

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Objek Penelitian

Menurut Suharsimi objek penelitian atau disebut juga variabel penelitian adalah sesuatu yang menjadi perhatian peneliti.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Sugiyono objek penelitian ialah suatu sifat dari seseorang yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti kemudian ditarik kesimpulan<sup>2</sup>. Objek penelitian dapat berupa orang, benda, transaksi, atau kejadian. Selanjutnya, sekumpulan objek yang dipelajari tadi dinamakan *populasi*. Dalam mempelajari populasi, peneliti berfokus pada satu atau lebih *karakteristik* atau *sifat* dari objek. Karakteristik semacam itu disebut sebagai *variabel*.<sup>3</sup> Obyek penelitian dalam penelitian ini yakni minat belajar dan hasil belajar.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan instrumen berupa angket untuk mengukur minat belajar dan soal tes untuk mengukur hasil belajar. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh tiga ahli matematika. Kemudian diujicobakan pada kelas uji coba untuk mengetahui kelayakan instrument.

Selanjutnya peneliti melakukan penelitian berdasarkan tempat yang telah ditentukan yakni di MA NU Raudlatut Tholibin. Sebagai tahap akhir dari penelitian tersebut, peneliti mengumpulkan data sebagai bahan bukti serta pembahasan yang akan diuraikan peneliti dalam analisis dan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan di MA NU Raudlatut Tholibin.

---

<sup>1</sup> M.A Dr. Drs. H.Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press, 2020, [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

<sup>3</sup> M.Si Hardani, S.Pd. et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif*, *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, vol. 5, 2023.

**2. Analisis Data**

**a. Uji Validitas**

**1) Uji Validitas Instrument Angket**

Pada penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik ” peneliti melakukan uji coba XIA yang terdiri dari 21 peserta didik di MA NU Radlatut Tholibin.

Uji instrumen angket ini guna menjawab hipotesis pertama yakni efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar maetmatika. Instrumen angket memuat 25 pernyataan yang memuat 4 indikator minat belajar matematika. Skala likert digunakan untuk menghitung instrumen angket yang memuat 5 opsi yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Uji validitas dikatakan valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$  . Pada uji validitas instrument angket yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan software IBM SPSS 26. Hasil dari uji coba validitas instrument angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 1 Uji Validitas Instument Angket**

| No | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Kriteria    |
|----|--------------|-------------|-------------|
| 1  | 0,827        | 0,433       | Valid       |
| 2  | 0,759        | 0,433       | Valid       |
| 3  | 0,765        | 0,433       | Valid       |
| 4  | -0,71        | 0,433       | Tidak valid |
| 5  | 0,749        | 0,433       | Valid       |
| 6  | 0,756        | 0,433       | Valid       |
| 7  | 0,717        | 0,433       | Valid       |
| 8  | -0,529       | 0,433       | Tidak valid |
| 9  | 0,501        | 0,433       | Tidak valid |
| 10 | -0,034       | 0,433       | Tidak valid |
| 11 | 0,384        | 0,433       | Tidak valid |
| 12 | 0,886        | 0,433       | Valid       |
| 13 | 0,661        | 0,433       | Valid       |
| 14 | 0,629        | 0,433       | Valid       |

|    |        |       |             |
|----|--------|-------|-------------|
| 15 | 0,600  | 0,433 | Valid       |
| 16 | 0,602  | 0,433 | Valid       |
| 17 | 0,804  | 0,433 | Valid       |
| 18 | -0,184 | 0,433 | Tidak valid |
| 19 | 0,765  | 0,433 | Valid       |
| 20 | 0,433  | 0,433 | Tidak valid |
| 21 | 0,263  | 0,433 | Tidak valid |
| 22 | 0,782  | 0,433 | Valid       |
| 23 | 0,014  | 0,433 | Tidak valid |
| 24 | 0,274  | 0,433 | Tidak valid |
| 25 | 0,738  | 0,433 | Valid       |

Pada tabel 4.1 terdapat 15 butir instrument angket valid dan 10 butir instrument angket tidak valid. Output/Hasil Perhitungan SPSS ada di lampiran 16.

**2) Uji Validitas Instrument Tes**

Instrumen tes diberikan pada kelas uji coba XII A yang terdiri dari 21 peserta didik di MA NU Radlatut Tholibin yang memuat materi barisan deret aritmetika dan geometri. Instrument tes dipakai untuk menjawab hipotesis kedua yaitu efektif atau tidak model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Ada 8 butir soal yang diberikan pada peserta didik kelas uji coba. Dikatakan valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$ . Adapun uji validitas instrument tes yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan software IBM SPSS 26. Hasil dari uji coba validitas instrument tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 2 Uji Validitas Instrument Tes**

| No | <i>r<sub>hitung</sub></i> | <i>r<sub>tabel</sub></i> | Kriteria    |
|----|---------------------------|--------------------------|-------------|
| 1  | 0,558                     | 0,433                    | Valid       |
| 2  | 0,569                     |                          | Valid       |
| 3  | 0,665                     |                          | Valid       |
| 4  | 0,588                     |                          | Valid       |
| 5  | 0,601                     |                          | Valid       |
| 6  | 0,392                     |                          | Tidak valid |

|   |       |  |       |
|---|-------|--|-------|
| 7 | 0,444 |  | Valid |
| 8 | 0,739 |  | Valid |

Pada tabel 4.2, terdapat 7 butir soal valid yaitu nomor 1,2,3,4,5,7,8 dan terdapat 1 butir soal tidak valid yaitu nomor 6. Output/Hasil Perhitungan SPSS ada di lampiran 17.

**b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui data yang didapatkan bersifat ajeg atau tetap. Uji reliabilitas memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Kriteria Uji Reliabilitas<sup>4</sup>**

| <b>Indeks Deskriminasi Item</b> | <b>Kategori</b>                    |
|---------------------------------|------------------------------------|
| $r \leq 0,20$                   | Derajat reliabilitas sangat rendah |
| $0,20 < r \leq 0,40$            | Derajat reliabilitas rendah        |
| $0,40 < r \leq 0,60$            | Derajat reliabilitas sedang        |
| $0,60 < r \leq 0,80$            | Derajat reliabilitas tinggi        |
| $0,80 < r \leq 1,00$            | Derajat reliabilitas sangat tinggi |

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji realibitas instrument angket dan tes dengan uji statistic *Cronbach's Alpha* berbantuan software IBM SPSS 26. Berikut hasil uji reliabilitas pada pengujian ini.

**1) Uji Reliabilitas Instrument Angket**

**Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Instrument Angket**

| <b>Reliability Statistics</b> |            |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha              | N of Items |
| .865                          | 25         |

---

<sup>4</sup> Becker et al., *Panduan Penelitian Experimen Beserta Analisis Ststistik Dengan Sppss.*

Berlandaskan tabel 4.4, hasil uji reliabilitas instrument angket *Cronbach's Alpha* yaitu 0,865. Nilai tersebut masuk kategori reliabilitas sangat tinggi dengan indeks  $0,80 \leq 0,865 < 1,00$

2) **Uji Reliabilitas Instrument Tes**

**Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas Instrument Tes**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .608             | 8          |

Berlandaskan tabel 4.5, hasil uji realibilitas instrumen tes *Cronbach's Alpha* yaitu 0,608. Nilai tersebut masuk kategori reliabilitas tinggi dengan indeks  $0,50 \leq 0,608 < 0,80$

c. **Uji Tingkat Kesukaran Instrument Tes**

Tingkat kesukaran soal menyatakan apakah suatu butir soal dianggap mudah, sedang, atau susah dalam mengerjakannya dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 4. 6 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrument Tes**

| Indeks Deskriminasi Item | Kategori      |
|--------------------------|---------------|
| 0,00                     | Terlalu Sukar |
| $0,00 < TK \leq 0,30$    | Sukar         |
| $0,30 < TK \leq 0,70$    | Sedang/Cukup  |
| $0,70 < TK \leq 1,00$    | Mudah         |
| 1,00                     | Terlalu Mudah |

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji tingkat kesukaran berbantuan software IBM SPSS 26. Adapun hasil uji tingkat kesukaran pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 7 Uji Tingkat Kesukaran Instrument Tes**

| No soal | Indeks Tingkat Kesukaran | Kriteria |
|---------|--------------------------|----------|
| 1       | 0,339                    | Cukup    |
| 2       | 0,238                    | Sukar    |
| 3       | 0,889                    | Mudah    |
| 4       | 0,677                    | Cukup    |

|   |       |       |
|---|-------|-------|
| 5 | 0,222 | Sukar |
| 6 | 0,624 | Cukup |
| 7 | 0,111 | Sukar |
| 8 | 0,654 | Cukup |

Pada tabel 4.7 dari 8 butir soal yang diujicobakan terdapat 1 soal kriteria mudah yaitu nomor 3; 4 soal kriteria cukup yaitu nomor 1,4,6,8, dan 3 soal kriteria sukar yaitu nomor 2,5,7. Output/Hasil Perhitungan SPSS ada di lampiran 18.

**d. Uji Daya Beda Instrument Tes**

Daya pembeda (DP) menyatakan seberapa jauh kemampuan soal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah dengan kriteria pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 8 Kriteria Uji Daya Beda Instrument Tes**

| Indeks Deskriminasi Item | Kategori     |
|--------------------------|--------------|
| $DP \leq 1,00$           | Sangat Jelek |
| $0,00 < TK \leq 0,20$    | Jelek        |
| $0,20 < TK \leq 0,40$    | Cukup        |
| $0,40 < TK \leq 0,70$    | Baik         |
| $0,70 < TK \leq 1,00$    | Sangat Baik  |

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji daya beda berbantuan software IBM SPSS 26. Adapun hasil uji daya beda pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 9 Uji Daya Beda Instrument Tes**

| No soal | Indeks Daya Pembeda | Kriteria |
|---------|---------------------|----------|
| 1       | 0,368               | Cukup    |
| 2       | 0,460               | Baik     |
| 3       | 0,630               | Baik     |
| 4       | 0,448               | Baik     |
| 5       | 0,431               | Baik     |
| 6       | 0,179               | Jelek    |
| 7       | 0,319               | Cukup    |
| 8       | 0,347               | Cukup    |

Pada tabel 4.9 dari 8 butir soal yang diujicobakan terdapat 4 soal kriteria baik, 3 soal kriteria cukup, dan 1

soal kriteria jelek. Output/Hasil Perhitungan SPSS ada di lampiran 18.

**e. Uji Prasyarat**

**1) Uji Normalitas**

Data yang diperoleh peneliti harus diuji apakah data variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas peneliti berbantuan software IBM SPSS 26 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.<sup>1</sup>

Hipotesis uji normalitas data yaitu:

H<sub>0</sub> = data variabel mengalami distribusi normal

H<sub>1</sub> = data variabel tidak mengalami distribusi normal

Dari hipotesis tersebut, kriteria pengambilan keputusan yaitu

- Jika nilai *sig* < 0,05 H<sub>0</sub> ditolak maka data tidak berdistribusi normal
- Jika nilai *sig* > 0,05 H<sub>0</sub> diterima maka data berdistribusi normal

**a. Uji Normalitas Data Minat Belajar**

**Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data Angket**

|       |      | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|-------|------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| kelas |      | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| hasil | pre  | .130                            | 22 | .200 <sup>*</sup> | .959         | 22 | .465 |
|       | post | .160                            | 22 | .149              | .938         | 22 | .183 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil SPSS diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu nilai sig pretest angket dengan nilai sebesar 0,200 > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya data *pretest* angket minat berdistribusi normal dan nilai *posttest* angket minat sebesar 0,149 > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya

---

<sup>1</sup> Vinet and Zhedanov, *A "missing" Family of Classical Orthogonal Polynomials*, 2011.

data posttest angket minat berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar**

**Tabel 4. 11 Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar**

**Tests of Normality**

| kelas     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| hasil pre | .173                            | 22 | .085 | .816         | 22 | .001 |
| post      | .160                            | 22 | .147 | .943         | 22 | .225 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil SPSS diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu nilai sig *pretest* dengan nilai 0,085 > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya data hasil belajar *pretest* berdistribusi normal dan nilai *posttest* sebesar 0,147 > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya data *posttest* hasil belajar berdistribusi normal.

**f. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini yaitu uji *t-test*. Uji *t-test* bertujuan untuk membandingkan data sebelum dan setelah diberi perlakuan dalam satu kelompok.<sup>2</sup>

Uji *t-test* dibantu dengan program IBM SPSS 26 dengan kriteria yaitu: Apabila menggunakan taraf signifikansi maka tolak H<sub>0</sub> jika nilai signifikansi < 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima.

**1) Uji Hipotesis I (Peningkatan Minat belajar Matematika)**

Hipotesis uji t-test *pretest* dan *posttest* angket yaitu:

H<sub>0</sub> = Tidak ada perbedaan minat belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

H<sub>1</sub> ≠ Ada perbedaan minat belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

<sup>2</sup> Mundir, *Statistika Pendidikan*.

Dari uji paired T-tes pada SPSS diperoleh hasil pada tabel 4.12

**Tabel 4. 12 Uji Paired T-test Data Angket**

|        |                         | Paired Samples Test |                |                 |   |           |         |    |                 |
|--------|-------------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|        |                         | Paired Differences  |                |                 |   |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|        |                         | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|        |                         |                     |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1 | pre_angket- post_angket | -17.50000           | 7.00170        | 1.49277         | -20.60438                                 | -14.39562 | -11.723 | 21 | .000            |

Berdasarkan tabel 4.12, dapat diketahui bahwa uji *T-test* menunjukkan nilai *sig. (2 – tailed)*  $0,000 < 0,05$  . Sementara itu diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 11,723 > 2,08 = t_{0.025;20}$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan minat belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Selain dari uji *paired sampel T-test* diatas, peneliti melakukan uji deskriptif maka diperoleh nilai maksimum, minimum dan mean pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 13 Uji Deskriptif Data Angket**

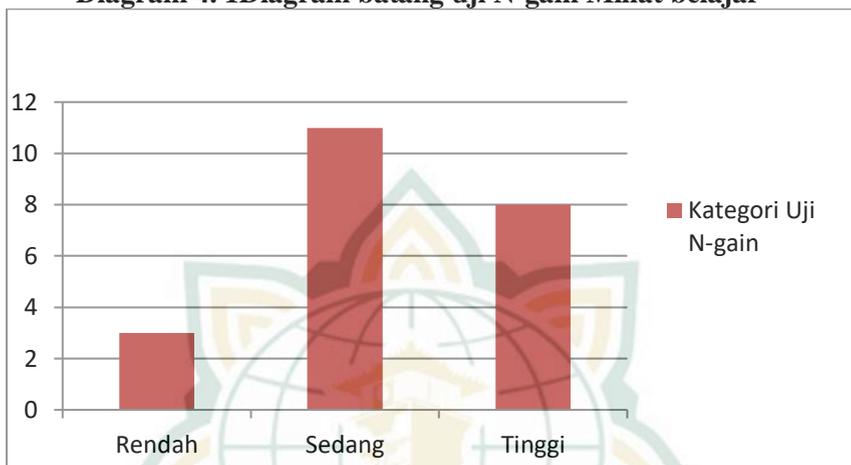
| Descriptive Statistics |    |         |         |         |                |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
| pre_angket             | 22 | 35.00   | 55.00   | 45.0455 | 5.86740        |
| post_angket            | 22 | 44.00   | 74.00   | 62.5455 | 8.38211        |
| Valid N (listwise)     | 22 |         |         |         |                |

Pada tabel diatas terdapat peningkatan dengan nilai minimum *pretest* angket yaitu 35 dan nilai *posttest* 44, nilai maksimum *pretest* angket yaitu 55 dan nilai *posttest* 74 dengan nilai rerata *pretest* minat yaitu dari 45,05 dan nilai *posttest* minat 62,55 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar peserta didik peneliti menggunakan uji N-gain. Hasil dari uji N-

gain diperoleh pada diagram dibawah ini. Hasil perhitungan uji N-gain terdapat pada lampiran 19.

**Diagram 4. 1**Diagram batang uji N-gain Minat belajar



Berdasarkan diagram batang diatas, peserta didik dengan peningkatan minat belajar kategori rendah terdapat 3 peserta didik, kategori sedang terdapat 11 peserta didik, dan kategori tinggi 8 peserta didik.

**2) Uji Hipotesis II (Peningkatan Hasil Belajar)**

Hipotesis uji *t-test pretest* dan *posttest* tes hasil belajar yaitu:

$H_0$  = Tidak ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

$H_1 \neq$  Ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

**Tabel 4. 14 Uji Paired T-test Data Hasil Belajar**

|        |                    | Paired Samples Test |                |                 |   |         |        |    |                 |
|--------|--------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
|        |                    | Paired Differences  |                |                 |   |         | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|        |                    | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |        |    |                 |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -33.818             | 18.236         | 3.888           | Lower                                     | Upper   |        |    |                 |
|        |                    |                     |                |                 | -41.903                                   | -25.733 | -8.698 | 21 | .000            |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa uji T test menunjukkan nilai *sig. (2 – tailed)*  $0,000 < 0,05$  Sementara itu diperoleh

bahwa  $t_{hitung} = 8,698 > 2,08 = t_{0,025;20}$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Selain dari uji *paired sampel T-tes* diatas, peneliti melakukan uji deskriptif maka diperoleh nilai maksimum, minimum dan mean pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 15 Uji Deskriptif Data Hasil Belajar**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest                | 22 | 19      | 68      | 30.45 | 11.156         |
| Posttest               | 22 | 32      | 93      | 64.27 | 18.069         |
| Valid N (listwise)     | 22 |         |         |       |                |

Pada tabel diatas terdapat peningkatan dengan nilai minimum *pretest* yaitu 19 dan nilai *posttest* 32, nilai maksimum *pretest* yaitu 68 dan nilai *posttest* 93 dengan nilai rerata *pretest* yaitu 30,45 dan nilai *posttest* 64,27 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan uji N-gain. Hasil dari uji N-gain diperoleh pada diagram dibawah ini. Hasil perhitungan uji N-gain berbantuan excel terdapat pada lampiran 19.

**Diagram 4. 2 Diagram batang uji N-gain hasil belajar**



Berdasarkan diagram batang diatas, peserta didik dengan peningkatan hasil belajar kategori rendah terdapat 4 peserta didik, kategori sedang terdapat 12 peserta didik, dan kategori tinggi 6 peserta didik.

**B. Pembahasan**

**1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas XI**

Minat belajar matematika sangat dibutuhkan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik yang tidak memiliki minat belajar maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Model pembelajaran menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ummi Hanik Nashiha dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui cara jitu menumbuhkan minat belajar matematika di SD Unggulan Muslimat NU Kudus. Ibu Retno Tri Lidya Ningrum sebagai guru matematika, tidak selalu menggunakan model pembelajaran ceramah saat mengajar, namun dapat menggunakan model pembelajaran lain seperti diskusi, latihan, dan lain-lain.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ummi Hanik Nashihah, “Manajemen Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Unggulan Muslimat NU Kabupaten Kudus,” *Quality* 8, no. 1 (2020): 94, <https://doi.org/10.21043/quality.v8i1.7430>.

Model pembelajaran seperti diskusi bisa didapatkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tahapan model pembelajaran ini menggunakan metode diskusi dimana siswa dapat bekerjasama mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. Kemudian peserta didik melakukan games singkat dengan guru memberikan kuis selama pembelajaran sehingga peserta didik ingin maju menjawab kuis tersebut. Selama pembelajaran tersebut peserta didik merasa penggunaan model pembelajaran seperti itu tidak membosankan karena peserta didik dapat aktif berfikir dan merasa ingin maju ke depan untuk dapat mengerjakan soal.

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas XI peneliti melakukan uji T-test, uji deskriptif dan uji N-gain untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini.

Sebelum menjawab hipotesis pertama yang pertama peneliti menguji data dan harus berdistribusi normal. Dalam melakukan uji dibantu dengan software IBM SPSS 26. Dari hasil SPSS menghasilkan nilai sig *pretest* angket dengan nilai sebesar  $0,200 > 0,05$  dan nilai *posttest* angket minat sebesar  $0,149 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang artinya data angket minat berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal dapat digunakan uji T-test. Dari hasil uji T-test dapat diperoleh nilai sig. (2 – tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa ada perbedaan signifikan minat belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Setelah menggunakan uji T-test peneliti menggunakan uji deskriptif dan uji N-gain untuk mengetahui terdapat peningkatan minat belajar matematika. Uji deskriptif diperoleh nilai rerata *pretest* minat yaitu dari 45,05 dan nilai *posttest* minat 62,55 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik. Sedangkan untuk uji N-gain peserta didik dengan peningkatan minat belajar kategori rendah terdapat 3 peserta didik, kategori sedang terdapat 11 peserta didik, dan kategori tinggi 8 peserta didik.

Selain dengan penelitian yang peneliti buat, terdapat penelitian lain yaitu “Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar dengan penulisnya” yaitu Ni Nyoman Sukasih<sup>2</sup> Pada penelitian tersebut guru dalam memaksimalkan model Pembelajaran Kooperatif TGT selama pembelajaran tersebut dibuat menyenangkan agar peserta didik dapat berkonsentrasi penuh pada pelajarannya. Selain itu, guru juga menumbuhkan kerjasama dan gotong royong antar peserta didik agar peserta didik paham suatu kerukunan pada sebuah pembelajaran.

## 2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar belajar matematika peserta didik kelas XI

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan minat belajar matematika akan tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut peserta didik dapat berpartisipasi selama pembelajaran dengan bertanya apa yang mereka tidak pahami baik kepada guru atau teman, bersedia mengikuti pembelajaran dengan baik, ikut dalam memecahkan suatu persoalan.<sup>3</sup> Dalam langkah pembelajaran *teams* peserta didik mengerjakan LKPD dengan baik. Mereka berusaha mengerjakan untuk mendapatkan jawaban yang benar. Apabila merasa tidak paham, mereka berusaha bertanya kepada guru atau berdiskusi antar sesama teman. Dengan model pembelajaran tersebut terlihat peserta didik lebih berani dan lebih aktif untuk menyelesaikan soal. Tidak hanya itu ketika *games* peserta didik juga berusaha untuk maju mengerjakan kuis yang diberikan guru. Ketika mengerjakan kuis di depan, guru juga meminta peserta didik menjelaskan ke temannya di depan kelas agar mereka benar-

---

<sup>2</sup> Sukasih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no.3( 2018): 224-229, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>

<sup>3</sup> Rossyana Latifatul Fajry and Fina Tri Wahyuni, “Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Partisipasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Di SMA Hidayatul Mustafidin Dawe Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.” *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 2, no. 2 (2022): 74–87, <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i2.127>.

benar paham atas apa yang dikerjakannya. Ketika *tournament* peserta didik berusaha mengerjakan soal dengan baik agar mendapat skor yang banyak.

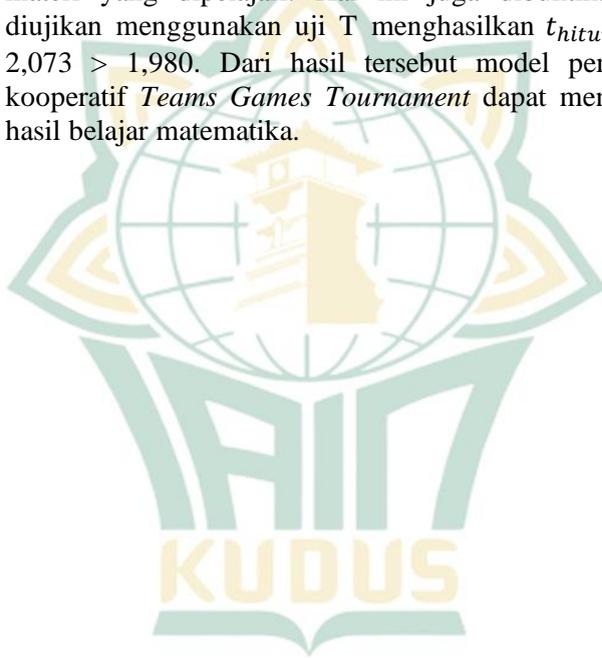
Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI, peneliti menggunakan uji *T-test* untuk menjawab permasalahan tersebut. Sebelum dilakukan pengujian data, data tersebut harus berdistribusi normal. Dari hasil SPSS menghasilkan nilai sig sebesar  $0,085 > 0,05$  untuk nilai pretest dan nilai sig sebesar  $0,066 > 0,05$  untuk nilai posttest yang artinya data tersebut berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal dapat digunakan uji *T-test*. Dari hasil uji *T-test* dapat diperoleh nilai sig. (2 – tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Setelah menggunakan uji *T-test* peneliti menggunakan uji deskriptif dan uji *N-gain* untuk mengetahui terdapat peningkatan hasil belajar matematika. Uji deskriptif diperoleh nilai rerata hasil belajar peserta didik dari 30,45 meningkat menjadi 64,27 sedangkan untuk uji *N-gain* diperoleh peserta didik dengan kategori peningkatan hasil belajar kategori rendah terdapat 4 peserta didik, kategori sedang terdapat 12 peserta didik, dan kategori tinggi 6 peserta didik. Meskipun terjadi peningkatan, namun rata-rata hasil belajar masih dibawah KKM. Hal tersebut dikarenakan masih ada beberapa peserta didik yang belum hafal perkalian sehingga menghambat dalam proses pengerjaan soal. Maka sebagai guru perlu melakukan metode jarimatika dan metode drill untuk membantu peserta didik dalam berlatih perkalian sehingga peserta didik dapat belajar perkalian dengan maksimal.<sup>4</sup>

Selain dengan penelitian ini terdapat penelitian lain dari Ujiati Cahyaningsih yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap

---

<sup>4</sup> Rukmini, Nurhidayah, and Said, "Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian Dengan Menggunakan Metode Drill," *PEDAMATH: Journal on Pedagogical Mathematics* 5, no. 1 (2023): 14–22, <https://doi.org/10.31605/pedamath.v5i1.2339>.

hasil belajar matematika.<sup>5</sup> Hasil penelitian pada jurnal tersebut proses pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan perlakuan *Teams Games Tournament* guru akan mendorong peserta didik untuk mampu mengembangkan konsep yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Dari hal tersebut peserta didik tidak bergantung dengan materi yang guru sampaikan akan tetapi peserta didik juga berusaha memahami bagaimana konsep materi yang dipelajari. Hal ini juga dibuktikan setelah diujikan menggunakan uji T menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar  $2,073 > 1,980$ . Dari hasil tersebut model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika.



---

<sup>5</sup> Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamess Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik SD” , *Jurnal cakrawala*,3, no. 1 (2017): 1–5.