

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini adalah berupa penyajian hasil penelitian. Tahap ini dilakukan setelah pengumpulan data dan analisis data telah dilaksanakan. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Kelas IV terdiri dari dua kelas. Kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan *Pre-test* di kelas sampel yang digunakan untuk mengetahui kedua kelas tersebut homogen atau tidak dengan cara dibuktikan dengan uji homogenitas kelas. Hasil uji homogenitas kelas menyatakan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian dinyatakan homogen sehingga kedua kelas yang tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 2 hari. Kelas IV-A sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Namun kedua kelas tersebut diberikan evaluasi yang sama berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil dari data angket dan *post-test* tersebut diuji 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. Setelah uji

normalitas dan homogenitas data, selanjutnya adalah uji hipotesis data. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yakni sebagai berikut:

A. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata angket motivasi belajar peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 80,75 dan untuk kelas kontrol adalah sebesar 74,65. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata angket motivasi 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 berdistribusi homogen dan normal. Hasil pengujian uji homogenitas hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,169. Karena $0,169 > 0,05$ maka kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah dinyatakan homogen, selanjutnya adalah pengujian uji normalitas. Untuk angket motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,804 dan pada kelas kontrol sebesar 0,321. 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, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang berikutnya yaitu analisis

data uji hipotesis. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket motivasi belajar peserta didik dengan uji MANOVA:

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.	Hasil dari pengujian MANOVA signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi adalah sebesar 0,000	Probability < 0,05	H_a diterima	Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol 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 ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong peserta didik untuk melakukan belajar. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain adalah dengan memberi angka, hadiah, persaingan atau

kompetisi, memberi ulangan, pujian, hukuman.¹ Dalam pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat lima komponen dua diantaranya adalah hadiah dan kompetisi/turnamen. Secara tidak langsung model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Desmita mengemukakan bahwa karakteristik anak usia 10-12 tahun anak-anak kelas tinggi atau kelas IV sampai kelas VI SD memiliki karakter seperti senang bekerjasama, rasa ingin tahu yang tinggi, mulai hidup dengan kemandirian, dan senang dengan permainan. Oleh karena itu dengan adanya penerapan model TGT yang sesuai dengan karakteristik mereka akan lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Mustofiyah, dalam jurnalnya dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.³

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

¹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 97

² Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”, dalam *International Journal of Elementary Education*, Vol. 1, No. 1, 2017 hal. 251

³ Lilis Mustofiyah, Skripsi, *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018)

motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

B. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 84 dan untuk kelas kontrol adalah sebesar 73. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik 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 berdistribusi homogen dan normal.. Hasil pengujian uji homogenitas *pre-test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,169. Karena $0,169 > 0,05$ maka kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah dinyatakan homogen, selanjutnya adalah uji normalitas. Uji normalitas untuk *post-test* hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,408 dan pada kelas kontrol sebesar 0,652. Sehingga *Asymp. Sig.* kedua kelas lebih dari 0,05 maka data *post-test* hasil belajar kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Data *post-test* hasil belajar yang telah dinyatakan berdistribusi homogen serta normal, maka dapat dilanjutkan dengan analisis yang

berikutnya yaitu analisis data uji hipotesis. Berikut adalah rekapitulasi *post-test* hasil belajar peserta didik dengan uji MANOVA:

Tabel 5.2 Rekapitulasi *Post-test* Hasil Belajar

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
2.	H ₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.	Hasil dari pengujian MANOVA signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> hasil belajar adalah sebesar 0,000	Probability < 0,05	H _a diterima	Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan tabel 5.2 hasil perhitungan nilai *post-test* hasil belajar diperoleh nilai *Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Karena 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Hasil belajar adalah perubahan individu yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dicapai dari proses belajar.⁴ Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hal. 175

pembelajaran (*ends are being attained*).⁵ Adapun berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yakni Faktor dari dalam (faktor internal) seperti motivasi dan faktor dari luar (faktor eksternal) seperti Guru. Joyce dan Weil dalam Rusman,⁶ menyatakan bahwa guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Guru dituntut dapat berperan aktif sebagai fasilitator atau mediator dalam pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan model pembelajaran TGT peserta didik akan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa yang akan mereka pelajari dan memungkinkan siswa melakukan kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran dengan model TGT memungkinkan pembelajaran di kelas akan menjadi lebih efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan model pembelajaran TGT akan mendorong siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan temannya dalam memahami suatu materi pembelajaran.⁷

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mugi Rahayu dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 43

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 133

⁷ Frendita Muliantika, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD”, dalam e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD, Vol. 5, No. 2, 2017

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar”⁸ dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur’an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Pengujian hipotesis yang ketiga adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur’an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Berikut ini adalah rekapitulasi angket motivasi dan *post-test* hasil belajar dengan uji MANOVA:

⁸ Mugi Rahayu, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar*, (Tulungagung, 2019)

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

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
3.	H ₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.	Hasil dari pengujian MANOVA signifikansi pada tabel <i>Sig.source</i> kelas, <i>dependent variable</i> motivasi dan hasil belajar adalah sebesar 0,000	Probability < 0,05	H _a diterima	Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan tabel 5.3 hasil perhitungan angket motivasi dan *post-test* hasil belajar diperoleh harga nilai F untuk *Pilla's Trance*, *Wilk's Landa*, *Hotteling's Trance*, *Roy's Largest Root* pada kelas memiliki *Sig.* sebesar 0,000 karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional/ceramah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa dalam kelompok. Interaksi dan kerjasama terlihat saat mengerjakan dan membahas tugas yang diberikan

oleh guru. Adanya interaksi akan membentuk suatu kekompakan dalam kelompok dan memunculkan rasa percaya diri. Dengan adanya *games* dapat menghidupkan situasi pembelajaran. peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan sekaligus berkompetisi dalam permainan tersebut. Kompetisi dan persaingan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berusaha menjawab pertanyaan dalam permainan yang diberikan. Secara tidak langsung siswa berkonsentrasi untuk mengingat materi yang dipelajari. Pada akhirnya akan mempengaruhi konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman sehingga hasil belajar akan meningkat.⁹

Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah Msy, dkk dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang” dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.¹⁰

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

⁹ Putu Citra Ami Kusumaningrum, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng” dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, 2019

¹⁰ Hikmah Msy, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*, (Palembang 2018)

motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.