

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi Berjudul**

**“MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BULUTANGKIS  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA  
KELAS VIII SMPN 1 TELAGA.”.**

**Oleh**

**FATLI I. MOOGANGGA  
831 410 236**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi**

**Pembimbing I**

  
**Drs. Sarian Mlle, MS**  
**NIP. 19610508 198703 1 003**

**Pembimbing II**

  
**Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd**  
**NIP.19840503 200812 2 004**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi**

  
**Drs. Sarian Mlle, MS**  
**NIP. 19610508 198703 1 003**

**LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI**

**Skripsi Berjudul**

**“MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BULUTANGKIS  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA  
KELAS VIII SMPN 1 TELAGA.”.**





**Oleh**

**FATLI I. MOOGANGGA  
831 410 236**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada :

Hari/tanggal : Jum'at, 22 juli 2016

Pukul : 08.00. Sampai dengan selesai

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	<u>Ruslan, S.Pd.M.Pd</u> Nip. 19780817 200501 1 003	
2.	<u>Suriyadi Datau, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19820419 200604 1 001	
3.	<u>Drs. Sarjan Mile, MS</u> Nip. 19610508 198703 1 003	
4.	<u>Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19840503 200812 2 004	

**Juli 2016**

**DEKAN FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**



**Dr. H. Luthi Boekoesoe, M.Kes**  
NIP : 19590110 198603 2 003

## ABSTRAK

**Moogangga, Fatli I. 2016.** *Meningkatkan Motivasi Belajar Bulutangkis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Telaga.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Drs. Sarjan Mile, MS Pembimbing II Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan yaitu : apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar bulutangkis siswa SMPN 1 Telaga melalui penggunaan model pembelajaran TGT dengan sampel yang berjumlah 20 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil observasi awal presentase diperoleh 75% berada dikategori Kurang. Pada siklus I presentasi rata-rata sebesar 40% kategori Kurang, 60% tergolong kategori cukup, siklus II rata-rata presentase 50% yang tergolong kategori cukup, sedangkan 50% tergolong kategori baik. Pada siklus III motivasi belajar bulutangkis siswa melalui model pembelajaran TGT mengalami peningkatan yang baik sebagaimana yang telah ditentukan oleh peneliti dan guru mitra dalam indikator kerja yakni dengan KKM 75, dimana pada siklus III rata-rata presentase 60% tergolong kategori sangat baik yakni sebanyak 12 orang, dan 40% kategori baik atau 8 Orang. Sehingga rata-rata presentase peningkatan motivasi belajar bulutangkis sebesar 100% dengan nilai keseluruhan 85 dari jumlah siswa 20 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar untuk lebih meningkatkan motivasi siswa dalam menguasai materi yang diajarkan Sehingga hipotesis tindakan yang telah dirumuskan terbukti dan dapat diterima

Kata Kunci : *Motivasi Belajar dan Model pembelajaran Kooperatif tipe Team games tournament*

## **ABSTRACT**

**Moogangga, Fatli I. 2016.** *Improving Learning Motivation Badminton Through Cooperative Learning Model Team Games Tournament Students of Class VIII SMPN 1 Ponds. Thesis, Department of Sport Education Faculty of Sports and Health, State University of Gorontalo. Guide I Drs. Sarjan Mile, MS Guide II Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd.*

*The problem in this research is formulated as follows: whether the model of cooperative learning teams tournament games can improve students' motivation? "This study aims to determine the increase in students' motivation to learn badminton SMPN I Telaga through the use TGT learning model with a sample of 20 people.*

*The results showed that at the beginning of the observation of the percentage obtained 75% were categorized Less. At the presentation of the first cycle an average of 40% less category, 60% belong to the category of pretty, cycle II, the average percentage of 50% is classified as a category sufficient, while 50% belong to either category. In the third cycle of motivation to learn badminton students through a learning model TGT experienced good improvement as determined by the researchers and teachers partner in work indicators ie by KKM 75, wherein the third cycle the average percentage of 60% belong to the category very well that as many as 12 people and 40% either category or 8 people. So that the average percentage increase in motivation to learn badminton at 100% to the overall value of the number of students 85 to 20 people. It can be concluded that cooperative learning model team tournament games can be used as an alternative in the teaching and learning activities to further enhance the motivation of students in mastering the material being taught So the hypothesis of action has been formulated proven and acceptable*

*Keywords: Motivation Learning and Cooperative Learning Model Type Team tournament games*