

ABSTRAK

Sari Wahyu Ningtyas, 12205183284, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN 4 Tulungagung*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Ali Amirul Mu'minin, M. Pd.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran TGT, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit karena identik dengan menghafal rumus, membutuhkan ketajaman dalam berpikir, kecermatan dalam mengerjakan soal, dan rajin mencoba soal-soal latihan. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang diterapkan di kelas masih bersifat konvensional sehingga siswa menjadi pasif dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Salah satu cara agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa teori model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung. (2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung. (3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

Metode penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MIN 4 Tulungagung dan sampel yang diambil ada dua kelas yaitu kelas IV-A dengan jumlah siswa 22 sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B dengan jumlah siswa 20 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan tes. Angket dan tes digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan menggunakan model konvensional. Dalam prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji Mann-Whitney dan uji Friedman.

Dari analisis disimpulkan bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar matematika dengan nilai *Asymp.sig* $0,033 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika dengan nilai *Asymp.sig* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika dengan nilai *Asymp.sig* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

Sari Wahyu Ningtyas, 12205183284, *The Effect of the Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in Mathematics Subject Class IV at MIN 4 Tulungagung.* Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Teacher Education, Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Supervisor: Ali Amirul Mu'minin, M. Pd.

Keywords: *TGT Learning Model, Learning Motivation, Learning Outcomes*

This research is motivated by low motivation and student learning outcomes. Most students consider mathematics a difficult subject because it is synonymous with memorizing formulas, requires sharpness in thinking, accuracy in working on questions, and diligently trying practice questions. In addition, the use of the learning model applied in the classroom is still conventional so that students become passive and learning becomes less interesting. One way to get students interested in learning mathematics is to apply a learning model that can increase student interest in order to increase motivation and student learning outcomes. Based on several theories, the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model can affect students' motivation and learning outcomes.

The objectives of this study are (1) to determine whether there is a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on students' learning motivation in the fourth grade mathematics subject at MIN 4 Tulungagung. (2) To find out whether there is a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on student learning outcomes in the fourth grade mathematics subject at MIN 4 Tulungagung. (3) To find out whether there is a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on students' motivation and learning outcomes in the fourth grade mathematics subject at MIN 4 Tulungagung.

The research method uses a quantitative approach with the type of experimental research. The research population was all fourth grade students of MIN 4 Tulungagung and the samples taken were two classes, namely class IV-A with 22 students as the control class and class IV-B with 20 students as the experimental class. The data collection technique uses questionnaires and tests. Questionnaires and tests were used to obtain data on learning motivation and student learning outcomes in mathematics subjects treated with the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model and using a conventional model. In the prerequisites of the analysis using the normality test and homogeneity test. The data analysis technique used is the Mann-Whitney test and the Friedman test.

From the analysis it was concluded that: (1) there was a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on the motivation to learn mathematics with an *Asymp.sig* $0.033 < 0.05$, so it was rejected and accepted. (2) there is a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on mathematics learning outcomes with an *Asymp.sig* $0.000 < 0.05$, then it is rejected and accepted. (3) there is a significant effect of implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on motivation and mathematics learning outcomes with the *Asymp.sig* $0.000 < 0.05$, then it is rejected and accepted.