

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol

Analisis data pengujian prasyarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Aymp.Sig* $> 0,05$ maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogrof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket signifikansi atau *Asymp Sig.* Kelas eksperimen sebesar 0,686 dan kelas kontrol sebesar 0,970. Karena nilai *Asymp Sig* kedua kelas $> 0,05$ maka data angket dari kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas angket diperoleh nilai Sig 0,831. Nilai Sig 0,831 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,006 dan t_{hitung} sebesar

2.877. Nilai Sig (2-tailed) $0,006 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (2.877) > t_{tabel} (2,021)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan motivasi di kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model TGT Model TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Robert E Slavin mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor untuk kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara dengan mereka. terdapat lima komponen dalam TGT yaitu sebagai berikut: 1) Presentasi Kelas. Materi yang akan diajarkan

diberikan melalui presentasi di dalam kelas. Presentasi ini dapat dilakukan oleh guru dengan metode yang biasa digunakan, atau dapat menggunakan media lain misalnya media audiovisual; 2) Tim. Tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang dipilih secara heterogen baik dari prestasi akademisnya maupun dari jenis kelaminnya; 3) *Game*. *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang isinya sesuai dengan materi yang dipresentasikan sebelumnya; 4) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung; 5) Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.¹ Beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang dimiliki perorangan, 2) Anggota kelompok akan termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain, 3) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil, 4) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.²

Model pembelajaran TGT membuat peserta didik menjadi lebih senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Permainan dalam TGT dapat

¹ Mohammad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan di Tingkat Dasar. (Jakarta : PT Raja Grafindo).hal184

²Nelfi Erlinda, *Peningkatan dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK Tahun Ajaran 2016/2017*. 2301-7562, Prodi Pendidikan Fisika,UIN Raden Intan Lampung

berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada media kartu yang diberi angka. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran, misalnya media kartu *question card*. *Question card* atau kartu pertanyaan adalah sebuah kartu yang berisi soal – soal yang akan di ujikan pada siswa, dengan *question card* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.³Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan danmemotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompokbelajar, (4) Belajar tim, (5) turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Hasil Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yuanita yang berjudul " Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas XSMK Kediri tahun ajaran 2016/2017". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas X SMK Kediri tahun ajaran 206/2017. Hal ini dibuktikan dengan hasil post-test didapatkan kenaikan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata sebesar 76,35 dengan persentase 84% sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 61,62 dengan

³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovaif dalam Kurikulum*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2014), hal 207

persentase 79%. Berdasarkan analisis diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa dengan T-hitung pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 4,002 sedangkan T-tabel sebesar 2,021 yang berarti $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$.⁴

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis (H_a). Yakni ada pengaruh signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar SKI Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol

Analisis data pengujian prasarat hipotesis yaitu, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Asymp.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*.

Hasil pengujian normalitas untuk data nilai post test signifikansi atau *Asymp Sig.* Kelas eksperimen sebesar 0,164 dan kelas kontrol sebesar 0,205.

⁴ Dewi Yunita, *Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas X SMK Kediri tahun ajaran 2016/2017*, 11.1.01.05.0051, Artikel Skripsi, Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri, hal 8

Karena nilai *Asymp Sig* kedua kelas $> 0,05$ maka data angket dari kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil data homogenitas post tes diperoleh nilai Sig 0,660 . Nilai Sig 0,660 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen ,maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test* .Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 dan t_{hitung} sebesar 4.220 Nilai Sig (2-tailed) 0,000 $< 0,05$ dan nilai t_{hitung} (4.220) $> t_{tabel}$ (2,021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional .Peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif ,mereka lebih bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.karena dalam pembelajaran ini peserta didik berperan sebagai tutor sebaya dan pembelajaranya mengandung unsur permainan . selain itu peserta didik juga dapat bekerja sama dalam sebuah tim untuk memastikan semua anggota tim telah menguasai materi pelajaran selanjutnya sehingga dalam pembelajaran

siswa lebih santai dalam belajar memungkinkan peserta didik menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sehingga dapat memperoleh skor terbanyak dalam timnya tersebut.⁵ Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol. karena pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang siswanya bekerja secara bersama-sama untuk memaksimalkan belajar mereka, siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap keberhasilan setiap individu dan kelompoknya. Di dalam pembelajaran kooperatif guru bertindak sebagai fasilitator dan guru bukan lagi satu-satunya sebagai sumber informasi bagi siswa.⁶

Hal ini sesuai dengan kelebihan model Teams Games Tournament, yaitu:

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

⁵Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13

- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- e) Kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁷

Hasil belajar dalam penelitian ini termasuk dalam kategori tinggi karena pembelajaran menggunakan TGT merupakan pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik sebagai tutor sebaya dan memungkinkan peserta didik menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran dalam kelompoknya. Hal ini sesuai dengan pengertian TGT yaitu Model pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar peserta didik.

⁷Tukiran Taniredja, dkk..*Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta.2014), hal 72-73

Penggunaan pemodelan dalam belajar mengakibatkan peserta didik melakukan aktivitas fisik. Aktifitas fisik akan akan melibatkan indra lebih banyak sehingga akan lebih berkesan. Kesan yang telah dibangun oleh peserta didik akan mempengaruhi daya ingat peserta didik tersebut. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa pengetahuan diletakkan dan dihubungkan dengan konteks dimana pengetahuan tersebut dikembangkan. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka pembelajaran harus diadakan semirip mungkin dengan situasi "dunia nyata" . pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif.

Menurut Suherman Model pembelajaran *TGT* merupakan model pembelajaran dimana seorang pendidik bisa menerapkan beberapa metode pembelajaran dalam satu rencana pembelajaran, misalnya pada saat penyajian materi pendidik menerapkan metode ceramah, pada saat belajar kelompok pendidik menerapkan metode diskusi, dan pada saat turnamen bisa diterapkan model permainan atau sejenis perlombaan tertentu. Dengan penerapan berbagai macam model pembelajaran, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik semakin banyak membuat peserta didik bisa menerima materi pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik bisa meningkat.

Hasil Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Laelatul Muna yang berjudul " Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol

Tulungagung Tahun ajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung ini dibuktikan dengan hasil Data hasil penghitungan perbedaan kedua kelompok diperoleh Dari hasil penelitian didapat hasil *Sig (2 tailed)* pada *equal variance* adalah 0,016 yang berarti $< 0,05$ dan t hitung $2,471 > t$ tabel $2,002$ maka ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung 2014/2015.⁸

Berdasarkan paparan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a). Yakni ada pengaruh signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hal ini disebabkan karena pembelajarannya dengan menggunakan model TGT, proses pembelajarannya tidak hanya berpusat pada guru tetapi peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik juga menjadi tutor sebaya. Peserta didik di tuntut untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya dan bersikap jujur sehingga dalam kegiatan pembelajaran rasa kekeluargaannya sangat tinggi menjadikan penyelesaian

⁸ Nur Laelatul Muna, *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung 2015/ 2016*, (Bandar Lampung : Skripsi tidak diterbitkan, 2016)

permasalahan dalam kelompoknya menjadi bermakna. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan pembelajaran yang dicapai terlaksana dengan baik dan lancar.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol

Berdasarkan hasil uji Manova di peroleh nilai ke empat p-value (sig) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* sebesar 0,000 . Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,000 < 0.05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh John Hopkins dikutip dalam bukunya Slavin menyatakan bahwa "Dalam pembelajaran TGT ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang".

Hasil Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Niswatur Rohmah yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015.. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan hasil Data hasil penghitungan perbedaan kedua kelompok diperoleh nilai Sig = 0,000 pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian hipotesis berbunyi “ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.”⁹

Berdasarkan paparan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a). Yakni ada pengaruh signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

⁹ Niswatur Rohmah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2015)