

BAB V

PEMBAHASAN

Analisis data uji prasyarat data yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian normalitas sebaran data duji dengan teknik *kolmogorov smirnov* dan *saphiro-wilk* menggunakan bantuan SPSS 16.00 for windows memiliki angka signifikan lebih besar dari 0,05. Ini ditunjukkan dari data rata-rata nilai angket kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,348 dan hasil pengujian normalitas untuk data nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,478. Jadi kedua data angket dan hasil belajar tersebut berdistribusi normal karena nilai Sig > 0,05. Setelah itu dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui variansinya.

Hasil uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan uji *Box's M* menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,158 dan secara sendiri-sendiri dengan uji *Levene's test* menghasilkan data angket dengan nilai Sig. 0,476 dan hasil uji homogenitas data hasil belajar dengan nilai Sig. sebesar 0,403 yang artinya data tersebut mempunyai varian yang sama atau Homogen. Karena uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) telah dilakukan dengan hasil tersebut maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji parametrik. Selanjutnya pembahasan hasil uji hipotesis dari rumusan masalah penelitian.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

Pada hasil sampel percobaan di SMPN 2 Sumbergempol yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan hasil yang signifikan (lihat lampiran). Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis pertama, yang menunjukkan rata-rata hasil nilai angket minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika materi Garis dan Sudut. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,057 < 0,05$ (lihat lampiran 23). Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Minat dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada minat yang tepat.¹

Minat belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu, siswa akan berusaha mencapai suatu tujuan karena didorong oleh manfaat atau keuntungan yang diperoleh.

Begitu pentingnya minat bagi siswa karena dapat mempengaruhi perilaku dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, minat merupakan kekuatan bagi siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena begitu pentingnya minat belajar, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang minat.

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah termasuk dalam bagian dari faktor yang mempengaruhi suatu keberhasilan”.

¹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2015),Hlm.75

Pada usia siswa MTs kelas VII yang setara siswa SMP mereka cenderung lebih tertarik dan lebih berminat dengan pembelajaran yang bersifat konkrit dan lebih memahami apa yang dipelajari dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dengan metode konvensional.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa pada proses pembelajaran matematika dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol tahunajaran 2016/2017” diterima.

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

Pada hasil sampel percobaan di SMPN 2 Sumbergempol yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis kedua, yang menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ (lihat lampiran 24).

Pelaksanaan proses belajar tidak lepas dari melibatkan evaluasi pembelajaran. Dalam melihat apakah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik sudah dapat

memaksimalkan potensi peserta didik diantaranya dapat dilihat dari hasil belajar dari peserta didik tersebut. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Malik yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.²

Dari observasi di kelas, Pada kelas yang diajar dengan metode konvensional. kenyataannya hasil belajar masih banyak yang dinilai dari ranah kognitif saja dan siswa kurang begitu aktif dalam ranah afektif dan psikomotoriknya. Ini tidak lain karena model pembelajaran yang digunakan kurang begitu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran matematika dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 2 sumbergempol tahun ajaran 2016/2017” diterima.

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

²Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2015),hlm.67

Berdasarkan hasil sampel percobaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data menggunakan uji manova pada hipotesis ketiga. Yang menunjukkan rata-rata hasil angket dan tes hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih tinggi dari siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini ditunjukkan Hasil analisis untuk minat dan hasil belajar secara simultan menggunakan analisis Multivariat Of Varian (MANOVA) diperoleh nilai ke empat P value (sig.) untuk *pillae trace*, *wilk lambda*, *hotelling's trace*, dan *Roy's largest root* = 0,000. Jadi nilai P value (sig.) $0,000 < 0,05$ taraf signifikansi artinya semua nilai signifikan. Dari hasil output test of between-subjects effect nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 73,447 dengan signifikansi 0,000 sedangkan pada minat belajar/angket memberikan harga F sebesar 1,317 dengan signifikansi 0,003. Hal ini menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol.

Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017” diterima.