

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung**

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung, peneliti menggunakan uji t atau *t-test*. Sebelum menggunakan uji hipotesis tersebut, data harus memenuhi dua syarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan kriteria nilai *Asymp.Sig* > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan *SPSS 16.0 for windows*, diketahui nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) angket pada kelas eksperimen sebesar 0,254 dan kelas kontrol sebesar 0,199. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data angket kelas eksperimen dan kontrol. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,886. Nilai *Sig.* 0,886 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan nilai angket yang telah dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,584 > 1,992$  dengan *sig.*(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean* kelas eksperimen sebesar 83,05 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 72,92. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

Perbedaan motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih yang dilakukan terhadap kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang lebih baik dari kelas kontrol bukanlah suatu hal kebetulan. Tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena perbedaan perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep materi yang diajarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah konsep yang sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *team games tournament* yang lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, siswa akan tertarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Karena model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari diri seseorang untuk mencapai tujuannya dalam belajar. Artinya, semakin besar dorongan yang diberikan maka semakin besar pula keinginan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuannya. Hal ini sesuai yang dikatakan Komsiyah, bahwa semakin besar kebutuhan seseorang akan sesuatu yang hendak dicapai, maka akan semakin kuat pula motivasi untuk mencapainya. Kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu akan menimbulkan keinginan/dorongan yang kuat terhadap seseorang untuk mencapai sesuatu yang hendak dicapai dengan sekuat

tenaga.<sup>1</sup> Dalam hal ini, untuk meningkatkan motivasi belajar menurut Uno yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikator sebagai berikut, a) Adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai prestasi, b) Adanya dorongan ingin tahu dalam belajar, c) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu untuk cita-cita masa depan, d) Adanya pujian (penghargaan) dalam belajar, e) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, f) Adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif.<sup>2</sup> Sehingga dari beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal itu disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan berbeda.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Fikih. Misal, awalnya siswa malas, mengantuk dalam kegiatan belajar dan lainnya. Namun setelah dilaksanakannya model *team games tournament* tersebut siswa menjadi tertarik dan berminat dalam belajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fikih. Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

---

<sup>1</sup> Komsiyah, *Belajar ...*, hlm. 13.

<sup>2</sup> Uno, *Teori Motivasi ...*, hlm. 23.

**B. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung**

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung. Sebelum menggunakan uji hipotesis tersebut, data harus memenuhi dua syarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan kriteria nilai *Asymp.Sig* > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan *SPSS 16.0 for windows*, diketahui nilai *Asymp.Sig (2-tailed) posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,194 dan kelas kontrol sebesar 0,112. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data *posttest* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil homogenitas data *posttest* diperoleh nilai *Sig.* 0,337. Nilai *Sig.* 0,337 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan nilai *posttest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $5,857 > 1,992$  dengan *sig.(2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai *mean* kelas eksperimen sebesar 85,79 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 74,71. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

Berdasarkan perhitungan analisis data di atas, dapat dijelaskan mengenai ketuntasan dalam belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar (*posttest*) antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *team games tournament* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dalam suatu pembelajaran. Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan yang berbeda, mengatur kerjasama tim serta berlomba-lomba memperoleh banyak nilai untuk mendapatkan hadiah. Dengan model pembelajaran yang menyenangkan, siswa juga menjadi aktif dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Ismail, bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.<sup>3</sup> Apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal maka hasil belajar juga dapat tercapai dengan maksimal. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

---

<sup>3</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), hlm. 47.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung**

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari analisis *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* dimana setiap signifikansinya kurang dari 0,05 yakni 0,000. Jadi, ada perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini didukung oleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sebesar  $55,459 > 3,97$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ini melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.<sup>4</sup> Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar sangatlah erat. Motivasi belajar dan hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dan harus berjalan beriringan. Tanpa adanya

---

<sup>4</sup> Shoimin, *68 Model Pembelajaran ...*, hlm. 203.

motivasi yang tinggi maka dapat diprediksi bahwa hasil belajar tidak akan dapat dicapai dengan maksimal.

Usaha untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar tersebut, salah satunya dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak monoton, melibatkan siswa dan bermakna bagi siswa diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, siswa menjadi lebih termotivasi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

---

<sup>5</sup> Nurhadi dan Senduk, *Pembelajaran Konstekstual dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2003) hal 13-14.