



**MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERKONTEKS KAWASAN LAHAN BASAH
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN *QUIZIZZ*
PADA MATERI PELUANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan Matematika**

Oleh:

**Nindyta Septiastuti Pratikto
NIM 1910118220020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2023**

**MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERKONTEKS KAWASAN LAHAN BASAH
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN *QUIZIZZ*
PADA MATERI PELUANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan Matematika**

Oleh:

**Nindyta Septiastuti Pratikto
NIM 1910118220020**

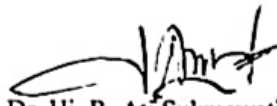
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini menyatakan bahwa skripsi oleh Nindyta Septiastuti Pratikto NIM 1910118220020 “Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* pada Materi Peluang” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada program studi Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, 18 september 2023
Ketua,

Tanggal, 18-07-2023



Dr. Hj. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP 196601281993032002

Anggota,

Tanggal, 25-07-2023



Yuki S. Aningsih, M.Pd.
NIP 198706042015042006

Anggota,

Tanggal, 5-07-2023



Dr. H. Karim, M.Si
NIP 196603111992031005

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika,

Tanggal, 18-9-2023



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERKONTEKS KAWASAN LAHAN BASAH DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
***TOURNAMENT* BERBANTUAN *QUIZIZZ* PADA MATERI PELUANG**

Oleh:
Nindyta Septiastuti Pratikto
NIM 1910118220020


Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal
21 Juni 2023 dan dinyatakan lulus.

Susunan dewan penguji:


Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji

1. Dr. H. Karim, M.Si.
2. -


Dr. Hj. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP 196601281993032002

Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Yuni Suryaningih, M.Pd.
NIP 198706042015042006

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,


Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

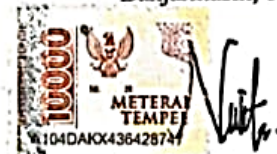
Banjarmasin, Juni 2023
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGUNINGRAJWA FKIP ULM

Dr. Syaamiani, M.Si.
NIP 196801231993031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Banjarmasin, 16 Juni 2023



Nindyta Septiastuti Pratikto
NIM 1910118220020

MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERKONTEKS KAWASAN LAHAN BASAH DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *QUIZIZZ* PADA MATERI PELUANG (Oleh: Nindyta Septiastuti Pratikto; Pembimbing: R. Ati Sukmawati, Yuni Suryaningsih; 2023; 53 halaman)

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari ketercapaian indikator-indikator motivasi belajar. Beberapa indikator motivasi belajar tersebut masih belum terlihat pada saat pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu alternatifnya adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika berbantuan *Quizizz* dimana LKPD dan evaluasi yang digunakan berkonteks kawasan lahan basah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendefinisikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta mengetahui hubungan motivasi belajar dan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah rata-rata, persentase dan uji korelasi. Setelah proses pembelajaran berkonteks kawasan lahan basah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*, hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat beberapa indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, nilai motivasi belajar siswa berada di kategori tinggi, (2) nilai tes hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada di kategori baik, dan (3) tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi belajar, *Team Games Tournament*, *Quizizz*

STUDENT LEARNING MOTIVATION IN MATHEMATICS LEARNING WETLAND ENVIRONMENT CONTEXT WITH ALTERNATING QUIZIZZ COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAM GAMES TOURNAMENT ON PROBABILITY MATERIAL (By: Nindyta Septiastuti Pratikto; Advisor: R. Ati Sukmawati, Yuni Suryaningsih; 2023; 53 pages)

ABSTRACT

Student learning motivation can be observed through the achievement of learning motivation indicators. Some of these learning motivation indicators are still not apparent during the learning process. To address this issue, one of the alternatives is to implement the cooperative learning model, Team Games Tournament, in mathematics instruction with the assistance of Quizizz, where the instructional materials student worksheets and assessments used are contextualized to wetland areas. Therefore, this research aims to define student learning motivation and learning outcomes and to determine the relationship between learning motivation and learning outcomes after the implementation of the cooperative learning model, Team Games Tournament, assisted by Quizizz. This research employs a descriptive research method with the research subjects being 25 of 8th grade students from SMP Negeri 2 Banjarmasin for the academic year 2022/2023. The data collection techniques in this study include observation, questionnaires, and tests. The data analysis techniques employed in this research consist of means, percentages, and correlation tests. After the wetland-area-contextualized learning process with the cooperative learning model of Team Games Tournament assisted by Quizizz, the research results indicate the following: (1) there are several learning motivation indicators that show improvement in each session, with students' learning motivation falling into the 'good' category, (2) the test scores for learning outcomes reveal that students' learning outcomes are in the 'high' category, and (3) there is no significant correlation between learning motivation and students' learning outcomes.

Key Words: Learning motivation, Team Games Tournament, Quizizz

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Quizizz Pada Materi Peluang* dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi dapat diselesaikan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Hj. R. Ati Sukmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing I dan Yuni Suryaningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan mendukung penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Dr. H. Karim, M.Si. selaku dosen penguji dalam memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Ririanti Rachmayanie J, S.Psi., M.Pd., Muhammad Sa'duddien Khair, M.Pd. dan Miftahulina, S.Pd. selaku validator pada Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Peluang.
6. Orang tua serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga diperlukan adanya pembenahan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 16 Juni 2023

Penulis



Nindyta Septiastuti Pratikto

NIM 1910118220020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRCT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	6
1.6 Definisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Motivasi Belajar	8
2.2 Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah	11
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	12
2.4 Team Games Tournament	14
2.5 <i>Quizizz</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Subjek Penelitian	21
3.2 Variabel Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	21
3.4 Instrumen Penelitian	22
3.5 Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Deskripsi Tempat Penelitian	29
4.2 Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	30
4.3 Motivasi Belajar Siswa	38
4.4 Hasil Belajar Siswa	42
4.5 Uji Korelasi Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	43

4.6	Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP	50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Aspek Motivasi Belajar	22
3. 2 Kualifikasi Motivasi Belajar	25
3. 3 Kualifikasi Hasil Belajar Siswa	26
3. 4 Koefisien korelasi.....	28
4. 1 Jadwal pelaksanaan pembelajaran	30
4. 2 Nilai motivasi belajar siswa pertemuan ke- 1	38
4. 3 Persentase motivasi belajar siswa pertemuan ke- 1	39
4. 4 Nilai motivasi belajar siswa pertemuan ke- 3	40
4. 5 Persentase motivasi belajar siswa pertemuan ke- 3	41
4. 6 Nilai Hasil Belajar Siswa	42
4. 7 Korelasi motivasi belajar dan hasil belajar siswa	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4. 1 SMP Negeri 2 Banjarmasin.....	29
4. 2 Kegiatan pendahuluan.....	31
4. 3 Kegiatan presentasi oleh guru.....	32
4. 4 Kegiatan Membentuk Kelompok.....	33
4. 5 Kegiatan games.....	34
4. 6 Kegiatan tournament.....	35
4. 7 Kegiatan team recognition.....	36
4. 8 Kegiatan penutup.....	37
4. 9 Kegiatan tes evaluasi akhir.....	37
4. 10 Aspek Motivasi Belajar Siswa.....	42
4. 11 Persentase Hasil Belajar Siswa.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar	54
2 Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	56
3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	60
4 Materi Ajar	71
5 Daftar Pembagian Kelompok.....	78
6 Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik	79
7 Games Berbantuan <i>Quizizz</i>	94
8 Rekap Nilai Games Berbantuan <i>Quizizz</i>	99
9 Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa.....	100
10 Instrumen Tes Hasil Belajar.....	102
11 Kunci Jawaban Instrumen Tes Hasil Belajar	106
12 Jawaban Tes Hasil Belajar Siswa.....	109
13 Rekap Nilai Tes Hasil Belajar.....	110
14 Dokumentasi Penelitian	111
15 Output Uji Prasyarat dengan SPSS	112
16 Berita Acara Seminar Proposal	113
17 Surat Izin Penelitian/Minta Data Fakultas	114
18 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.....	116
19 Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian.....	117
20 Berita Acara Seminar Hasil.....	118
21 Berita Acara Ujian Sidang Skripsi	119
22 Lembar Konsultasi Skripsi.....	120
23 Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi.....	126