

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa.**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen adalah 77,66 sedangkan pada kelas kontrol adalah 62,22. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig.*  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket kelas eksperimen sebesar 0,691 dan pada kelas kontrol sebesar 0,663. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,691 dan pada kelas kontrol sebesar 0,663. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas  $> 0,05$  maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,859. Nilai *Sig.*  $0,859 > 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan dengan uji *Independent Samplet-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh  $t_{hitung} = 4,821$  dan  $Sig.(2-tailed) = 0,000$ . Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,821 > 2,673$  dan  $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,025 = 1,1 < 5\%$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat pada kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Minat kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model Teams Games Tournament. Hal ini disebabkan model pembelajaran Teams Games Tournament lebih menarik minat belajar peserta didik untuk lebih tertarik dan mendorong mengikuti proses belajar. Melalui model pembelajaran Teams Games Tournament peserta didik lebih memiliki minat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas.

Model pembelajaran Teams Games Tournament di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan disusun dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang di peroleh siswa dari penyampaian dikelas Dan kegiatan – kegiatan

kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja – meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat dapat diisi oleh wakil – wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara.<sup>1</sup>

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham teknik TGT yaitu, siswa dengan berbagai kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah siswa lima sampai enam untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain.<sup>2</sup>

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika metode yang digunakan menyenangkan, tentunya siswa juga akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan yang dimiliki oleh siswa juga bisa berkembang melalui metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.<sup>3</sup> Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis ( $H_a$ ), yakni ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol.

---

<sup>1</sup> Nur hafizah Tanjung dan Togi Tangkubolon, “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Bunyi”, *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan* 2, nomor. 4 (2016); hal 2

<sup>2</sup> Muhamad Irham dan Andy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2013), hal. 202

<sup>3</sup>HamzahBUno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta:PTBumiAksara,2009), hlm.26

## **B. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen adalah 88,51 sedangkan pada kelas kontrol adalah 70,74. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig* jika *Asymp.Sig* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 0,246 dan pada kelas kontrol sebesar 0,651. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,246 dan pada kelas kontrol sebesar 0,651. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post test*. Hasil homogenitas data *post test* diperoleh nilai *Sig.* 0,181. Nilai *Sig.*0,181 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *Uji Independent Sample Test*. Hasilnya untuk

perhitungan nilai *post test* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,564$  dan  $Sig.(2-tailed) = 0,000$ . Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,564 > 2,673$  dan  $Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,025 = 0,4 \% < 5 \%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model Teams Games Tournament, siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif mereka bersemangat selama proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung mereka juga sangat antusias dalam mengikutinya. Mereka sangat bersemangat dalam mendengarkan arahan dari guru. Setelah mereka faham dan menguasai materi, maka dilanjutkan dengan mengaplikasikan model Teams Games Tournament pada siswa. Model Teams Games Tournament menekankan pada aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Model Teams Games Tournament sangat membantu siswa dalam memahami isi materi dengan mudah dan menyenangkan.

Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.<sup>4</sup> Dengan adanya model Teams Games Tournament siswa akan menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol.

---

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm. 214

Qurota a'yunina dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Podorejo Sumbergmpol Tulungagung”. Dengan hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada hasil uji-t yang dipolh thitung  $(6,228) > t_{\text{tabl}}(2,021)$  dngan taaf signivikan 0,05

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis ( $H_a$ ), yakni ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan model Teams Games Tournament, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga peserta didik terlibat aktif dalam materi yang dibahas dan dapat mengembangkan konteks pengetahuan awal yang sudah dimiliki siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang dicapai terlaksana dengan baik dan benar.

### **C. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil uji Manova diperoleh nilai ke-empatp-value ( $Sig$ ) untuk *Pillai'sTrace*, *Wilks'sLamda*, *Hotelling'sTrace*, *Roy's Largest Root* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Jadi ada perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model Teams Games

Tournament dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan model Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Sebelumnya telah dapat dilihat pula dari masing-masing atau antar variabel yaitu X terhadap Y<sub>1</sub> dan variabel X terhadap Y<sub>2</sub>, bahwa ada pengaruh X (model Teams Games Tournament) terhadap Y<sub>1</sub> (minat belajar) siswa MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, dan ada pengaruh X (model Teams Games Tournament) terhadap Y<sub>2</sub> (hasil belajar) siswa MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Dari hasil dari masing-masing tersebut keduanya atau minat dan hasil belajar ada pengaruh atas pemberian perlakuan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament. Untuk dapat melihat atau menjelaskan kembali bahwa memang model Teams Games Tournament memberikan pengaruh terhadap keduanya atau minat dan hasil belajar siswa, maka akan dilihat atau dilakukan uji untuk melihat pengaruh model Teams Games Tournament ini terhadap minat dan hasil belajar secara bersama-sama. Jadi akan terlihat pengaruh atau hubungan dari variabel X (model Teams Games Tournament) terhadap variabel Y<sub>1</sub> (minat belajar) dan Y<sub>2</sub> (hasil belajar) secara bersama-sama.

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>5</sup> Crow and Crow dalam buku Djaali, mengatakan bahwa minat

---

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), hal. 132

berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>6</sup>

Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Keinginan seseorang akan sesuatu menimbulkan kegairahan terhadap sesuatu tersebut. Minat dapat timbul dengan sendirinya yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.<sup>7</sup> Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal dari pada hal lainnya. Dapat juga dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.<sup>8</sup> Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham teknik TGT yaitu, siswa dengan berbagai kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah siswa lima sampai enam untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain, sehingga tentu akan mmbangkitkan motivasi mereka untuk belajar.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 121

<sup>7</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.121

<sup>8</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal.57

<sup>9</sup> Muhamad Irham dan Andy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2013), hal. 202

Oleh sebab itu model pembelajaran Teams Games Tournament dirancang untuk digunakan sebagai salah satu model pembangkit minat bagi siswa serta untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran akan sangat aktif dan menyenangkan bagi siswa. Serta tujuan pembelajaran akan semakin terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (*H<sub>a</sub>*), yaitu ada pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.