

BAB V
PEMBAHASAN

A. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah menganalisis data hasil penelitian, langkah selanjutnya adalah mendiskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih sebagai berikut :

Tabel 5.1
Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Uraian	Hasil	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung	$r_{hitung} = 0,565$	$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,565 > 0,329$	Hipotesis diterima	Ada hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung
2.	Hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI	$r_{hitung} = 0,562$	$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,562 > 0,329$	Hipotesis diterima	Ada hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II

No.	Uraian	Hasil	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
	Negeri 6 Tulungagung				MI Negeri 6 Tulungagung
3.	Hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung	$r_{hitung} = 0,665$	$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,665 > 0,329$	Hipotesis diterima	Ada hubungan penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa, hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa, dan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung pada mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut :

1. Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas II MI Negeri 6 Tulungagung

Berdasarkan hasil uji korelasi didapat r_{hitung} atau *pearson correlation* sebesar 0,565. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut terdapat di interval nilai dari korelasi antara 0,40–0,599 dengan kekuatan hubungan menunjukkan sedang. Berikut ini adalah pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut :

Tabel 5.2
Interpretasi Kekuatan Hubungan Antar-Variabel

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Hasil analisis terdapat r_{hitung} sebesar 0,565 dan nilai r_{tabel} untuk responden angket penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan minat belajar siswa sebanyak 24 responden dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 maka dapat diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,565 > 0,329$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil tersebut menunjukkan ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Seperti halnya pendapat dari Slavin, *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, dan sikap-sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹³⁵

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.¹³⁶ 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 merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati

¹³⁵Shoimin, *68 Model...*, hal. 197

¹³⁶Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 75

seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara kepada kepuasan.¹³⁷ Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh.¹³⁸ 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 termasuk dalam bagian dari faktor yang mempengaruhi suatu keberhasilan. Pada usia siswa madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar mereka cenderung masih menyenangi permainan sehingga siswa lebih tertarik dan lebih berminat dengan pembelajaran yang sifatnya bermain dimana siswalebih mudah memahami apa yang dipelajari dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dengan metode konvensional.

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fairuzzabadi Arif Billah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”. Dalam skripsi tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil post-test kelas eksperimen yang diperoleh hasil $0,78 > 0,05$. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil t hitung dan t tabel, maka yang dihasilkan adalah $t_{tabel} >$ dari pada t_{hitung} . Hasil pengujian hipotesis $2,275 > 2,004$ yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diterima

¹³⁷Slameto, *Belajar dan...*, hal. 57

¹³⁸Djali, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 121

adalah (H_1) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang.

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Binti Royani pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X di MA Al-Ma’arif Tulungagung Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu sebesar 8,34%. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa pada proses pembelajaran Fiqih sehingga hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a , yakni ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

2. Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas II MI Negeri 6 Tulungagung

Berdasarkan hasil uji korelasi didapat r_{hitung} atau *pearson correlation* sebesar 0,562. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut terdapat di interval

nilai dari korelasi antara 0,40–0,599 dengan kekuatan hubungan menunjukkan sedang.

Hasil analisis terdapat r_{hitung} sebesar 0,562 dan nilai r_{tabel} untuk responden angket penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan hasil belajar siswa sebanyak 24 responden dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 maka dapat diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,562 > 0,329$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil tersebut menunjukkan ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Selain itu siswa menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari terutama pada mata pelajaran Fiqih.

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 Suprijono yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.¹³⁹ Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori.¹⁴⁰

Hasil belajar adalah hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswa, dalam jangka waktu tertentu.¹⁴¹ Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁴² Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan data yang amat penting yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk memberikan atau merencanakan pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik.

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Richard Bastian Endang Herawan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

¹³⁹Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 22

¹⁴⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 42

¹⁴¹Purwanto, *Prinsip-Prinsip...*, hal. 33

¹⁴²Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 54

Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon”. Dalam penelitian ini Richard Bastian Endang Herawan menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh pada hasil belajar ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} atau $t_{empirik} = (4,498)$, sedangkan teoritik pada tabel signifikan 5% adalah 1,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon.

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Nurazizah pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat”. Hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 42,40 sedangkan rata-rata pretest kelas kontrol adalah 38,80. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,80 sedangkan kelas kontrol adalah 70,80. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,59 sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,51 selisih N-Gain kedua kelas tersebut adalah 0,08.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) secara

efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran Fiqih sehingga hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a , yakni ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

3. Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung

Berdasarkan hasil uji korelasi didapat r_{hitung} atau *pearson correlation* sebesar 0,665. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut terdapat di interval nilai dari korelasi antara 0,60–0,799 dengan kekuatan hubungan menunjukkan kuat. Hasil analisis terdapat r_{hitung} sebesar 0,665 dan nilai r_{tabel} untuk responden angket penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan minat dan hasil belajar siswa sebanyak 24 responden dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 maka dapat diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,665 > 0,329$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil tersebut menunjukkan ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

Model pembelajaran merupakan kerangka konsep yang menggambarkan prosedur pengorganisasian pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan belajar. Menurut Eggan model pembelajaran adalah strategi perspektif pembelajaran yang didesain untuk

mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga model pembelajaran merupakan suatu perspektif sedemikian guru bertanggung jawab selalu tahap perencanaan, implementasi dan penilaian dalam pembelajaran.¹⁴³

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan peran aktif siswa tanpa ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dalam kelompok, serta pembelajarannya juga mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.¹⁴⁴ Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.¹⁴⁵ Dengan kata lain TGT adalah model pembelajaran menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok yang mempunyai kemampuan yang homogen. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa lebih rileks dan semangat dalam belajar.

Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan model TGT dilakukan dengan cara mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game turnamen* sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa

¹⁴³Siswono, *Model Pembelajaran...*, hal. 41

¹⁴⁴*Ibid.*, hal. 203

¹⁴⁵Komalasari, *Pembelajaran Kontsektual...*, hal. 68

meningkat melalui *game* akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Hasil penelitian di MI Negeri 6 Tulungagung yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diketahui hasilnya signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar Fiqih dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Fiqih. Adapun pengaruh yang timbul yaitu menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung. Pengaruh tersebut sesuai dengan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, minat belajar siswa bertambah, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.¹⁴⁶

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Ariyani pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil analisis uji hipotesis

¹⁴⁶Tanireja, et.all., *Model-model...*, hal. 72

diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa nilai $0,021 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.