

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah diajarkan dengan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT)* pada kelas eksperimen secara signifikan memberikan pengaruh yang lebih baik daripada hasil belajar matematika yang diajarkan dengan pendekatan konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan analisis data, pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 6 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $8,391 \geq 3,14$ dan $sig. 0,005 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%.

Hasil belajar sangatlah penting dalam pendidikan karena hasil belajar akan dijadikan suatu penentu oleh guru dalam keberhasilan pembelajaran. Dengan hasil belajar, siswa dapat mudah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang telah dimiliki.⁶⁹

Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* siswa dapat lebih mudah memahami materi matematika dibandingkan

⁶⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hal. 45

dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 6 Kediri menunjukkan bahwa banyak siswa yang memahami materi matematika dan memperoleh hasil nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa ada kesesuaian dengan teori yang dikatan oleh Robert E Slavin yaitu menurut Slavin pada pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* Siswa diminta untuk mereview dan menguasai materi pelajaran sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.⁷⁰

Hasil penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian dari Rini Puspita Sari. Dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada pembahasan di atas dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Artinya model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada umumnya.

⁷⁰ Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013. Hal 197.

B. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa setelah diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) pada kelas eksperimen secara signifikan memberikan pengaruh yang lebih baik daripada minat belajar matematika yang diajarkan dengan pendekatan konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan analisis data, pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMAN 6 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $12,065 \geq 3,14$ dan sig. $0,001 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%.

Minat belajar siswa juga sangatlah penting dalam pendidikan karena minat merupakan salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang. Minat dalam diri seseorang akan melahirkan semangat untuk belajar, lebih berkonsentrasi dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.⁷¹

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 6 Kediri menunjukkan bahwa banyak siswa yang lebih aktif dan semangat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model Team Games

⁷¹ Asmani, Jamal, M. *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press, 2009, Hal 32

Tournamen (TGT) dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan pada kelas kontrol. Ini menunjukkan ada kesesuaian dengan teori yang dikatan oleh Slavin bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* siswa bisa lebih aktif belajar dan lebih bersemangat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional karena pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁷²

Dari pembahasan di atas dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap minat belajar matematika siswa. Artinya model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* dapat memberikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada umumnya.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri .

Pada penelitian ini, didapatkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa di SMAN 6 Kediri. Hal ini

⁷² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktik* (Bandung:Nusa Media,2005) hlm.165

ditunjukkan dengan nilai signifikan untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Largest Root* kurang dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Ketika proses pembelajaran di kelas eksperimen banyak siswa yang antusias serta semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini berbeda dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran pada kelas kontrol siswa cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat. Dalam kelompok hanya ada beberapa siswa yang mengerjakan latihan soal sedangkan siswa yang lainnya kurang memahami materi tentang pelajaran matematika tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan.⁷³

Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* siswa bisa lebih aktif belajar dan lebih bersemangat karena pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Oleh karena itu apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi siswa akan mampu belajar dan berlatih matematika dengan

⁷³ Mel Silberman *Active Learning*, Strategi pembelajaran aktif, (terjemahan sarjuliet yogyakarta yapindes, 2004) h.32

baik, sehingga siswa akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis, kreatif, cermat dan logis yang akan menjadikan siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dalam pelajaran matematika.

Dari pembahasan di atas dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar dan minat siswa di SMAN 6 Kediri. Artinya dengan menggunakan model tipe *Team Games Tournamen (TGT)* siswa bisa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran sehingga akan lebih mudah untuk memahami pelajaran dan memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.