

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pembahasan dalam penelitian ini adalah berupa penyajian hasil penelitian. Tahap ini dilaksanakan setelah pengumpulan data dan analisis data telah dilakukan. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung . Kelas V terdiri dari dua kelas, kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengambil Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPA di kelas sampel yang akan digunakan untuk mengetahui kedua kelas tersebut homogen atau tidak, yang dibuktikan dengan uji homogenitas kelas. Hasil uji homogenitas kelas menyatakan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian dinyatakan homogen sehingga kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 3 hari. Kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas V-B tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Namun kedua kelas diberikan evaluasi yang sama berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil dari data angket dan *post-test* tersebut di uji homogenitas dan normalitas dengan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for windows* untuk mengetahui bahwa data yang sudah diperoleh peneliti merupakan data yang

berdistribusi normal dan memiliki kemampuan yang sama. Selain uji homogenitas dan normalitas data, selanjutnya adalah uji hipotesis data. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang akan dijelaskan data persatu.

**A. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang efektif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata angket motivasi belajar peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 83,89 dan untuk kelas kontrol adalah sebesar 73,75 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata angket motivasi di kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas data. Dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* jika *Asymp.Sig.*  $> 0,05$  maka data tersebut dinyatakan homogen dan berdistribusi normal. Hasil pengujian uji homogenitas untuk angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,271. karena  $0,271 > 0,05$  maka kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah dinyatakan homogen selanjutnya adalah uji normalitas data angket motivasi belajar. Hasil pengujian uji normalitas data angket motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,712 dan pada kelas kontrol sebesar 0,086 sehingga *Asymp.Sig.* kedua kelas lebih dari 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Data angket motivasi belajar yang telah dinyatakan berdistribusi normal serta homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang berikutnya yaitu analisis data uji hipotesis. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket motivasi belajar dengan uji MANOVA:

**Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi**

No.	Uraian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
	Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung	Signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi sebesar 0,000	Nilai Signifikansi $i < 0,05$	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima	Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Berdasarkan tabel 5.1 hasil perhitungan nilai angket motivasi belajar diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk di dalamnya kegiatan belajar.<sup>1</sup> Motivasi belajar melibatkan proses yang memberikan energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar siswa. Motivasi yang ada pada siswa terdapat dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik terkait dengan melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Dalam hal ini, siswa belajar karena ingin mendapatkan sesuatu baik dari guru maupun orang lain. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar. Dengan demikian, siswa belajar bukan karena adanya keinginan untuk mendapatkan sesuatu, tetapi kebutuhan diri atau dorongan dari dirinya untuk memahami suatu materi pembelajaran.<sup>2</sup>

Adapun teori yang mendasari motivasi belajar yaitu perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para peserta didik bekerja.<sup>3</sup> Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat peserta didik saling berkolaboratif dan memotivasi satu sama lain dengan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga peserta didik dapat

---

<sup>1</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal.319

<sup>2</sup> Kurnia Dewi Anjani, dll, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Dalam Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 9, 2016, hal.1788

<sup>3</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (London: Allymand Bacon, 2005), hal.34

lebih tertarik, tidak mudah menyerah dan selalu aktif dalam mengikuti dan menyelesaikan tugasnya dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Meli Septiana, dll dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”<sup>5</sup> Menyatakan bahwa model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis ( $H_a$ ), yaitu terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA peserta didik di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

**B. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 87,36 dan untuk kelas kontrol adalah sebesar 74,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>4</sup> Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas, Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN SAPTORENGGO 02, Dalam jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, No.3, Vol.1, 2017, Hal.165

<sup>5</sup> Meli Septiana, dll, “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. dalam Unnes Jurnal of Mathematics Education, Vol.1, No.2, 2012, hal.18

nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif peserta didik di kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Dilihat dari *Asymp.Sig* jika *Asymp.Sig* > 0,05 maka data tersebut dinyatakan homogen dan berdistribusi normal. Hasil pengujian uji homogenitas data *post-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,599. Karena  $0,599 > 0,05$  maka kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah dinyatakan homogen selanjutnya adalah uji normalitas untuk *post-test* hasil belajar kognitif kelas eksperimen sebesar 0,499 dan pada kelas kontrol sebesar 0,337. Sehingga *Asymp.Sig* kedua kelas lebih dari 0,05 maka data *post-test* kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

Data *post-test* hasil belajar kognitif yang telah dinyatakan homogen serta berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang berikutnya yaitu analisis data uji hipotesis. Berikut adalah rekapitulasi *post-test* hasil belajar kognitif dengan uji MANOVA.

**Tabel 5.2 Rekapitulasi *Post-test* Hasil Belajar Kognitif**

No.	Uraian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
	Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap	Signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi sebesar 0,000	Nilai Signifikansi $i < 0,05$	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima	Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar pada mata

*Lanjutan.....*

No.	Uraian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
	motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung				pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Berdasarkan tabel 5.2 hasil perhitungan nilai *post-test* hasil belajar kognitif diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Upaya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya salah satunya yaitu pendidik. Seorang pendidik diharapkan menggunakan model pembelajaran yang menarik atau belum dikenal oleh peserta didik. Karena dengan model pembelajaran yang menimbulkan daya tarik sehingga merangsang peserta didik untuk lebih giat dalam belajar. Salah satu model pembelajaran aktif yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik adalah model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan memainkan permainan antara anggota tim dengan anggota tim lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.<sup>6</sup>

Adapun teori yang mendasari hasil belajar kognitif dan pembelajaran kooperatif yaitu menekankan pada pengaruh dari kerja sama antara satu kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.<sup>7</sup> Sementara hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang telah diberikan oleh guru.<sup>8</sup>

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD”.<sup>9</sup> Menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model

---

<sup>6</sup> Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas, *Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN SAPTORENGGO 02*, Dalam jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol.1, No. 3, 2017, Hal.164

<sup>7</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik...*, hal.36

<sup>8</sup> Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.895

<sup>9</sup> Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD”, dalam jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol.1, No.2, 2017, hal.81



pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis ( $H_a$ ) , yaitu terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

**C. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.**

Pengujian hipotesis yang ketiga adalah mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Berikut ini rekapitulasi angket motivasi dan post-test hasil belajar kognitif dengan uji MANOVA:

**Tabel 5.3 Rekapitulasi Data Angket Motivasi dan *Post-test* Hasil Belajar Kognitif**

No.	Uraian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
	Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi	Nilai Signifikansi $i < 0,05$	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima	Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil

*Lanjutan.....*

No.	Uraian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
	(TGT) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung				belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Berdasarkan tabel 5.3 hasil perhitungan nilai angket motivasi dan *post-test* hasil belajar diperoleh dengan nilai F untuk *Pilla's Trace*, *Wilk's Landa*, *Hotteling's Trace*, *Roy's Largest Root* pada kelas memiliki *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik lebih termotivasi belajar saat diberi pilihan, melibatkan diri dalam tantangan yang sesuai dengan kemampuan, dan menerima penghargaan yang memiliki nilai informasi. Dengan adanya turnamen dan games, peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat.

Pembelajaran dengan turnamen membuat peserta didik merasa tertantang dan penasaran dalam menguji kemampuannya, sedangkan dengan games atau permainan membuat peserta didik merasa senang dan tidak bosan dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Meli Septiana, dll dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”.<sup>11</sup> Menyatakan bahwa model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan Hipotesis ( $H_a$ ), yaitu terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

---

<sup>10</sup> Kurnia Dewi Anjani, dll, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Dalam Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 9, 2016, hal.1787

<sup>11</sup> Meli Septiana, dll, “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. dalam Unnes Jurnal of Mathematics Education, Vol.1, No.2, 2012, hal.18