

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada tanggal 18 november 30 november 2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018 digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil belajar sejarah kebudayaan islam peserta didik. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen semu dimana terdapat dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, yakni kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan khusus disebut kelas control. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol diberikan materi dengan menggunakan metode ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung dengan jumlah 54 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *sampling jenuh* dalam pengambilan sampel, sehingga kelas yang dijadikan sampel yaitu peserta didik kelas IV-A berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas Kontrol, dan peserta didik kelas IV-B

berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas Eksperimen. Adapun nama peserta didik yang digunakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti melalui beberapa metode, yaitu metode observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode observasi. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
2. Metode wawancara yang bertujuan untuk memperoleh data terkait model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Metode dokumentasi tujuannya untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang menjadi sampel penelitian, data nilai UTS peserta didik, dan foto-foto kegiatan penelitian.
4. Metode angket. Angket motivasi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket motivasi yang digunakan berupa pernyataan positif dan negatif yang berjumlah 20 pernyataan.
5. Metode tes. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Tes ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen

maupun kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam penyampaian materi. Data tes ini diperoleh dari tes tertulis berupa tes pilihan ganda sebanyak 5 soal dan tes uraian sebanyak 5 soal yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian soal tersebut diberikan pada peserta didik kelas IV A dan kelas IV B

Langkah-langkah Pelaksanaan Teams Games Tournament di dalam kelas:

a) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Peneliti membagikan materi kepada setiap kelompok. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.

b) Permainan (Games)

Pada tahap ini game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Setelah itu game atau permainan ini dimainkan pada meja lomba (turnamen) oleh 3 orang peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor yang telah disediakan dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar mendapatkan skor

peserta didik yang menjawab kan salah tidak mendapatkan skor. Skor itu yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen.

c) Pertandingan (Tournament)

Sebelum pertandingan dimulai guru membagikan materi di seriap kelompok .setelah materi selesai di baca guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang mempunyai kemampuan homogen.Guru membagi kartu bernomor pada masing-masing meja tournament .Kartu tersebut dikocok dan kemudia dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider ( Pemimpin), sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya.Soalyang dibacakan lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam kelompoknya .Guru meminta siswa untuk mendiskusikan soal yang telah dibagikan. Guru meminta dari masing-masing perwakilan tournament menuliskan jawabanya dari soal turnamen.di papan tulis Setelah waktu Turnamen yang disediakan berakhir , guru mencocokkan hasil jawaban dari masing-masing kelompok turnamen.Guru melakukan perhitungan jumlah point keseluruhan pada masing-masing kelompok turnamen..Peneliti mengemukakan dua kelompok terbaik yang menjadi juara 1 dan juara.Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas. Guru

memberikan Reward untuk kelompok yang mendapatkan juara 1 dan juara 2. Guru memotivasi yang kurang atau belum ikut berpartisipasi

## **B. Pengujian Hipotesis**

### **Analisis Data Hasil Penelitian**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *model Teams Games Tournament* dan yang tidak menggunakan *Model Teams Games Tournament* (konvensional). Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebanyak satu kali yang dilakukan di akhir pertemuan (*post-test*). yang dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami soal, menyelesaikan soal dan menjawab soal dari materi yang telah diajarkan.

#### **1. Uji Instrumen Penelitian**

##### **a. Uji Validitas**

Sebelum peneliti memberikan tes kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrument untuk mengetahui instrument tersebut valid atau tidak.

Pada penelitian ini validasi ahli terkait validasi angket dilakukan kepadasalah satu Dosen Ahli dari IAIN Tulungagung Yakni Ibu Dr. Sulistiyorini, M.Ag dan untuk validasi soal tes Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dita Hendriani,MA dan Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung yakni Bapak Bahauudin Amrullah, S.Sy .

Angket motivasi dan soal tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrumen penelitian. Hasilnya 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian pada tes dan 20 butir pernyataan yang terdapat pada angket dinyatakan layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Untuk uji validitas empiris, soal tes yang sudah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah peserta didik kelas IV di MI Mubtadiin Wates Sumbergempol berjumlah 10 peserta didik. Setelah soal diuji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Untuk mencari validitas soal angket dan tes peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0*. Apabila koefisien korelasi sama dengan 0,30 atau lebih (paling kecil 0,30), maka butir instrument dinyatakan valid. Adapun perhitungan uji validitas sebagai berikut:

1) Angket

Berdasarkan data yang terkumpul dari 10 responden. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 20 butir instrument memiliki korelasi  $\geq 0,30$ . Hasil perhitungan koefisien korelasi item instrument angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen Angket  
Motivasi Belajar

No. Butir Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	359	Valid
2	473	Valid
3	874	Valid
4	572	Valid
5	544	Valid
6	851	Valid
7	538	Valid
8	358	Valid
9	587	Valid
10	345	Valid
11	688	Valid
12	806	Valid
13	468	Valid
14	657	Valid
15	538	Valid
16	500	Valid
17	610	Valid
18	552	Valid
19	482	Valid
20	336	Valid

## 2) Tes

Berdasarkan data yang terkumpul dari 5 responden. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa korelasi ke 5 butir soal tes menggunakan SPSS 16.0 nilai person corellation atau  $r_{hitung}$  pada soal 1 sampai 5 memiliki korelasi  $\geq 0,30$ . maka kelima item soal tes dinyatakan valid.

Hal tersebut dapat dijelaskan pada tabel 4.3.

Tabel 4.2 Output Uji Validitas Soal Tes Pilihan Ganda

Menggunakan SPSS 16.0

Correlations						
	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	jumlah
soal1 Pearson Correlation	1	.509	.408	.408	-.111	.635*
Sig. (2-tailed)		.133	.242	.242	.760	.049
N	10	10	10	10	10	10
soal2 Pearson Correlation	.509	1	.802**	.356	.509	.939**
Sig. (2-tailed)	.133		.005	.312	.133	.000
N	10	10	10	10	10	10
soal3 Pearson Correlation	.408	.802**	1	.167	.408	.835**
Sig. (2-tailed)	.242	.005		.645	.242	.003
N	10	10	10	10	10	10
soal4 Pearson Correlation	.408	.356	.167	1	-.272	.547
Sig. (2-tailed)	.242	.312	.645		.447	.102
N	10	10	10	10	10	10
soal5 Pearson Correlation	-.111	.509	.408	-.272	1	.400
Sig. (2-tailed)	.760	.133	.242	.447		.252
N	10	10	10	10	10	10
Jumlah Pearson Correlation	.635*	.939**	.835**	.547	.400	1
Sig. (2-tailed)	.049	.000	.003	.102	.252	
N	10	10	10	10	10	10

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen

## Soal Pilihan Ganda Sejarah Kebudayaan Islam

No. Butir Instrumen	r-hitung	r-kritis	keterangan
1	635	0,30	Valid
2	939	0,30	Valid
3	835	0,30	Valid
4	547	0,30	Valid
5	400	0,30	Valid

Tabel 4.4 Output Uji Validitas Soal Uraian Tes Menggunakan

SPSS 16.0

		Correlations					
		soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	Jumlah
soal6	Pearson Correlation	1	.726 <sup>*</sup>	.430	.124	.441	.774 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.018	.214	.732	.202	.009
	N	10	10	10	10	10	10
soal7	Pearson Correlation	.726 <sup>*</sup>	1	.496	.429	.344	.848 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.018		.145	.216	.330	.002
	N	10	10	10	10	10	10
soal8	Pearson Correlation	.430	.496	1	.289	.496	.753 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.214	.145		.419	.145	.012
	N	10	10	10	10	10	10
soal9	Pearson Correlation	.124	.429	.289	1	.000	.537
	Sig. (2-tailed)	.732	.216	.419		1.000	.109
	N	10	10	10	10	10	10
soal10	Pearson Correlation	.441	.344	.496	.000	1	.628

	Sig. (2-tailed)	.202	.330	.145	1.000		.052
	N	10	10	10	10	10	10
Jumlah	Pearson Correlation	.774**	.848**	.753*	.537	.628	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.002	.012	.109	.052	
	N	10	10	10	10	10	10

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Item Instrumen

#### Soal Uraian Sejarah Kebudayaan Islam

No. Butir Instrumen	r-hitung	r-kritis	keterangan
1	774	0,30	Valid
2	848	0,30	Valid
3	753	0,30	Valid
4	537	0,30	Valid
5	628	0,30	Valid

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliabel secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat dinyatakan bahwa soal reliabel. Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti melakukannya melalui metode *Alpha Crombach*. Uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 16.0. Data untuk uji reliabilitas diambil dari data uji validitas sebelumnya. Soal tes dapat dikatakan reliabel apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Tabel 4.4 output Uji Reliabelitas Angket motivasi belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,885	20

Dari tabel out put uji realibilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0,885 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0, 885 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 20 instrumen angket yang diajukan sangat reliabel.adapun cara menghitung reliabilitas sebagaimana terlampir.

Tabel 4.5 output Uji Reliabelitas Item Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.709	5

Dari tabel out put uji realibilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0,709 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0, 709 termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 5 instrumen tes pilihan ganda yang diajukan sangat reliabel.adapun cara menghitung reliabilitas sebagaimana terlampir.

Tabel 4.6 output Uji Reliabelitas Item Soal Uraian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.745	5

Dari tabel out put uji realibilitas soal uraian dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Crombach* yaitu 0, 745 berdasarkan kesimpulan kemantapan alpha nilai 0, 745 termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa 5 instrumen tes pilihan uraian yang diajukan sangat reliabel.adapun cara menghitung reliabilitas sebagaimana terlampir.

## 2. Uji Pra Penelitian

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji Homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, sebelumnya di uji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan nilai UTS (Ujian Tengah Semester) Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun nilai UTS Sejarah Kebudayaan Islam kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Daftar Nilai UTS (Ujian Tengah Semester) Sejarah  
Kebudayaan Islam kelas Eksperimen dan Kontrol

NILAI MID SKI KLS 4A (Kelas Kontrol )			NILAI MID SKI KLS 4B (Kelas Eksperimen)		
NO	NAMA	NILAI	NO	NAMA	NILAI
1	ABI	55	1	AFL	65
2	AFS	78	2	AM	88
3	AFD	76	3	ASI	73
4	ANM	90	4	BF	81
5	ADAK	66	5	DPN	43
6	AZA	65	6	DTC	65
7	CAA	78	7	FEAP	76
8	FSP	86	8	HAA	56
9	FWKR	71	9	INM	75
10	FNSP	65	10	LNIS	93
11	HAW	76	11	LNH	70
12	IMS	61	12	MHBDJ	53
13	IOF	48	13	MRNA	53
14	KMAB	68	14	MFFP	56
15	LA	70	15	MRS	51
16	MZ	51	16	NFN	71
17	MAF	56	17	NJA	90
18	MRZ	78	18	NMP	76
19	MRR	86	19	NAN	80
20	MSR	80	20	NH	75
21	MZR	68	21	NLBC	81
22	NSR	84	22	NLHSD	76
23	NMZ	73	23	NA	68
24	NAKR	76	24	RGJ	78
25	NRAD	83	25	RAI	75
26	NDAN	65	26	WAU	78
27	SNAZ	88	27	ZAI	75

Adapun hasil perhitungan uji homogenitas kelas menggunakan SPSS 16,0  
adalah sebagaiberikut:

### Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.010	1	47	.920

Data dinyatakan homogen apabila signifikansinya  $> 0,05$ . Berdasarkan tabel *output* uji homogenitas kelas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,920 . Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni  $0,920 > 0,05$  maka data tersebut dinyatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Adapun keadapun langkah-langkah uji homogenitas kelas menggunakan *SPSS 16,0* sebagaimana terlampir.

### 3. Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji prasarat hipotesis. Adapun uji prasarat tersebut sebagai berikut

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya  $\geq 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikannya  $< 0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal.

Pada Penelitian ini data yang terkumpul berupa post test dari angket motivasibelajar peserta didik. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

#### 1). Data Angket

Tabel 4.7 Daftar Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas IV B (Kelas Eksperimen)		Kelas IV A (Kelas Kontrol)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	RGJ	85	MAF	81
2	ALW	86	NSR	64
3	AWU	80	MZ	72
4	LNL	79	MZR	79
5	NFN	86	RFI	66
6	DTC	77	MSR	74
7	ASI	83	ABI	72
8	LNIS	86	IVN	65
9	FRS	95	KFI	81
10	INM	81	FAZ	75
11	MRS	85	AFDZ	76
12	MRNA	91	AFS	68
13	MFFP	84	NMZ	75
14	ZA	86	FSP	90
15	NJA	89	LS	88
16	NLBC	88	NDAN	69
17	HB	90	ADAM	76
18	NAN	85	ANM	72
19	HAA	83	CAA	79
20	NLHSD	84	NRAD	87
21	FEAP	84	IS	70
22	NMP	85	NAKR	72
23	NH	86	AZAQ	70
24	DPNU	95	AI	68
25	VNDR	84	HAW	85
26	NUA	83	RDWN	81
27	WAU	83	SNAZ	76

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data *post test* menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Item Instrumen angket motivasi hasil belajar

		Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N		27	27
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	81.52	76.00
	Std. Deviation	6.897	7.195
Most Extreme Differences	Absolute	.138	.094
	Positive	.110	.094
	Negative	-.138	-.093
Kolmogorov-Smirnov Z		.715	.489
Asymp. Sig. (2-tailed)		.686	.970
a. Test distribution is Normal.			

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,686, sedangkan untuk kelas kontrol 0,970. berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa  $0,686 > 0,05$  dan  $0,970 > 0,05$ . jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

## 2). Data Post test

No	Kelas IV B (Kelas Eksperimen)		Kelas IV B (Kelas Kontrol)	
	Kode peserta didik	Nilai	Kode peserta didik	Nilai
1	RGJ	100	MAF	85
2	AM	90	NSR	85
3	ASI	70	MZ	70
4	BF	80	MZR	65
5	DPN	80	RFI	70



6	DTC	75	MSR	60
7	LNH	90	ABI	75
8	LNIS	80	IVN	75
9	FRS	80	KFI	60
10	INM	90	FAZ	70
11	MRS	90	AFDZ	65
12	MRNA	85	AFS	75
13	MFFP	75	NMZ	60
14	ZA	65	FSP	90
15	NJA	80	LS	60
16	NLBC	80	NDAN	75
17	MHBDJ	75	ADAM	65
18	NAN	85	ANM	75
19	HAA	85	CAA	70
20	NLHSD	90	NRAD	80
21	FEAP	75	IS	75
22	NMP	80	NAKR	75
23	NH	80	AZAQ	75
24	DPNU	80	AI	65
25	NA	80	HAW	75
26	RAI	85	RDWN	75
27	WAU	70	SNAZ	75

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data *post test* menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Item Instrumen tes soal Ski

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kelaseksperimen	Kelas kontrol
N		27	27
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	80.93	72.04
	Std. Deviation	7.600	7.876
Most Extreme Differences	Absolute	.215	.205
	Positive	.215	.205
	Negative	-.155	-.202
Kolmogorov-Smirnov Z		1.118	1.066
Asymp. Sig. (2-tailed)		.164	.205
a. Test distribution is Normal.			

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kelaseksperimen	Kelas kontrol
N		27	27
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	80.93	72.04
	Std. Deviation	7.600	7.876
Most Extreme Differences	Absolute	.215	.205
	Positive	.215	.205
	Negative	-.155	-.202
Kolmogorov-Smirnov Z		1.118	1.066
Asymp. Sig. (2-tailed)		.164	.205

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,164, sedangkan untuk kelas kontrol 0,205. berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa  $0,164 > 0,05$  dan  $0,205 > 0,05$ . jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data dari kedua kelas tersebut bersifat normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa dan lanjutan. Uji ini dilakukan sebagai prasarat sebelum melakukan uji t dan manova. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya  $> 0.05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0.05$  maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Uji T dan Manova bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Untuk menguji homogenitas menggunakan program komputer *SPSS 16.0*

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa post test dan angket motivasi belajar peserta didik.

#### 1) Data Angket

Data yang digunakan dalam uji homogenitas angket adalah data angket yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun perhitungan uji homogenitas dan angket menggunakan *SPSS16.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Instrumen Angket motivasi belajar

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.046	1	52	.831

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0.831 karena nilai signifikannya dari uji homogenitas  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan homogen.

#### 2) Data Post Test

Data yang digunakan dalam uji homogenitas *post test* adalah data *post test* yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun perhitungan uji homogenitas dan angket menggunakan *SPSS16.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.0 Uji Homogenitas Instrumen Tes Ski

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.196	1	52	.660

Berdasarkan tabel 5.0 diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0.660 karena nilai signifikannya dari uji homogenitas  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan homogen.

#### 4. Uji Hipotesis

Setelah uji prasarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan melakukan uji *t-test*.

##### a. Uji *t-test*

Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka kedua syarat terpenuhi untuk melakukan uji T. Uji ini digunakan untuk, mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol. Uji ini dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 16.0 yaitu *Independent Samples Test*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

1)  $H_a$ : Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

$H_o$ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

2)  $H_a$ : Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

$H_o$ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

3)  $H_a$ : Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

$H_o$ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *SPSS*

16.0

## Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar Peserta Didik

Tabel 5.1 Output Uji *T-test* Angket Motivasi Belajar

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai kelasEksperimen	27	81.52	6.897	1.327
kelaskontrol	27	76.00	7.195	1.385

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
nilai	Equal variances assumed	.046	.831	2.877	52	.006	5.519	1.918
	Equal variances not assumed			2.877	51.907	.006	5.519	1.918

Dari hasil perhitungan pada tabel 5.1 di peroleh nilai  $t_{hitung} = 6.228$  dan  $sig (2-tailed) = 0,006$ . sebelum melihat  $t_{tabel}$  terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = N-2$  karena jumlah sampel yang diteliti adalah 54 siswa maka  $db = 54 - 2 = 52$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.877 > 2,021$ . Dan  $sig (2-tailed) = 0,006 > 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. sehingga ada pengaruh model pembelajaran pengaruh model *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

### 1) Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil analisa uji t-test terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Output Uji T Instrumen soal

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	kelaseksperimen	27	80.93	7.600	1.463
	kelaskontrol	27	72.04	7.876	1.516

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	.196	.660	4.220	52	.000	8.889	2.106
	Equal variances not assumed			4.220	51.934	.000	8.889	2.106

Dari hasil perhitungan pada tabel 5.1 di peroleh nilai  $t_{hitung} = 4.220$  dan sig (2-tailed) = 0,000. sebelum melihat  $t_{tabel}$  terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = N-2$  karena jumlah sampel yang diteliti adalah 54 siswa maka  $db = 54 - 2 = 52$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} 2,021$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4.220 > 2,021$ . Dan sig (2-tailed)  $0,000 > 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. sehingga ada pengaruh model Dari hasil perhitungan pada tabel 5.1 di peroleh nilai  $t_{hitung} = 4.220$  dan sig (2-tailed) = 0,000. sebelum melihat  $t_{tabel}$  terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = N-2$  karena jumlah sampel yang diteliti adalah 54 siswa maka  $db = 54 - 2 = 52$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} 2,021$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4.220 > 2,021$ . Dan sig (2-tailed)  $0,000 > 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. sehingga ada pengaruh model *Teams Games Tournamen* terhadap

hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

### b. Uji Manova

Uji hipotesis ini menggunakan uji MANOVA. Uji manova dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan Hipotesis

$H_a: \mu_1 \leq \mu_2$  = Tidak Ada pengaruh model *Teams Games Tournamen* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

$H_0: \mu_1 > \mu_2$  = Ada Pengaruh model *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

2) Menentukan Taraf Signifikansi

a) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< \alpha = 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

b) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq \alpha = 0,05$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

**Tabel 5.3 Output Uji Manova**

Multivariate Tests <sup>b</sup>						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.995	4.864E3 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
	Wilks' Lambda	.005	4.864E3 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
	Hotelling's Trace	190.750	4.864E3 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000



	Roy's Largest Root	190.750	4.864E3 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
kelas	Pillai's Trace	.296	10.735 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
	Wilks' Lambda	.704	10.735 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
	Hotelling's Trace	.421	10.735 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000
	Roy's Largest Root	.421	10.735 <sup>a</sup>	2.000	51.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + kelas

Dari *out put* uji Multivariate menunjukkan bahwa F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semuanya signifikan. dengan demikian  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Adapun langkah-langkah uji MANOVA menggunakan *SPSS 16.0* sebagaimana terlampir.

Selain itu Uji Manova juga dapat dilihat menggunakan perhitungan *SPSS 16.0* Sebagaiberikut:

Tabel Output Uji Manova 5.4

**Tests of Between-Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>b</sup>
Corrected Model	motivasi	411.130 <sup>a</sup>	1	411.130	8.278	.006	8.278	.806

	hasilbelajar	1066.667 <sup>c</sup>	1	1066.667	17.807	.000	17.807	.985
Intercept	motivasi	334963.130	1	334963.130	6.744E3	.000	6744.031	1.000
	hasilbelajar	315868.519	1	315868.519	5.273E3	.000	5273.239	1.000
Kelas	motivasi	411.130	1	411.130	8.278	.006	8.278	.806
	hasilbelajar	1066.667	1	1066.667	17.807	.000	17.807	.985
Error	motivasi	2582.741	52	49.668				
	hasilbelajar	3114.815	52	59.900				
Total	motivasi	337957.000	54					
	hasilbelajar	320050.000	54					
Corrected Total	motivasi	2993.870	53					
	hasilbelajar	4181.481	53					

a. R Squared = .137 (Adjusted R Squared = .121)

b. Computed using alpha = .05

c. R Squared = .255 (Adjusted R Squared = .241)

Dari tabel 5.4 di atas menunjukkan bahwa signifikansi pada tabel *Sig. 2-tailed (Equal variances assumed)* adalah 0,000 dan 0,006. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  dan  $0,006 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Jadi, ada perbedaan pengaruh model pembelajarn teams games tournament terhadap motivasi dan hasil belajar dan metode konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh yang Signifikan model pembelajarn *teams games tournament*

terhadap motivasi dan hasil belajar Ski pada materi Kepribadian Nabi Muhammad Saw”.

### C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data penelitian, selanjutnya adalah mendiskripsikan hasil penelitian tersebut dalam sebuah tabel yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajarn *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung..Berikut tabel rekapitulasi hasil penelitian yang didapat oleh peneliti.

**Tabel 5.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
a.	<p><math>H_a</math>: Ada pengaruh model pembelajarn <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p> <p><math>H_0</math> tidak ada pengaruh model pembelajarn <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p>	<p><math>t_{hitung} = 2.877</math></p> <p>Signifikasi pada tabel <i>Sig(2-tailed)</i> adalah 0,000</p>	<p><math>t_{tabel} = 2,021</math></p> <p>Probability &lt; 0,05</p>	$H_a$ diterima	Ada Pengaruh model pembelajarn <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

b.	<p><math>H_a</math>: Ada pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p> <p><math>H_0</math> tidak ada pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p>	<p><math>t_{hitung} = 4.220</math></p> <p>Signifikasi pada tabel <i>Sig(2-tailed)</i> adalah 0,000</p>	<p><math>t_{tabel} = 2,021</math> (taraf 5%)</p> <p>Probability &lt; 0,05</p>	<p><math>H_a</math> diterima</p>	<p>Ada Pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.</p>
c.	<p><math>H_a</math>: Ada pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p> <p><math>H_0</math> tidak ada pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p>	<p>signifikan si pada tabel <i>Sig. 2-tailed (Equal variences assumed)</i> adalah 0,000 dan 0,006</p>	<p>Probability &lt; 0,05</p> <p>Berarti signifikan karena <math>\alpha &lt; 0,05</math></p>	<p>Tolak <math>H_0</math></p>	<p>Ada pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung</p>

Berdasarkan tabel penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* terhadap motivasi belajar, pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar dan pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi sub tema kepribadian Nabi Muhammad saw pada peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Berdasarkan uraian data rekapitulasi dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 1 mengenai hasil belajar dengan uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2.877$  dan  $Sig(2-tailed)$  sebesar 0,000 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2.877 > 2,021$  dan  $Sig(2-tailed)$  sebesar  $0,000 > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
- b. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 2 mengenai motivasi belajar dengan uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4.220$  dan  $Sig(2-tailed)$  sebesar 0,000 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4.220 > 2,021$  dan  $Sig(2-tailed)$  sebesar  $0,000 > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

- c. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penelitian pada kolom nomor 3 mengenai motivasi dan hasil belajar dengan uji manova, diperoleh Sig sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.