

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME  
TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI  
KELAS II B MIN TEMPEL TAHUN AJARAN 2010/2011**



Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Guna Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Oleh:

**Nur Wakhidah**

(07480029)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2011**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Wakhidah

NIM : 07480029

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel Yogyakarta

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri serta bukan merupakan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 04 Juli 2011





## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : **Surat Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

Lamp : -

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Nur Wakhidah

NIM : 07480029

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Pembimbing

Drs. Ichsan, M.Pd

NIP. 19630226 199203 1 003



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 6828 /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA  
MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II B MIN TEMPEL  
TAHUN AJARAN 2010/2011

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nur Wakhidah

NIM : 07480029

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Rabu, 13 Juli 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Drs. Ichsan, M.Pd.

NIP. 19630226 199203 1 003

Penguji I

Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.

NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji II

Luluk Mauluah, M.Si.

NIP. 19700802 200312 2 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ...

...Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri....<sup>1</sup>

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.<sup>2</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Al Quran Surat Ar-Raad Ayat 11

<sup>2</sup> Al Quran Surat Al Insyirah Ayat 6

**PERSEMBAHAN**

SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN KEPADA:

ALMAMATER TERCINTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على امور الدنيا والدين. أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدًا عبده ورسوله. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد.

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi sang pemberi teladan, Rasulullah Muhammad SAW, yang dinanti-nantikan syafa'atnya di hari kiamat kelak, juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Skripsi ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran matematika siswa kelas II B MIN Tempel dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT). Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGMI sekaligus pembimbing skripsi dan Ibu Dra. Asnafiyah, selaku Sekretaris Program Studi

Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta Unit Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mempermudah pengumpulan bahan skripsi.
4. Bapak Riyanto, S.Ag., M.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di kelas II B MIN Tempel Yogyakarta.
5. Ibu Isti Asfiah, S.Pd.I selaku guru matematika kelas II B MIN Tempel Yogyakarta yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
6. Seluruh siswa kelas II B MIN Tempel Yogyakarta atas ketersediaannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini.
7. Ayahanda Dahlan dan Ibunda Suparti, atas setiap pengorbanan, kasih sayang, senyum, air mata, dan doa yang selalu teriring dalam setiap langkah ananda. Adik-adik tercinta (Habib Khoirul Isnaini dan Khunik Maghfirah) atas segala dukungannya.
8. Teman-teman PGMI '07 yang selama ini belajar dan berjuang bersama di kampus Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Sahabat-sahabat baikku dan dan teman-teman lain yang banyak membantu, dan keluarga kost Pinky yang telah mengisi waktu bersama dan semoga keceriaan ini tak akan pernah lekang oleh waktu.
10. Semua pihak yang telah berjasa atas terselesaikannya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang dilakukan dapat

diterima di sisi Allah swt, dan senantiasa mendapatkan limpahan rahmat dari-Nya. *Amien*.

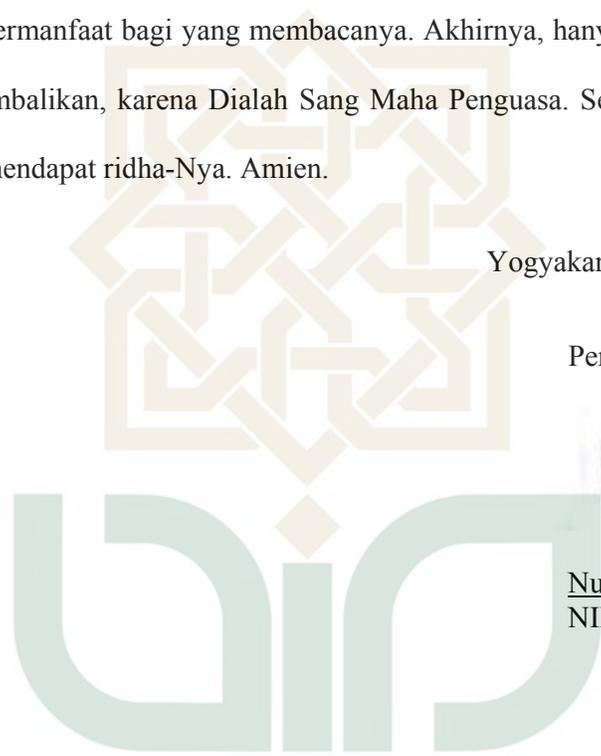
Penulis menyadari bahwa mungkin dalam skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan kelemahan, namun penulis tetap berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya. Akhirnya, hanya kepada Allah-lah semua dikembalikan, karena Dialah Sang Maha Penguasa. Semoga setiap upaya senantiasa mendapat ridha-Nya. *Amien*.

Yogyakarta, 04 Juli 2011

Penulis



Nur Wakhidah  
NIM. 07480029



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Nur Wakhidah.” Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika Kelas II B MIN Tempel”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2011

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa disebabkan guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional dimana siswa lebih sering pasif dan mendengarkan penjelasan guru ketimbang berperan aktif dalam pembelajaran, siswa masih bersifat individual belum ada kerja sama, siswa masih suka mengganggu temannya dan mengejek temannya yang belum bisa atau mendapat nilai jelek.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana pembelajaran matematika sebelum penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel. 2) Bagaimana penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika kelas II B MIN Tempel. 3) seberapa besar peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika kelas II B MIN Tempel.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: motivasi dan aktivitas belajar siswa yang diambil dari hasil observasi, hasil pengisian angket oleh siswa, hasil wawancara dengan siswa dan guru, catatan harian, dan dokumentasi. Indikator dalam penelitian ini adalah: 1) adanya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa mencapai 65% dari jumlah siswa kelas II B MIN Tempel.

Hasil penelitian menunjukkan: pembelajaran menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Dari hasil observasi pada kegiatan pra tindakan melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) motivasi belajar siswa sebesar 58,33% (Sedang), persentase rata-rata siklus I dan siklus II 68,75% (Tinggi). Sedangkan hasil observasi untuk aktivitas belajar siswa pada kegiatan pra tindakan sebesar 56,94% (Sedang), persentase rata-rata siklus I dan siklus II sebesar 67,59% (Tinggi). Jadi ada peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,42% dan peningkatan aktivitas sebesar 10,65%.

Kata kunci: Motivasi, Aktivitas, dan *Team Game Tournament* (TGT).

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	x
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Landasan Teori.....	8
F. Hipotesis Tindakan.....	20
G. Metode Penelitian.....	20
H. Sistematika Pembahasan.....	28
<b>BAB II</b> <b>GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI                   TEMPEL</b>	
A. Letak dan Keadaan Geografis.....	30
B. Sejarah Berdiri dan Perkembangannya.....	31
C. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan.....	33

	D. Struktur Organisasi .....	34
	E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan .....	37
	F. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	42
BAB III	PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>TEAM</i> <i>GAME TOURNAMENT</i> (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II B MIN TEMPEL	
	A. Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel .....	45
	B. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game</i> <i>Tournament</i> (TGT) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel.....	47
	C. Analisis Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel.....	68
BAB IV	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	81
	B. Saran .....	82
	C. Penutup .....	83
	DAFTAR PUSTAKA .....	84
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kriteria Aktivitas Belajar Siswa .....	26
Tabel 2	: Data Keadaan Guru MIN Tempel.....	37
Tabel 3	: Data Siswa MIN Tempel Pada Tahun Ajaran 2010/2011 ...	40
Tabel 4	: Data Perkembangan Jumlah Siswa MIN Tempel.....	42
Tabel 5	: Daftar Sarana dan Prasarana MIN Tempel.....	43
Tabel 6	: Daftar Rencana Pelaksanaan tindakan Siklus I .....	51
Tabel 7	: Daftar Pembagian Kelompok .....	53
Tabel 8	: Penghargaan Kelompok Pada Siklus I.....	60
Tabel 9	: Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	63
Tabel 10	: Penghargaan Kelompok Pada Siklus II .....	66
Tabel 11	: Lembar Angket Siswa.....	69
Tabel 12	: Lembar Observasi Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa ...	71
Tabel 13	: Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa.....	73
Tabel 14	: Hasil Pengamatan Aktivitas Visual .....	74
Tabel 15	: Hasil Pengamatan Aktivitas Lisan.....	75
Tabel 16	: Hasil Pengamatan Aktivitas Mendengar .....	76
Tabel 17	: Hasil Pengamatan Aktivitas Menulis.....	77
Tabel 18	: Hasil Pengamatan Aktivitas Emosional.....	78
Tabel 19	: Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Rangkaian Kegiatan Setiap Siklus dalam PTK.....	27
Gambar 2 : Presentasi Kelas oleh Guru .....	49
Gambar 3 : Pembentukan kelompok .....	51
Gambar 4 : Penghargaan Kelompok .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	87
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	96
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa .....	105
Lampiran 4	Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	116
Lampiran 5	Contoh Pengisian Lembar Observasi .....	118
Lampiran 6	Kisi-Kisi Soal Angket.....	122
Lampiran 7	Lembar Angket Siswa .....	123
Lampiran 8	Contoh Pengisian Angket Siswa .....	125
Lampiran 9	Pedoman Wawancara .....	127
Lampiran 10	Hasil Wawancara .....	129
Lampiran 11	Hasil Pengisian Lembar Angket Siswa .....	133
Lampiran 12	Hasil Pengisian Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	137
Lampiran 13	Catatan Harian .....	140
Lampiran 14	Surat Pernyataan dari Kepala Madrasah MIN Tempel.....	147
Lampiran 15	Surat Pernyataan dari Guru Matematika Kelas II B.....	148
Lampiran 16	Surat Pernyataan dari Teman Observer .....	149
Lampiran 17	Surat Penunjukan Pembimbing .....	150
Lampiran 18	Kartu Bimbingan .....	151
Lampiran 19	Permohonan Ijin .....	152
Lampiran 20	Surat Ijin Dari Bappeda DIY .....	153
Lampiran 21	Surat Ijin dari Pemda Sleman .....	154
Lampiran 22	Sertifikat ICT.....	155
Lampiran 23	Sertifikat TOAFL .....	156
Lampiran 24	Sertifikat TOEFL.....	157
Lampiran 25	Sertifikat PPL-KKN .....	158
Lampiran 26	Curriculum Vitae .....	159

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini sangat berkembang pesat dan cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut perlu diimbangi dengan perkembangan dalam bidang lain misalnya pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya mengembangkan sumber daya manusia.

Sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing secara global diperlukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi, pemikiran kritis, sistematis, kreatif dan kemauan bekerja sama yang efektif. Cara berpikir seperti itu dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang dasar dari semua bidang ilmu pengetahuan lain. Perkembangannya, semua ilmu membutuhkan matematika terutama ilmu-ilmu sains. Sehingga matematika sangat diharapkan dapat dipelajari dan dikuasai oleh para siswa di semua jenjang pendidikan. Tetapi ada persepsi yang berkembang pada diri anak didik bahwa matematika adalah sesuatu ilmu pengetahuan yang tidak ada manfaatnya, menakutkan, dan sulit untuk dipahami. Ini tentunya sangat menyedihkan. Matematika memang suatu ilmu yang abstrak dan sulit dicerna. Namun, kita sebagai guru haruslah senantiasa berupaya menunjukkan relevansi matematika dalam kehidupan nyata. Dengan berkembangnya persepsi tentang tidak relevannya atau tak

bermanfaatnya matematika, motivasi belajar matematika anak didik menjadi turun. Atau malahan menjadi hilang. Akibatnya, banyak dari peserta didik itu yang menghafal rumus matematika.

Permasalahan kurangnya motivasi dan aktivitas belajar matematika juga terjadi di MIN Tempel. Dari hasil observasi mengenai proses pembelajaran matematika pada hari Jum'at tanggal 29 oktober 2010 dan hari Sabtu tanggal 19 Maret 2011 di kelas II B MIN Tempel, bahwa kegiatan pembelajaran masih terlihat tradisional, guru terlihat belum mempersiapkan materi dan kegiatan pembelajaran, karena ketika siswa mengerjakan soal latihan guru juga asyik mengerjakan soal yang sama, beberapa siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengerjakan soal, beberapa siswa bercanda dengan temannya, beberapa siswa belum paham mengenai materi dan tidak berani bertanya, tidak berani mengerjakan soal di depan kelas, belum diterapkannya pembelajaran secara kelompok. Guru lebih menggunakan metode ceramah dan drill. Aktivitas siswa hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan dan latihan soal secara individu, dan kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan gurunya.<sup>3</sup>

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: kesehatan, perhatian, minat, bakat dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Guru merupakan faktor eksternal yang mempunyai peran besar dalam menyusun pembelajaran yang

---

<sup>3</sup> Hasil observasi di kelas II B MIN Tempel, 29 oktober 2010 jam 07.00-08.20 WIB

menyenangkan (joyful) dan menarik agar siswa termotivasi untuk berprestasi serta dapat memahami pelajaran dengan baik.<sup>4</sup> Oleh karena itu dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, dan metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.

Ada tiga pilihan model pembelajaran yaitu kompetisi, individual, dan *cooperative learning*.<sup>5</sup> Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran Kooperatif selain membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit juga berguna untuk membantu siswa menumbuhkan keterampilan kerjasama dalam kelompoknya dan melatih siswa dalam berpikir kritis sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dapat meningkat. Selain itu, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya pembelajaran kelompok.

*Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerjasama dan kompetisi antar kelompok secara sportif dan sehat. Melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar matematika yang lebih menyenangkan, menarik, aktif dan penuh semangat dalam belajar sehingga timbul perhatian, rasa senang, dan tumbuhnya motivasi serta aktivitas belajar siswa.

---

<sup>4</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hal. 107.

<sup>5</sup> Anita lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperativ Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2007), hal. 23.

Dari uraian di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di kelas II B MIN Tempel?
2. Bagaimana Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di Kelas II B MIN Tempel?
3. Seberapa Besar Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk Mendeskripsikan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel.

- b. Untuk Mendeskripsikan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel.
- c. Untuk Mengetahui Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas II B MIN Tempel.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan informasi dan masukan kepada guru mengenai metode TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika sebagai variasi metode dalam pembelajaran matematika agar tidak menjenuhkan.
- 2) Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada guru mengenai bagaimana mengarahkan dan memotivasi siswa.
- 3) Mendorong untuk meningkatkan profesionalisme guru.
- 4) Memperbaiki kinerja guru

### b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Dapat meningkatkan keakraban antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.
- 3) Melatih siswa untuk bersaing secara sehat dan sportif
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

- 5) Memiliki rasa setia kawan, kerjasama dan tanggung jawab.
  - 6) Memotivasi siswa untuk lebih mantap dalam belajar matematika.
  - 7) Siswa mengerti akan pentingnya belajar berkelompok.
  - 8) Siswa dapat saling berinteraksi dalam kelompok untuk menyampaikan pendapat atau mendiskusikan setiap soal Matematika.
  - 9) Siswa dapat berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah melalui pemberian tugas secara berkelompok.
- c. Bagi Madrasah
- 1) Hasil pembelajaran sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
  - 2) Memberi masukan bagi madrasah tentang salah satu cara meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa di madrasah tersebut.
  - 3) Sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan.

#### **D. Kajian Pustaka**

Penelitian ini tentang upaya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa pembelajaran matematika kelas II B MIN Tempel, sejauh pengetahuan penulis mengenai penelitian ini di belum ada di MIN Tempel. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fahmi dengan judul” Penerapan *Active Learning* Jenis Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV MI Nurul Hidayah Jrebeng, Dukun Gresik”. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa dengan menerapkan *Active Learning* jenis pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat

meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV MI Nurul Hidayah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Jannah yang berjudul "Penerapan Strategi *Team Game Tournament* (TGT) dalam penerapan Qira'ah (Studi Eksperimen di MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Hasil penelitian ini adalah adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan qira'ah siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana siswa kelompok eksperimen dapat meningkat setelah menggunakan strategi *Team Game Tournament*.
3. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Esterina Sudiarti dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Ngawi (Penelitian Eksperimen Pokok Bahasan Kubus). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tipe STAD menggunakan alat peraga lebih efektif daripada pembelajaran konvensional menggunakan alat peraga.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Nur Jannah dan Esterina Sudiarti yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif. Perbedaannya, dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian di atas adalah penelitian eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian upaya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran

kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Motivasi Belajar**

Pengertian Motivasi menurut Mc. Donald yaitu” *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”( motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).<sup>6</sup> Motivasi di sini adalah pendorong atau energi untuk melakukan sesuatu perbuatan yang terarah untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat timbul dalam kondisi lingkungan yang kondusif. Hal ini berarti apabila lingkungan tidak mendukung atau kurang kondusif maka dapat menghambat motivasi seseorang terhadap sesuatu yang dihadapinya.

Sedangkan menurut Gates motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Jadi dapat kita simpulkan bahwa motivasi itu adalah suatu kondisi fisiologis maupun psikologis dalam diri seseorang karena adanya dorongan dalam diri sehingga mengatur perilakunya atau tindakannya untuk mencapai sesuatu tujuan.<sup>7</sup>

Sedangkan kata belajar merupakan kata yang tidak asing lagi bagi kita. Seringkali kita disuruh oleh orang tua kita untuk belajar. Banyak pakar

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.154

<sup>7</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007 ), hal. 101.

pendidikan yang mencoba mendefinisikan mengenai belajar. Beberapa definisi belajar menurut beberapa pakar pendidikan antara lain:

Belajar menurut Morgan “*learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*” ( belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman). Sedangkan menurut Witherington belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Soejono belajar adalah usaha murid membimbing dirinya ke perubahan situasi maupun perubahan tingkat kemajuan dalam proses perkembangan intelek pada khususnya dan proses perkembangan jiwa, sikap, pribadi, pada umumnya.<sup>9</sup>

Winkel juga mengatakan bahwa belajar pada manusia boleh dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman ketrampilan dan nilai sikap.<sup>10</sup> Sementara itu Nana Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.<sup>11</sup>

---

Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Pendidikan*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal.155

<sup>9</sup> Soejono, *Pendahuluan Dikdaktik Metodik Umum*, (Bandung: Bina Karya, 1995), Hal. 12

<sup>10</sup> Winkel.W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1996), hal. 53.

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hal. 28.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis dalam diri seseorang yang mendorong seseorang itu untuk belajar.

Aktivitas seseorang terdorong karena adanya motif dalam diri. Motif inilah yang dapat merubah kondisi fisiologis dan psikologis seseorang untuk melakukan tindakan tertentu agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Begitu juga untuk belajar sangat memerlukan dan membutuhkan adanya motivasi. Dengan adanya motivasi belajar akan lebih giat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan belajar.

Motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu:<sup>12</sup>

- a. Motivasi intrinsik  
Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.
- b. Motivasi ekstrinsik  
Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.<sup>13</sup>Tetapi kedua faktor tersebut dapat terjadi apabila ada rangsangan tertentu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar lebih giat dan semangat.

---

<sup>12</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 136-137.

<sup>13</sup> Hamzah.B.Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),hal.23

- Motivasi mengandung 3 fungsi yaitu sebagai berikut:<sup>14</sup>
- a. Motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
  - b. Mengarahkan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya.
  - c. Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan dan tidak dikerjakan.

Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai segala daya dan upaya penggerak atau pendorong yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang kehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

Motivasi memiliki dua komponen yakni komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*). Komponen dalam ialah perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, dan ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar ialah tujuan yang hendak dicapai.<sup>15</sup>

Beberapa bentuk perilaku kurang motivasi belajar antara lain:<sup>16</sup>

- a. Kelesuan dan ketidakberdayaan, seperti malas, enggan, lambat bekerja, mengulur waktu, pekerjaan tidak selesai, kurang konsentrasi, acuh tak acuh, sikap jasmani kurang baik dan sebagainya.
- b. Penghindaran atau pelarian diri: seperti absen dari sekolah, bolos, tidak mengikuti pelajaran tertentu, tidak mengerjakan tugas, tidak mencatat dan lain-lain.
- c. Penentangan: seperti kenakalan, suka mengganggu, merusak, tidak menyukai suatu pelajaran atau kegiatan, mengkritik, beralih, dan lain-lain.

---

<sup>14</sup> Sardiman, *Interaksi.*, hal. 83.

<sup>15</sup> Oemar hamalik, *Proses* hal. 159.

<sup>16</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Bimbingan Konseling Dalam Praktek Membangun Potensi dan Kepribadian Siswa*, (Bandung: Maestro, 2007), hal. 388

- d. Kompensasi: seperti mencari kesibukan lain di luar pelajaran, mengerjakan tugas lain pada waktu belajar, mendahulukan pekerjaan yang tidak penting, dan lain-lain.

## 2. Aktivitas

Aktivitas merupakan kata benda yang berasal dari kata “aktif” yang berarti giat (bekerja, berusaha).<sup>17</sup> Siswa dalam proses belajar dapat melakukan aktivitas belajar salah satunya dengan melihat, yang kemudian dihubungkan dengan keterampilan intuitif yang ada pada dirinya. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas sehingga aktivitas merupakan prinsip atau asas yang amat penting dalam proses belajar. Dengan demikian, di dalam proses belajar haruslah terjadi aktivitas yang melibatkan siswa.<sup>18</sup>

Aktivitas belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu aktivitas fisik dan aktivitas mental. Kedua aktivitas belajar tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Piaget menerangkan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan.

Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. *Paul B. Diedrich* menggolongkan kegiatan siswa sebagai berikut:<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 17

<sup>18</sup> Sardiman, *Interaksi*, hal.95.

<sup>19</sup> Sardiman, *Interaksi*, hal.101.

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan oranglain.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Aktivitas belajar dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak sengaja.<sup>20</sup> Aktivitas belajar yang terjadi dengan sengaja adalah suatu kegiatan yang dirancang dan bertujuan untuk memperoleh pengalaman baru. Sedangkan aktivitas belajar yang terjadi dengan tidak sengaja merupakan interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungannya secara kebetulan, dimana dalam proses interaksi tersebut seseorang tersebut dapat memperoleh pengalaman baru.

Cara-cara menjadikan anak aktif sejak awal diantaranya adalah:<sup>21</sup>

- a. Pembentukan tim, membantu siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan saling ketergantungan.
- b. Penilaian serentak, mempelajari tentang sikap, pengetahuan, dan pengalaman siswa.

---

<sup>20</sup> Zahara Djaafar Tengku, *Kontribusi Startegi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*, (Jakarta: Depdiknas, 2001), hal.82.

<sup>21</sup> Melvin Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, alih bahasa Raisul Muttaqien, Cet III (Bandung: Nusa Media, 2006), hal. 13

- c. Pelibatan belajar secara langsung; menciptakan minat awal terhadap pelajaran.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan faktor yang penting dan dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini dapat dilihat dari tingkah laku yang muncul selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas belajar siswa yang akan diamati meliputi:

- a. Memperhatikan presentasi guru.
  - b. Mendengarkan penjelasan guru.
  - c. Berani bertanya.
  - d. Mencatat.
  - e. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
  - f. Mengemukakan pendapat dalam pembelajaran.
  - g. Memperhatikan presentasi kelompok lain atau teman.
  - h. Mendengarkan pendapat teman.
  - i. Berani mempresentasikan hasil diskusi.
3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

*Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif untuk pengelompokan campur yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Pada pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa dikelompokkan dengan beranggotakan 4-5 orang siswa yang terdiri dari

siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Di akhir pembelajaran diberikan tes kecil yang dikerjakan secara individu.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang bertujuan mendorong siswa berdiskusi, saling bantu menyelesaikan tugas, menguasai dan pada akhirnya menerapkan keterampilan yang diberikan. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini terdiri dari lima komponen utama yaitu:<sup>22</sup>

#### 1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tujuan pembelajaran, memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang kandungan materi yang akan dipelajari, memperkenalkan pembelajaran tipe TGT dan memberi penekanan dalam pembelajaran sebagai berikut : (a) mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok; (b) menekankan bahwa belajar adalah memahami makna dan bukan sekadar hapalan; (c) memberi umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman siswa; (d) memberi penjelasan atau alasan mengapa jawaban itu benar atau salah dan (e) beralih pada materi berikutnya jika siswa telah memahami masalah yang ada. Siswa harus benar-benar memperhatikan presentasi kelas, karena presentasi ini akan membantu mereka dalam

---

<sup>22</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*, Alih Bahasa Lita, Cetakan 3 (Bandung: Nusa Media, 2009), hal. 166.

memperoleh informasi untuk mengerjakan game, turnamen dan skor game dan turnamen yang mereka kerjakan.

## 2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima kelompok siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, dan jenis kelamin. siswa diberi kertas kerja sebagai bahan yang dipelajari. Dalam kerja kelompok ini siswa saring berbagi tugas, saling bantu menyelesaikan tugas dengan target mampu memahami materi secara benar. Pada tahap ini guru harus mampu berperan sebagai fasilitator dan motivator kerja kelompok. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game dan turnamen dengan baik.

## 3) Game atau Permainan

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontensnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikerjakan secara kelompok dengan teman kelompoknya.

## 4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana permainan berlangsung di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-lembar kegiatan. pada turnamen pertama, guru menunjuk tiga siswa untuk berada pada meja 1, tiga siswa berikutnya di meja 2 dan seterusnya. Kompetisi

yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

#### 5) Tahap Penghargaan

Penghargaan kelompok dilakukan setelah turnamen selesai dan disiapkan sertifikat tim untuk memberi penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi. Nilai perkembangan tim dihitung berdasarkan hasil perolehan jumlah skor game dan skor nilai turnamen yang diperoleh oleh anggota kelompok untuk timnya, sehingga setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberi sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.

Penerapan pembelajaran Kooperatif dalam pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan seperti Sekolah maupun Madrasah sama halnya melaksanakan salah satu dari empat pilar belajar yang dicanangkan oleh UNESCO yaitu: belajar hidup bersama (*learning to live together*) yaitu belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai etnik, suku, agama, dan ras di dalam masyarakat yang penuh dengan heterogenitas atau keragaman.

#### 4. Pembelajaran Matematika di Kelas II

##### a. Pembelajaran matematika

Berbicara tentang matematika pada dasarnya membicarakan suatu konsep yang abstrak. Oleh karena itu tidak mudah untuk mendefinisikan matematika dalam satu pengertian. Di dalam Kamus Bahasa Indonesia,

matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan-bilangan dan cara menyelesaikan masalah mengenai bilangan.<sup>23</sup>

Salah satu ciri dari matematika adalah ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang memperhatikan perkembangan intelektual anak atau perkembangan kognitif anak. Dengan kata lain guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk siswa pada tahap kognitif tertentu akan berbeda antara satu dengan yang lain. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dengan di sekolah menengah atas tentulah tidak sama karena keduanya memiliki karakteristik dan tahap perkembangan yang berbeda.

Mata pelajaran matematika untuk sekolah dasar meliputi aspek bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Mata pelajaran matematika SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:<sup>24</sup>

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

---

<sup>23</sup> Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia kontemporer*, (Jakarta: Modern English Press, 1991), hal. 949.

<sup>24</sup> Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Departemen Agama, 2006), hal. 96.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa anak-anak atau siswa sekolah dasar biasanya terjadi antara umur 6—12 tahun. Dimana pada masa ini terjadi perkembangan yang mencakup seluruh aspek kepribadian individu anak. Kepribadian individu mencakup aspek fisik, intelek, sosial, dan afektif. Ciri-ciri utama yang dimiliki anak-anak pada usia sekolah dasar antara lain:<sup>25</sup>

- 1) Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya (*peer group*).
- 2) Keadaan fisik yang memungkinkan/ mendorong anak memasuki dunia permainan, dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani.
- 3) Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan komunikasi yang luas.

Masa anak-anak atau sekolah dasar ini menunjukkan bahwa anak mulai memiliki kemampuan awal dan dorongan untuk memasuki dunia konsep, logika, dan simbol yang menjadi bagian dasar dari matematika. Selain itu, disebutkan juga bahwa anak memiliki dorongan untuk memasuki dunia keterampilan, keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa anak pada usia ini cenderung tertarik untuk melakukan aktifitas bersama-sama dengan teman sebaya.

---

<sup>25</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 51

Menurut *Jean Piaget* perkembangan kognitif anak pada masa sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional kongkret. Dimana anak sudah mampu membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang dimiliki, menambah, mengurangi, dan mengubah operasi itu untuk memecahkan masalah secara logis.<sup>26</sup>

#### **F. Hipotesis Tindakan**

1. Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II B MIN Tempel Ngaglik Sleman dapat meningkat.
2. Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Aktivitas belajar Matematika Siswa Kelas II B MIN Tempel Ngaglik Sleman dapat meningkat.

#### **G. Metode Penelitian**

Metode adalah cara yang diinginkan untuk mencapai suatu tujuan. Misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu. Sedangkan arti penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkaji suatu masalah.

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini mengenai upaya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel Ngaglik Sleman tahun pelajaran 2010/2011.

---

<sup>26</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal.104.

Salah satu faktor penting dalam sebuah penelitian adalah adanya penggunaan metode penelitian yang tepat. Dalam pelaksanaan penelitian ini akan digunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Room Action Research* dengan pendekatan penelitian diskriptif kualitatif yang dilakukan secara kolaborasi antara penulis dengan Guru Matematika kelas II B MIN Tempel Ngaglik Sleman. Tujuan dasar dari PTK yaitu memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas<sup>27</sup>. Tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa pada materi bangun datar di kelas II B MIN Tempel.

## 2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II B semester genap tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 32 anak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas II B MIN Tempel pada Jum'at tanggal 29 Oktober 2010 dan juga pada Sabtu tanggal 19 Maret 2011. Objek penelitian ini adalah penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika. Sedangkan tempat penelitian ini adalah di kelas II B MIN Tempel dan waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2010/2011.

---

<sup>27</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.58.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya atau penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, sistematis, sehingga mudah diolah.<sup>28</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen yang utama dalam penelitian kualitatif, karena peneliti sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis data, penafsir data dan akhirnya melaporkan hasil dari penelitian yang dilakukannya.

#### b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil lembar observasi, peneliti dapat mengetahui gambaran mengenai motivasi dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

#### c. Lembar Angket

Lembar yang berisi pernyataan mengenai motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika yang diisi oleh siswa. Angket

---

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Hal. 160.

yang digunakan adalah jenis angket skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>29</sup> Jawaban dari angket berupa jawaban selalu, sering, jarang dan tidak pernah. Jumlah butir angket 13 butir. Penskoran untuk setiap butir pernyataan adalah skor 4 untuk jawaban selalu, skor 3 untuk jawaban sering, skor 2 untuk jawaban jarang. Dan skor 1 untuk jawaban tidak pernah.

d. Wawancara

Wawancara merupakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada orang-orang yang dianggap mampu memberikan informasi untuk penelitian ini. Wawancara dilakukan secara lisan oleh peneliti kepada siswa dan guru mengenai pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), motivasi dan aktivitas belajar siswa.

e. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan menggunakan data yang dapat mendukung atau yang dapat dijadikan sumber dalam penelitian seperti foto yang menggambarkan kondisi saat pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika.

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009) hal.93.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan macam teknik, yaitu:

##### a. Observasi

Observasi ialah kegiatan mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika dengan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT). Observasi ini digunakan untuk mengambil data mengenai motivasi dan aktivitas belajar siswa. Data hasil observasi ini sebagai data utama yang peneliti pakai dalam penelitian ini dan akan di dukung oleh data lain.

##### b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah alat pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan antara pencari informasi dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan siswa maupun guru mata pelajaran matematika kelas II B. Data hasil wawancara ini sebagai data pendukung maupun pembanding dari data hasil observasi.

##### c. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas II B MIN Tempel. Data hasil angket siswa ini akan dipakai sebagai data pembanding dan pendukung adanya data observasi.

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa data-data tertulis dan foto-foto yang menggambarkan kegiatan proses pembelajaran dan hal yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas ini. Dokumentasi merupakan data pendukung dan penguat akan data hasil dari observasi.

#### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara diskriptif kualitatif. Analisis diskriptif kualitatif menggambarkan data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambar dengan alami untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci dengan cara merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

##### a. Analisis Data Hasil Observasi

Data hasil observasi motivasi dan aktivitas belajar siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan pedoman penskoran hasil observasi motivasi dan aktivitas belajar siswa yang telah dibuat, kemudian dihitung jumlah skor setiap indikator motivasi dan aktivitas belajar siswa yang diperoleh masing-masing observer.
- 2) Skor setiap indikator masing-masing observer dikumulatifkan.
- 3) Skor komulatif tersebut dibuat persentasenya dan dikualifikasi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Motivasi Aktivitas Belajar Siswa<sup>30</sup>**

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat tinggi
66% - 79%	Tinggi
56% - 65%	Sedang
40% - 55%	Rendah
< 40%	Sangat rendah

b. Analisis Data Hasil Angket

Data hasil angket motivasi dan aktivitas belajar siswa yang telah diisi oleh siswa kemudian dikelompokkan menurut indikator setiap butir pernyataan. Hasil skor yang didapatkan dari masing-masing butir pernyataan dijumlahkan kemudian dibuat persentasenya. Dari skor persentase setiap butir pernyataan dikualifikasikan dengan kriteria seperti kriteria penilaian untuk hasil observasi. Kemudian dari skor persentase dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil angket siswa.

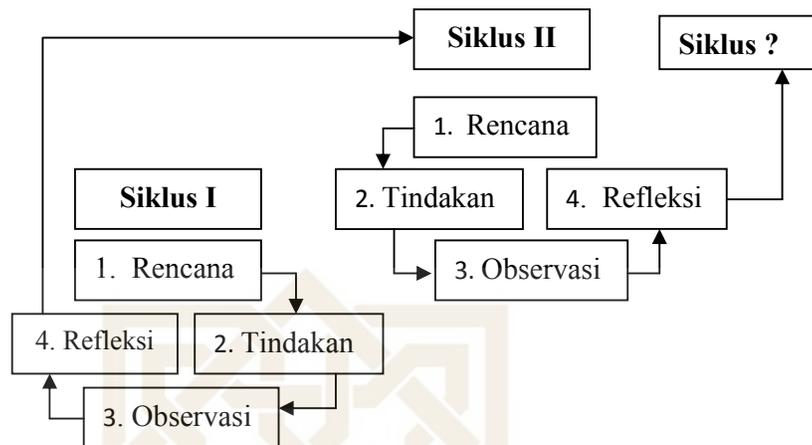
6. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Rangkaian kegiatan setiap siklus meliputi: tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Model kegiatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilihat sebagai berikut:<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007.) hal. 19

<sup>31</sup> Mulyasa, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal 73.



Gambar 1. Rangkaian Kegiatan Setiap Siklus dalam PTK

Komponen dalam setiap siklus antara lain:

a. Rencana

Rencana penelitian ini merupakan tindakan yang terstruktur dan terencana mengenai upaya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika untuk siswa di kelas II B MIN Tempel. Kegiatan yang dilakukan pada tahap rencana atau perencanaan ini adalah mempersiapkan sarana, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, lembar angket, lembar soal untuk game dan turnamen.

b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika. Guru menggunakan RPP sebagai pedoman dalam melakukan tindakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Peneliti dan teman

sejawat bertindak sebagai pengamat atau observer sedangkan guru dan siswa sebagai pelaksana dari rencana yang telah dibuat oleh peneliti.

c. Observasi

Observasi merupakan tindakan mengamati dan mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel. Observasi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT berlangsung pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel. Dalam observasi ini peneliti menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tindakan evaluasi, mengingat, merenungkan kembali mengenai tindakan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru matematika kelas II B MIN Tempel.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan memberikan gambaran dan kemudahan dalam pembahasan permasalahan ini maka peneliti menggunakan sistematika pembahasan dalam empat bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Telaah Pustaka, Kajian Teori, Hipotesis, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Gambaran Umum Berisi Letak dan Keadaan Geografis MIN Tempel, Sejarah Berdiri dan Perkembangannya, Misi, Visi dan Tujuan

Pendidikannya, struktur Organisasinya, keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan, serta Keadaan Sarana dan Prasarana yang Ada di MIN Tempel.

Bab III Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di MIN Tempel, Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika, dan Analisis Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel.

Bab IV penutup yang berisi tentang Kesimpulan, Saran dan Kata Penutup.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil analisis dari BAB III dapat diperoleh kesimpulan bahwa pada penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel” sebagai berikut:

1. Motivasi dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II B MIN Tempel sebelum pelaksanaan tindakan kelas masih berkategori sedang. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan ceramah dan mencatat sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Respon siswa terhadap pembelajaran masih rendah dan kurang semangat dalam mengerjakan tugas dari guru. Guru juga kurang mempersiapkan pembelajaran sehingga ketika memberikan tugas kepada siswa guru juga ikut mengerjakan tugas tersebut di mejanya
2. Penerapan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran matematika dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 3 pertemuan dan setiap siklus mempunyai tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Secara keseluruhan rencana pembelajaran yang dibuat telah berjalan lancar dengan adanya perbaikan – perbaikan yang dilakukan dalam kegiatan refleksi pada siklus pertama. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2011

sampai 4 April 2011. Penerapan strategi *Team Game Tournament* dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas II B yaitu: presentasi kelas, pembagian kelompok, game, turnamen dan penghargaan kelompok.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Dari hasil observasi motivasi dan aktivitas belajar siswa pada observasi pra tindakan untuk motivasi belajar siswa sebesar 58,33%, sedangkan persentase rata-rata hasil siklus I dan siklus II sebesar 68,77% (Tinggi). Jadi ada peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,42%. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa pada pra tindakan mendapatkan hasil sebesar 56,48% (Sedang), dan hasil persentase rata-rata siklus I dan siklus II sebesar 67,58% (Tinggi). Dan ada peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 10,65% pada pembelajaran Matematika melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, maka peneliti menyarankan kepada guru sebagai berikut:

1. Guru perlu memakai strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* sebagai salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran matematika.

2. Diperlukan kreatifitas guru untuk menciptakan permainan-permainan yang seru dan menyenangkan serta mendidik dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
3. Guru perlu mengatur waktu agar permainan dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan dari pembelajaran.
4. Guru perlu mengarahkan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

### **C. Penutup**

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah atas segala Rahmat-Nya memberikan kekuatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir dari pendidikan strata satu yaitu skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca.

Penulis menyadari akan kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini yang tentunya masih perlu banyak perbaikan, saran, maupun kritikan yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Dan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Amin.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrodin. 2008. “Penggunaan Musik Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul”. Dalam *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Pada Madrasah. 2006. *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Agama.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djaafar, Tengku zahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fahmi, Muhammad. 2009. “Penerapan Active Learning Jenis Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV MI Nurul Hidayah Jrebeng, Dukun Gresik. Dalam *Tesis*. Pascasarjana UNY. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Jannah, Nur. 2008. “Penerapan Strategi *Team Game Tournament* (TGT) dalam penerapan Qira’ah (Studi Eksperimen di MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Dalam *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salim, Peter dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Soejono.1995. *Pendahuluan Didaktik Metodik Umum*. Bandung: Bina Karya
- Sudjana, Nana. 2007. *dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudianti, Esterina. 2010. “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTSN Ngawi (Penelitian Eksperimen Pokok Bahasan Kubus)”. Dalam *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel.W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo.
- Wiriadmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.