|− 1 <x< 4} { x | −1 < x < 4}, maka nilai a adalah...
	* + - 1. -4
				2. -3
				3. 1
				4. 3
				5. 4
2. Himpunan penyelesaian dari pertidaksamaan $\sqrt{x^{2}-4}$ ≤ 3 – x adalah ….
	1. x ∈ R : x ≤ −2 atau 2 ≤ x ≤ $\frac{13}{6}$
	2. x ∈ R : x ≤ −2 atau 2 ≤ x
	3. x ∈ R : −2 ≤ x ≤ $\frac{13}{6}$
	4. x ∈ R : x ≤ $\frac{13}{6}$
	5. x ∈ R : 2 ≤ x ≤ $\frac{13}{6}$
3. Himpunan peyelesaian 16 − $x^{2}$ ≤ |x + 4| adalah...
	1. x ∈ R : −4 ≤ x ≤ 4
	2. x ∈ R : −4 ≤ x ≤ 3
	3. x ∈ R : −4 ≤ x ≥ 4
	4. x ∈ R : 0 ≤ x ≤ 3
	5. x ∈ R : x ≤ -4 atau x ≥ 3
4. Sebuah partikel bergerak sepanjang sumbu t dan posisi partikel di setiap saat adalah s(t) = 2$t^{2}$ − 24$t^{2}$ + 90t + 7, t ≥ 0 t ≥ 0. Kecepatan partikel ini positif bilaman t memenuhi...
	1. 0 ≤ t < 3 atau t > 5
	2. 3 < t < 5
	3. 0 ≤ t < 5
	4. t ≥ 0
	5. t = 0 atau t = 5
5. Himpunan penyelesaian pertidaksamaan $\frac{2-5x}{x-2}$ ≥ 3 adalah …
	1. $\left\{x | 1\leq x\leq - 2\right\}$
	2. $\left\{x | 1\leq x\leq 2\right\}$
	3. $\left\{x | x<1\right\}$
	4. $\left\{x | x>2 atau x\leq 1\right\}$
	5. $\left\{x | x>2 atau x<1\right\}$