

## ABSTRAK

Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Siswa kelas IV SD negeri Banjarsari 01 belum memiliki motivasi secara optimal, Akibat dari motivasi yang kurang optimal maka prestasinya rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh cara untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD negeri Banjarsari 01 mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti melaksanakan penelitian dengan dua siklus dimana tiap siklus difokuskan pada materi pecahan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan pada tiap siklusnya. aktivitas siswa pada siklus I memperoleh presentase 68,02% dengan kriteria cukup, dan meningkat pada siklus II dengan perolehan presentase 76,84% dengan kriteria baik. Perolehan data pada prestasi belajar siswa siklus I dengan ketuntasan klasikal 78,94% dan meningkat pada siklus II dengan perolehan ketuntasan klasikal 89,47. Data aktivitas guru pada siklus I diperoleh presentase 63,89% dengan kriteria cukup. Dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase 72,22% dan termasuk kriteria baik. Pada motivasi siswa diperoleh dari siklus I 72,35% dengan kriteria baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 86,03% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika di kelas IV SD Negeri Banjarsari 01.

**Kata Kunci** : Motivasi, Prestasi Belajar, Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)