

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada pelajaran IPA materi “perubahan wujud benda”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu dimana terdapat dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda, kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan khusus disebut kelas kontrol. Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament sedangkan kelas control diberi materi dengan menggunakan metode ceramah diskusi.

Populasi dan sampel dalam penelitian adalah siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, siswa kelas V-A berjumlah 27 siswa sebagai kelas control dan siswa kelas V-B berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen. Adapun nama siswa yang digunakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Prosedur pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan meminta izin kepada kepala MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung bahwa akan melakukan penelitian di MI tersebut. Berdasarkan koordinasi dengan guru kelas V, yaitu bapak Suharno dan bapak Asrur. Peneliti diberi dua kelas

sebagai sampel penelitian, yakni kelas V-A sebagai kelas control dan V-B sebagai kelas eksperimen. Penelitian dilakukan pada tanggal 13 – 26 maret 2019. Penelitian ini berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti sebagaimana terlampir.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga metode yaitu; dokumentasi, angket dan tes. Pertama kali yang dilakukan peneliti adalah observasi, tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran IPA MI Podorejo. Pada metode observasi ini dapat terlihat bahwa pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Metode yang pertama adalah metode dokumentasi, tujuannya untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang menjadi sampel penelitian, data nilai UTS peserta didik, dan foto-foto penelitian sebagaimana terlampir.

Metode yang kedua adalah angket sebagaimana terlampir. Angket minat bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap minat belajar siswa.

Metode yang ketiga adalah tes. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa. Tes ini diberikan kepada siswa baik kelas eksperimen maupun kelas control setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam penyampaian materi.

1. Deskripsi Y1 Minat Belajar Siswa

Pada minat belajar siswa ini, peneliti menggunakan angket sebagai pengukur seberapa tinggi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan atau tidak menggunakan model pembelajaran teams games tournament. Hasil pengambilan nilai angket dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa golongan diantaranya :

Tabel 4.1 Klasifikasi Jenis Minat

No.	Frekuensi Nilai Minat	Jenis Minat
1	20 – 49	Rendah
2	50 – 79	Sedang
3	80 – 100	Tinggi

Maka pengolahan nilai angket sesuai dengan klasifikasi golongan minatnya dapat dilihat pada tabel 4.2. Dari tabel 4.2 dapat diperoleh Nilai angket tertinggi pada kelas eksperimen adalah 80 sedangkan kelas kontrol hanya 71. Sementara itu nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 47 dan nilai terendah di kelas kontrol adalah 60. Selain itu rata-rata jumlah siswa yang memiliki minat tinggi juga lebih banyak pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil nilai angket tersebut terlihat bahwa adanya perbedaan antara minat pada siswa yang diberikan perlakuan berbeda yaitu menggunakan model Teams Games Tournament dengan siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah diskusi saat pembelajaran.

Table 4.2 Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Kelas V-A Kelas Kontrol		Jenis Minat	Kelas V-B Kelas Eksperimen		Jenis Minat
	Kode Peserta Didik	Nilai		Kode Peserta Didik	Nilai	
1	MABI	59	Sedang	AFL	60	Sedang
2	AFS	59	Sedang	AM	80	Tinggi
3	AFD	61	Sedang	ASI	74	Sedang
4	ANM	65	Sedang	BF	70	Sedang
5	ADAM	60	Sedang	DPN	70	Sedang
6	AZA	64	Sedang	DT	80	Tinggi
7	CAA	64	Sedang	FEAP	68	Sedang
8	FSP	58	Sedang	HAA	68	Sedang
9	FWKR	61	Sedang	INM	66	Sedang
10	FNSP	68	Sedang	LNIS	64	Sedang
11	HAW	65	Sedang	LNH	70	Sedang
12	IS	61	Sedang	MHBDJ	80	Tinggi
13	IOF	59	Sedang	MRNA	66	Sedang
14	KMAB	67	Sedang	MFFP	67	Sedang
15	LA	65	Sedang	MRS	74	Sedang
16	MZ	71	Sedang	NFN	66	Sedang
17	MAF	61	Sedang	NJA	68	Sedang
18	MRZ	58	Sedang	NMP	67	Sedang
19	MRR	63	Sedang	NAN	66	Sedang
20	MSR	47	Rendah	NH	74	Sedang
21	MZR	65	Sedang	NLBC	71	Sedang
22	NSR	63	Sedang	NHSD	61	Sedang
23	NMZ	64	Sedang	NA	80	Tinggi
24	NRAD	61	Sedang	GJ	80	Tinggi
25	NDAN	58	Sedang	-	-	-
26	SNAZ	67	Sedang	WAU	66	Sedang
27	MFA	66	Sedang	ZA	70	Sedang
28				NAKR	71	Sedang
	Nilai tertinggi	71		Nilai tertinggi	80	
	Nilai terendah	47		Nilai terendah	60	
	Jumlah	1680		Jumlah	2097	
	Rata-rata	62,22		Rata – rata	77,66	

2. Deskripsi Y2 Hasil Belajar Siswa

Pada hasil belajar siswa, peneliti menggunakan *post test* dengan jumlah soal 10 butir sebagai pengukurnya. Siswa yang telah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *post test* agar peneliti dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya model pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran. Berikut adalah data hasil *post test* siswa serta kategori lulus (L) dan tidak lulus (TL) dapat memenuhi atau tidaknya nilai KKM kompetensi dasar mata pelajaran IPA 70.

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat adanya perbedaan hasil nilai post test antara kelas eksperimen dan kontrol, yaitu kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Begitu pula hasil nilai terendah, kelas kontrol lebih rendah 20 angka dibandingkan dengan kelas eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran teams games tournament berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Table 4.3 Daftar Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Kelas V-A Kelas Kontrol		L/TL	Kelas V-B Kelas Eksperimen		L/TL
	Kode Peserta Didik	Nilai		Kode Peserta Didik	Nilai	
1	MABI	65	TL	AFL	100	L
2	AFS	70	L	AM	85	L
3	AFD	70	L	ASI	75	L
4	ANM	80	L	BF	90	L
5	ADAM	85	L	DPN	90	L
6	AZA	60	TL	DT	95	L
7	CAA	55	TL	FEAP	100	L
8	FSP	90	L	HAA	100	L
9	FWKR	75	L	INM	90	L

10	FNSP	80	L	LNIS	90	L
11	HAW	80	L	LNH	95	L
12	IS	85	L	MHBDJ	75	L
13	IOF	65	TL	MRNA	85	L
14	KMAB	60	TL	MFFP	100	L
15	LA	70	L	MRS	80	L
16	MZ	55	TL	NFN	80	L
17	MAF	55	TL	NJA	80	L
18	MRZ	65	TL	NMP	70	L
19	MRR	70	L	NAN	75	L
20	MSR	75	L	NH	90	L
21	MZR	75	L	NLBC	95	L
22	NSR	80	L	NHSD	90	L
23	NMZ	80	L	NA	95	L
24	NRAD	85	L	GJ	100	L
25	NDAN	55	TL	-	-	-
26	SNAZ	60	TL	WAU	85	L
27	MFA	65	TL	ZA	90	L
28				NAKR	90	L
	Jumlah tertinggi	80		Jumlah tertinggi	100	
	Jumlah terendah	55		Jumlah terendah	75	
	Jumlah	1910		Jumlah	2390	
	Rata- rata	70,74		Rata – rata	88,51	

B. Analisis Uji Hipotesis

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum angket dan tes diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrument untuk mengetahui instrument tersebut valid atau tidak. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas empiris dan uji validitas ahli (*Expert Judgement*). Pada penelitian ini validasi ahli dilakukan kepada dua ahli dari dosen IAIN Tulungagung yakni ibu Mirna Wahyu A., M.Psi angket minat dan bapak Nanang Purwanto, M.Pd soal hasil belajar, angket dan tes tersebut

divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrument penelitian. Hasilnya ke 5 soal tes dan 32 butir pernyataan angket dinyatakan layak untuk dijadikan instrument penelitian. Untuk uji validitas empiris, soal tes yang sudah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah siswa kelas V-A di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung berjumlah 20 siswa. Setelah diuji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Untuk mengetahui validitas soal tes peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0*. Adapun hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut:

1) Angket

Data hasil uji soal angket kepada 23 orang responden adalah sebagai berikut:

Table 4.4 Hasil Coba Angket

NAMA	BUTIR SOAL																																JMLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Ayudya	4	1	4	4	4	5	1	4	4	3	3	4	2	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	2	4	4	2	1	4	4	1	3	98
Berliana	4	2	4	4	4	5	1	5	4	4	1	5	1	4	2	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	99
Dimas	4	2	4	4	5	4	1	5	4	3	1	4	2	4	1	2	5	4	1	3	4	1	4	1	4	3	2	1	4	4	1	2	94
I'an	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	3	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	97
Imroatu	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	2	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	92
Inayatul	5	2	4	4	4	5	1	4	4	4	3	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	98
Indah	4	2	4	4	5	4	1	4	4	3	1	5	2	4	2	2	5	3	1	3	4	1	4	2	4	3	2	1	4	4	1	2	95
Kesya	4	1	4	4	5	5	1	4	4	4	1	5	1	4	1	2	4	3	1	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	94
Dio	4	1	3	4	4	5	1	4	4	4	1	5	2	4	1	2	4	3	1	3	5	1	4	2	4	4	2	1	4	4	1	3	95
Hanif	5	1	3	4	4	5	1	4	4	4	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	94

Irgi	4	1	4	4	5	5	1	4	4	4	1	5	1	4	2	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	98
Taufiq	4	1	3	4	5	5	1	5	4	4	1	5	1	4	2	3	4	3	2	3	5	1	4	2	4	4	2	1	4	4	1	3	99
Nafisa	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	94
Nila	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	1	4	2	4	1	3	4	4	1	3	4	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	95
Septiana	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	94
Siau	4	2	4	4	4	5	1	5	4	4	1	5	1	4	2	3	5	3	1	3	5	1	4	2	4	4	2	1	4	4	1	2	99
Yunia	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	5	1	4	1	3	4	3	2	3	4	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	93
Zida	5	1	3	4	4	5	1	4	4	4	3	5	1	4	1	3	4	3	2	3	4	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	96
Yuda	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	1	5	2	4	1	2	4	4	1	3	5	1	4	2	4	4	2	1	4	4	1	2	96
Ubai	4	1	4	4	4	4	1	5	4	4	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	94
Nazwa	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	3	5	1	4	1	2	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	97
Salwa	4	1	4	4	4	5	1	4	4	4	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	3	95
Jessica	4	1	4	4	4	5	1	5	4	4	1	4	1	4	1	3	5	3	1	3	5	1	4	1	4	4	2	1	4	4	1	2	95

Adapun hasil perhitungan uji validitas soal angket menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagaimana terlampir. Jumlah responden untuk uji coba soal angket sebanyak 23 siswa, apabila butir soal dengan skor total kurang dari 0,413 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid. Dari table *output uji validitas* soal angket menggunakan *SPSS 16.0* dapat dilihat nilai *pearson correlation* pada soal nomor 1 sampai 32, nilai yaitu (0,786), (0,422), (0,786), (0,453), (0,822), (0,822), (0,754), (0,420), (0,422), (0,786), (0,453), (0,733), (0,754), (0,422), (0,464), (0,786), (0,754), (0,716), (0,442), (0,739), (0,741), (0,739), (0,435), (0,422), (0,739), (0,754), (0,739), (0,741), (0,739), (0,435), (0,422), (0,739), (0,754), (0,739), (0,786), (0,711) $\geq 0,413$, maka ke- 32 item soal angket tersebut dinyatakan valid. Adapun langkah-langkah uji validitas soal angket menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

1) Soal Tes

Adapun data hasil uji coba soal tes kepada 20 responden adalah sebagai berikut:

Table 4.5 Data Hasil Uji Coba Soal Tes Menggunakan SPSS 16.0

NO	NAMA	Butir Soal					JUMLAH
		Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	
1	Ayudya	20	20	20	15	10	85
2	Berliana	20	20	20	20	10	90
3	Dimas	20	20	20	10	10	80
4	I'an	10	20	20	10	10	70
5	Imroatu	15	10	10	20	20	75
6	Inayatul	20	20	20	10	20	90
7	Indah	20	20	20	10	20	90
8	Kesya	20	20	20	10	20	90
9	Dio	10	20	20	20	20	90
10	Hanif	20	20	20	20	20	100
11	Irgi	20	20	20	20	20	100
12	Taufiqurrohman	20	20	20	20	20	100
13	Nisswatul	20	20	20	20	10	90
14	Nila	10	20	10	20	10	70
15	Septiana	20	20	10	20	10	80
16	Siau	20	20	20	20	20	100
17	Yunia	20	20	20	20	20	100
18	Zida	20	20	20	20	20	100
19	Yuda	20	20	20	15	10	85
20	Ubaidillah	20	20	20	15	10	85
21	Nazwa	20	20	20	20	5	85
22	Salwa Humairo'	10	20	20	20	5	75
23	Jessica	20	10	20	5	10	65

Adapun hasil penghitungan uji validitas soal tes menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut:

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa tes tersebut dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas menggunakan bantuan program computer *SPSS 16.0*. data untuk uji

reliabilitas diambil dari data uji validitas sebelumnya. Soal tes dan angket dinyatakan reliable jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

2. Uji Pra Penelitian

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogeny atau tidak. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan nilai Ulangan Tengah Semester mata pelajaran IPA. Adapun nilai Ulangan Tengan Semester IPA mata pelajaran IPA kelas eksperimen dan kelas control sebagai berikut:

Table 4.9 Daftar Nilai UTS Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas IV-A Kelas Kontrol		Kelas IV-B Kelas Eksperimen	
	Kode Peserta Didik	Nilai	Kode Peserta Didik	Nilai
1	AP	81	ACEF	74
2	AKN	83	AM	94
3	ATSR	81	ALHA	78
4	ARNR	85	APSN	70
5	CSA	89	ARE	80
6	DAA	85	ARSR	85
7	DBS	81	DBPTA	76
8	EAA	70	DMA	78
9	FI	89	DR	74
10	HDP	89	MAP	76
11	INH	76	MFAH	78
12	INH	92	MADM	78
13	-	-	MFD	83
14	MBS	78	MNKNW	83
15	MDKN	72	MRA	76
16	MCA	67	MR	81
17	NWS	81	MS	76
18	NARP	81	MS	74

19	PR	54	MKF	78
20	PAA	83	NAA	87
21	RNS	72	RA	70
22	RF	74	S PK	89
23	RRM	80	S NH	81
24	YEAA	78	TDCL	78
	Jumlah	1.897	Jumlah	1.821
	Rata-rata	82,47	Rata-rata	83,12

Adapun hasil penghitungan uji homogenitas kelas menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut :

Table 4.10 Output Uji Homogenitas Kelas

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.681	1	53	.060

Data dinyatakan homogen apabila signifikansinya $> 0,05$. Berdasarkan table *output* uji homogenitas kelas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,060. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,060 > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Adapun langkah-langkah uji homogenitas keelas menggunakan *SPSS 16,0* sebagaimana terlampir.

3. Uji prasyarat Hipotesis

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis. Adapun uji prasyarat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji manova. Data yang digunakan uji manova harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji manova tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* pada program *SPSS 16.0*.

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa *post test* dan angket minat belajar siswa. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut

1) Data Angket

Table 4.11 Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Kelas V-A Kelas Kontrol		Jenis Minat	Kelas V-B Kelas Eksperimen		Jenis Minat
	Kode Peserta Didik	Nilai		Kode Peserta Didik	Nilai	
1	MABI	59	Sedang	AFL	60	Sedang
2	AFS	59	Sedang	AM	80	Tinggi
3	AFD	61	Sedang	ASI	74	Sedang

4	ANM	65	Sedang	BF	70	Sedang
5	ADAM	60	Sedang	DPN	70	Sedang
6	AZA	64	Sedang	DT	80	Tinggi
7	CAA	64	Sedang	FEAP	68	Sedang
8	FSP	58	Sedang	HAA	68	Sedang
9	FWKR	61	Sedang	INM	66	Sedang
10	FNSP	68	Sedang	LNIS	64	Sedang
11	HAW	65	Sedang	LNH	70	Sedang
12	IS	61	Sedang	MHBDJ	80	Tinggi
13	IOF	59	Sedang	MRNA	66	Sedang
14	KMAB	67	Sedang	MFFP	67	Sedang
15	LA	65	Sedang	MRS	74	Sedang
16	MZ	71	Sedang	NFN	66	Sedang
17	MAF	61	Sedang	NJA	68	Sedang
18	MRZ	58	Sedang	NMP	67	Sedang
19	MRR	63	Sedang	NAN	66	Sedang
20	MSR	47	Rendah	NH	74	Sedang
21	MZR	65	Sedang	NLBC	71	Sedang
22	NSR	63	Sedang	NHSD	61	Sedang
23	NMZ	64	Sedang	NA	80	Tinggi
24	NRAD	61	Sedang	GJ	80	Tinggi
25	NDAN	58	Sedang	-	-	-
26	SNAZ	67	Sedang	WAU	66	Sedang
27	MFA	66	Sedang	ZA	70	Sedang
28				NAKR	71	Sedang
	Nilai tertinggi	71		Nilai tertinggi	80	
	Nilai terendah	47		Nilai terendah	60	
	Jumlah	1680		Jumlah	2097	
	Rata-rata	62,22		Rata – rata	77,66	

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data angket menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut:

Table 4.12 Output Uji Normalitas Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		EKSPERIMEN	KONTROL
N		27	27
Normal Parameters ^a	Mean	67.93	62.22
	Std. Deviation	4.122	4.560
Most Extreme Differences	Absolute	.137	.140
	Positive	.080	.087
	Negative	-.137	-.140
Kolmogorov-Smirnov Z		.712	.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.691	.663
a. Test distribution is Normal.			

Dari table *output* uji normalitas angket dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen sebesar 0,727 dan pada kelas control 0,638 sehingga lebih besar dan sama dengan dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data angket dinyatakan berdistribusi normal. Adapun langkah-langkah uji normalitas data angket menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

2) Data Post Test

Table 4.13 Daftar Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Kelas V-A Kelas Kontrol		L/TL	Kelas V-B Kelas Eksperimen		L/TL
	Kode Peserta Didik	Nilai		Kode Peserta Didik	Nilai	
1	MABI	65	TL	AFL	100	L

2	AFS	70	L	AM	85	L
3	AFD	70	L	ASI	75	L
4	ANM	80	L	BF	90	L
5	ADAM	85	L	DPN	90	L
6	AZA	60	TL	DT	95	L
7	CAA	55	TL	FEAP	100	L
8	FSP	90	L	HAA	100	L
9	FWKR	75	L	INM	90	L
10	FNSP	80	L	LNIS	90	L
11	HAW	80	L	LNH	95	L
12	IS	85	L	MHBDJ	75	L
13	IOF	65	TL	MRNA	85	L
14	KMAB	60	TL	MFFP	100	L
15	LA	70	L	MRS	80	L
16	MZ	55	TL	NFN	80	L
17	MAF	55	TL	NJA	80	L
18	MRZ	65	TL	NMP	70	L
19	MRR	70	L	NAN	75	L
20	MSR	75	L	NH	90	L
21	MZR	75	L	NLBC	95	L
22	NSR	80	L	NHSD	90	L
23	NMZ	80	L	NA	95	L
24	NRAD	85	L	GJ	100	L
25	NDAN	55	TL	-	-	-
26	SNAZ	60	TL	WAU	85	L
27	MFA	65	TL	ZA	90	L
28				NAKR	90	L
	Jumlah tertinggi	90		Jumlah tertinggi	100	
	Jumlah terendah	55		Jumlah terendah	75	
	Jumlah	1910		Jumlah	2390	
	Rata- rata	70,74		Rata - rata	88,51	

Adapun hasil penghitungan uji normalitas data *post test* menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut:

Table 4.14 Output Uji Normalitas Post Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPERIME N	KONTRO L
N		27	27
Normal Parameters ^a	Mean	88.52	70.74
	Std. Deviation	8.750	10.625
Most Extreme Differences	Absolute	.197	.142
	Positive	.099	.113
	Negative	-.197	-.142
Kolmogorov-Smirnov Z		1.023	.736
Asymp. Sig. (2-tailed)		.246	.651
a. Test distribution is Normal.			

Dari table *output* uji normalitas *post test* dapat diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas eksperimen sebesar 0,246 dan pada kelas control 0,651 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *post test* dinyatakan berdistribusi normal. Adapun langkah-langkah uji normalitas *post test* menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas control mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji manova. Suatu distribusi dikatakan homogeny jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $0,05$

maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Uji manova bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogeny. Untuk menguji homogenitas menggunakan program *SPSS 16.0*.

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa *post test* dan angket minat belajar siswa.

1) Data Angket

Data yang digunakan dalam uji homogenitas angket adalah data angket yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil pernghitungan uji homogenitas data angket menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Output Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.032	1	52	.859

Dari tabel *uoutput* uji homogenitas data angket dapat dilihat nilai *Sig.* adalah 0,859. Nilai *Sig.* $0,859 > 0,05$ maka data angket dinyatakan homogen. Adapun langkah-langkah uji homogenitas data angket menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

2) Data Post Test

Data yang digunakan dalam uji homogenitas *post test* adalah data *post test* yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil penghitungan uji homogenitas sebelumnya. Adapun hasil penghitungan uji homogenitas *post test* menggunakan *SPSS 16.0* adalah sebagai berikut

Tabel 4.16 Output Uji Homogenitas Post Test

Test of Homogeneity of Variances
NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.835	1	52	.181

Dari tabel output uji homogenitas *post test* dapat dilihat nilai *Sig.* adalah 0,181. Nilai *Sig.* 0,181 > 0,05 maka data *post test* dinyatakan homogen. Adapun langkah-langkah uji homogenitas *post test* menggunakan program *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

Dari hasil uji normalitas, distribusi data angket dan *post test* dinyatakan berdistribusi normal, dan dari uji homogenitas, data *post test* dan data angket dinyatakan homogeny. Dengan demikian, data yang terkumpul dalam penelitian ini sudah

memenuhi syarat pengujian hipotesis, sehingga uji manova dapat dilanjutkan.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan melakukan uji *t-test* dan manova.

a. Uji *t-test*

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar siswa dan pengaruh model pembelajaran pembelajaran *teams games tournamnt* terhadap hasil belajar siswa MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Uji ini dilakukan dengan bantuan program computer *SPSS 16.0*, yaitu uji *Independent Samples Test*.

Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut:

1) Motivasi Belajar Peserta Didik

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar IPA siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar IPA siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil analisa uji *t-test* terhadap minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	--	------------------------------

Tabel 4.17 Output Uji T-Test Minat Belajar

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MIN	Equal variances assumed	.032	.859	4.821	52	.000	5.704	1.183	3.330	8.078
AT	Equal variances not assumed			4.821	51.47 9	.000	5.704	1.183	3.329	8.078

Berdasarkan hasil *SPSS* 16.0 pada table output uji t-test motivasi belajar peserta didik diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,821$ dan Sig. (2-tailed) = 0,000 = 1,1 %. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N - 2$. Karena jumlah sampel yang diteliti adalah 47 siswa, maka $db = 54 - 2 = 52$. Nilai db = 52 pada taraf signifikansi 5% diperoleh 0,294, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,986 > 2,673$. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05 = 1,1 \% < 5 \%$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh penggunaan model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Adapun langkah-langkah uji t-test motivasi belajar menggunakan *SPSS* 16.0 sebagaimana terlampir.

2) Hasil Belajar Peserta Didik

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil analisa uji t-test terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat padatabel berikut:

Tabel 4.18 Output Uji T-Test Hasil Belajar Peserta Didik

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
HA Equal variances assumed	1.410	.241	6.564	51	.000	17.721	2.700	12.301	23.141
Equal variances not assumed			6.586	50.082	.000	17.721	2.691	12.316	23.125

Berdasarkan hasil SPSS 16.0 pada tabel output uji *t-test* hasil belajar peserta didik diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,564$ dan *Sig.*(2-

tailed) = 0,000. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N - 2$. Karena jumlah sampel yang diteliti adalah 47 siswa maka $db = 54 - 2 = 52$. Nilai $db = 52$ pada taraf signifikansi 5 % diperoleh $t_{\text{hitung}} 2,673$. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $6,564 > 2,673$. Dan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05 = 0,4 \% < 5 \%$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh penggunaan model pembelajaran pembelajaran *teams games tournamnt* terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Adapun langkah-langkah uji *t-test post test* hasil belajar menggunakan SPSS 16.0 sebagai mana terlampir.

Adapun kriteria dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1) Berdasarkan signifikansi

- a) Jika nilai *Signifikansi* atau *Sig.(2-tailed)* $> 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.
- b) Jika nilai *Signifikansi* atau *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

2) Berdasarkan t-hitung

- a) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- b) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *SPSS* 16.0

b. Uji Manova

Uji manova digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Uji ini dilakukan dengan bantuan program computer *SPSS* 16.0, yaitu uji *Multivariate*.

Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Nilai rata-rata (mean) pada kela terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Nilai rata-rata (mean) pada kelaterhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika p-value (*Sig*) < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima (ada pengaruh)
- 2) Jika p-value (*Sig*) > 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak (tidak adapengaruh).

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 16.0 :

Tabel 4.19 Output Uji Manova (Multivariate Test^b)

Multivariate Tests ^b						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	9.123E3 ^a	2.000	50.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	9.123E3 ^a	2.000	50.000	.000
	Hotelling's Trace	364.928	9.123E3 ^a	2.000	50.000	.000
	Roy's Largest Root	364.928	9.123E3 ^a	2.000	50.000	.000
kelas	Pillai's Trace	.629	42.314 ^a	2.000	50.000	.000
	Wilks' Lambda	.371	42.314 ^a	2.000	50.000	.000
	Hotelling's Trace	1.693	42.314 ^a	2.000	50.000	.000
	Roy's Largest Root	1.693	42.314 ^a	2.000	50.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + kelas

Dari tabel *output* uji *Multivariate* menunjukkan bahwa nilai ke empat P- value (*sig*) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks's Lamda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 / 5 % yaitu $0,000 < 0,05 = 0,1\% < 5\%$. Sehingga keputusannya H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar siswa MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”. Adapun langkah-langkah uji MANOVA menggunakan SPSS 16.0 sebagai mana terlampir.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data selesai, selanjutnya adalah mendiskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Adapun tabel rekapitulasi hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.20 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
1.	<p>H_a: Ada Pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik MI podorejo Sumbergempol Tulungagung</p> <p>H_o: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar peserta didik</p>	<p>t_{hitung} 4,821</p> <p>Signifikan si pada tabel Sig. (2-tailed) adalah 0,000 /1%</p>	<p>-Probability < 0,025 berarti signifikansi karena nilai tabel Sig. (2-tailed) 0,000 $t_{tabel} = 2,673$ (taraf 5%). Berarti signifikan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$</p>	H_a diterima	Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams games Tournament terhadap minat belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
	MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung				
2.	<p>H_a: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p> <p>H_o: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p>	<p>t_{hitung} 6,564</p> <p>Signifikan si pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,000/5%</p>	<p>-Probability < 0,025 berarti signifikansi karena nilai tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> 0,0000 $t_{tabel} = 2,673$ (taraf 5%). Berarti signifikan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$</p>	H_a diterima	Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interprestasi	Kesimpulan
3.	<p>H_a: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergem pol Tulungagung</p> <p>H_o: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergem pol Tulungagung</p>	Signifikan si pada tabel <i>Sig.</i> Adalah 0,000	Probability < 0,05 berarti signifikan karena nilai P-value (<i>sig</i>) 0,000 < 0,05	H_a diterima	Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergem pol Tulungagung

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar, pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar dan pengaruh penggunaan model

pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di MI Podorejo Sumbegempol.

Berdasarkan tabel 4.20 , yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom nomor 1 mengenai minat belajar dengan uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,821$ dan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,821 > 2,673$. Dan *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,025$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik MI Podorejo Sumbegempol.

Berdasarkan tabel 4.20, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom nomor 2 mengenai hasil belajar dengan uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,564$ dan *Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,564 > 2,673$. Dan *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,025$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbegempol.

Berdasarkan tabel 4.20, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom nomor 3 mengenai minat dan hasil belajar dengan uji Manova, diperoleh *Sig* sebesar 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbegempol.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Teams Games Tournament lebih baik dibandingkan pembelajaran secara konvensional (ceramah).