

BAB V

PEMBAHASAN

A. REKAPITULASI HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan analisis data pada penelitian, maka selanjutnya yaitu memaparkan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan *Tic Tac Toe* dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol.

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017	$t_{hitung} = 5,552$	$T_{tabel} = 2,021$	Tolak H_0 dan terima H_a	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017

B. PEMBAHASAN

1. Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pola Permainan Tic Tac Toe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengambil data awal, yaitu nilai raport UTS terakhir mata pelajaran matematika kelas VIII dari guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis awal, diperoleh data yang menunjukkan bahwa dua kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian mempunyai varians yang homogen. Artinya kedua kelas tersebut dalam kondisi yang sama sehingga dapat dijadikan sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe. (*lampiran 1*)

Dari hasil penyajian dan analisis data penelitian, hasilnya menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,552 > 2,021$ dan $\text{sig. (2 - tailed)} < \alpha$, yaitu $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola

permainan tic tac toe dan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional, terbukti rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen $>$ kelas kontrol, yaitu $81,82 > 66,41$.

Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian maka H_a diterima dan tolak H_0 , sehingga kesimpulannya ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

Dari uraian data tersebut diketahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung. Hal ini diperkuat pula dengan adanya hasil dari penelitian terdahulu dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Menggunakan Permainan *Tic Tac Toe* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Sutojayan Blitar” ditulis oleh Alifa Hamiim Farida dan Rini Nurhakiki dari Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh hasil analisis data angket sebelum tindakan dan setelah tindakan pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 9,05%, dari siklus I ke siklus II sebesar 1,97%. Sedangkan persentase klasikal lembar observasi motivasi meningkat sebesar 2,59%. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas VII E SMPN 1 Sutojayan

Blitar. Selain itu dalam sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Pecahan Siswa Kelas VII SMPN6 Sumenep” yang ditulis oleh Santoni Nurdiansyah dari universitas Negeri Surabaya diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata siswa lebih tinggi, dari post test kelas eksperimen lebih besar dari kelas control, 158 (rata-rata nilai 7,90) berbanding 143 (rata-rata nilai 7.15). Dari hasil ini diketahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) lebih membantu proses pembelajaran sedangkan, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui observasi di SMPN 6 Sumenep dengan sumber data guru pada proses pembelajaran pada standar kompetensi mengungkapkan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan praktek langsung karena didapatkan hasil 2,46 dari penerapan model pembelajaran kooepratif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan harga t tes pada $\alpha (0,05) = 1,70$ dan pada $\alpha (0,01) = 2,46$. Maka, $1.70 < 2.68 > 2.46$ (signifikan).

Berdasarkan pembahasan di atas untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran diperlukan kreatifitas guru dalam memilih suatu model pembelajaran yang akan diterapkan. Karena pada dasarnya alasan utama siswa kurang memiliki motivasi dalam mempelajari matematika tidak hanya dikarenakan siswa merasa malas, akan tetapi dapat pula terjadi karena siswa sudah merasa terintimidasi oleh stigma bahwa mata pelajaran matematika adalah mata

pelajaran yang sulit. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih model/metode pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan siswanya. Sebagai mediator, guru membantu mengarahkan gagasan, ide atau pemikiran siswa sesuai dengan konteks pelajaran, membantu siswa melihat hubungan antara satu pemikiran dengan pemikiran lain dan mendorong siswa untuk memformulasikan dan merealisasikan gagasan mereka.⁶¹

Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa untuk mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang maksimal, diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Inovatif ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran maupun model pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang inovatif tersebut yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang terbukti dari hasil penelitian dapat mempengaruhi motivasi belajar hasil belajar siswa.

2. Besarnya Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pola Permainan Tic Tac Toe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII Darul Falah Sumbergempol Tulungagung adalah 95,5%, yaitu berinterpretasi tinggi. Tingginya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe

⁶¹ Moch Masykur dan Halim, *Mathematical Intelligence*. (Jogjakarta : Ar-ruzz media group, 2008).

Team Games Tournament (TGT) ini disebabkan oleh meningkatnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya motivasi siswa dapat diamati selama proses pembelajaran dimana siswa lebih aktif dan antusias selama penerapan model pembelajaran berlangsung. Selain itu waktu yang telah diberikan oleh pihak MTs Darul Falah juga memberi pengaruh pula, dimana peneliti diberi kesempatan tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen. Sehingga waktu tersebut dapat peneliti manfaatkan semaksimal mungkin dengan mengisi pertemuan pertama dengan materi, pertemuan kedua dengan pemberian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dan pertemuan ketiga dilakukan *post-test*.

Dengan diperolehnya besar pengaruh yang tinggi, model pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) dengan pola permainan Tic Tac Toe terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga meningkat pula hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan adanya permainan Tic Tac Toe ini membuat siswa menjadi lebih antusias untuk terlibat aktif dan tidak tegang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.