

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Observasi Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, penelitian dilaksanakan di MI Miftahussibyan dengan kriteria sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V. Kurikulum pembelajaran yang diterapkan di MI Miftahussibyan adalah kurikulum nasional. Secara umum kondisi fisik sekolah MI Miftahussibyan beserta sarana prasarana sudah mendukung kegiatan pembelajaran anak di sekolah. Hal ini didukung dengan adanya ruang kelas yang menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan di dalam kelas, kemudian berbagai media pembelajaran di dalam kelas untuk media bermain dan belajar anak. Selain itu juga terdapat *toilet* dan tempat cuci tangan untuk anak-anak, serta berbagai macam sarana pengembangan fisik jasmani anak seperti lapangan dan sarana pengembangan nilai keagamaan seperti musholla.

Terkait pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar, sarana yang dipakai adalah di dalam ruangan kelas V MI Miftahussibyan.

MI Miftahussibyan bertempat di Desa Kalipucang Wetan Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. MI Miftahussibyan berada pada tempat yang cukup strategis dikarenakan terletak diantara beberapa desa dan berada pada jalur utama jalan raya Desa Kalipucang Wetan. Adapun batas geografis MI Miftahussibyan meliputi :

1. Batas bagian utara yakni desa sekarjati
2. Batas bagian Timur yakni desa Kuanyar
3. Batas bagian Selatan yakni desa Welahan
4. Batas bagian Barat yakni desa Teluk Wetan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari tanggal 18 sampai 18 Maret 2020 di MI Miftahussibyan. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan kegiatan model TGT yang tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika kelas V di MI Miftahussibyan. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan lembar *inform consent* kepada orang tua anak untuk mendapatkan persetujuan atau izin bahwa anaknya di sekolah diizinkan untuk mengikuti proses penelitian.

Kemudian menggunakan lembar kuesioner untuk mengambil data bagaimana penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika siswa Kelas V di MI Miftahussibyan tahun pelajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di MI Miftahussibyan tahun pelajaran 2019/2020 dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di Kelas V di MI Miftahussibyan tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 21 anak.

B. Karakteristik Responden

Berdasar hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di MI Miftahussibyan, sehingga gambaran karakteristik responden meliputi:

1. Karakteristik Responden Berdasar Usia Anak

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak Tahun 2019 (n=21)

Variabel	Mean	SD	Minimal Maksimal	-	95% CI
Usia Anak	10.6	0.23	10 tahun tahun	— 11	10.5 — 10.7

Hasil analisis dari tabel 4.1 didapatkan rata-rata usia anak adalah 10.6 tahun (95% CI: 10.5 — 10.7) dan standar deviasinya 0.23. Dari hasil estimasi interval senilai 95% yakni rerata usia anak antara 10.5 tahun — 10.7 tahun.

2. Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin Anak

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Tahun 2019 (n=21)

Jenis Kelamin Anak	Frekuensi	Persentase%
Laki – laki	8	38.1
Perempuan	13	61.9
Total	21	100

Tabel 4.2 memperlihatkan mayoritas berjenis kelamin perempuan yakni 13 siswa (61.9%) dengan anak laki-laki 8 siswa (38.1%).

C. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data dilakukan guna memperoleh data penelitian berupa bagaimana penerapan model TGT menggunakan lembar kuesioner, kemudian untuk mendapatkan data penelitian terkait hasil belajar Matematika siswa kelas IV MI Miftahussibyan menggunakan lembar kuesioner berbentuk tes atau lembar soal *essay* pada saat sebelum diberikan model TGT dan sesudah diberikan model TGT serta dokumentasi sebagai data pendukung proses penelitian.

D. Data Hasil Penelitian

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pendapat Siswa Terkait TGT Sebelum Penerapan TGT

Rentang Kelas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1-10	0	0 %	Sangat Rendah
11-20	21	100 %	Rendah
21-30	0	0 %	Tinggi
31-40	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah	21	100 %	

Tabel 4.3 memperlihatkan yakni data hasil kuesioner pendapat siswa terkait TGT sebelum penerapan TGT diperoleh hasil 100% pada kategori rendah dan 0% tergolong sangat rendah, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pendapat Siswa Terkait TGT Sesudah Penerapan TGT

Rentang Kelas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1-10	0	0 %	Sangat Rendah
11-20	0	0 %	Rendah
21-30	2	9.5 %	Tinggi
31-40	19	90.5 %	Sangat Tinggi
Jumlah	21	100 %	

Tabel 4.4 memperlihatkan yakni data hasil kuesioner pendapat siswa terkait TGT sesudah penerapan

TGT diperoleh hasil 0% tergolong sangat rendah dan rendah, 9.5% tergolong tinggi dan 90.5% sangat tinggi.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Matematika Sebelum Penerapan TGT

Rentang Kelas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
0-2.5	0	0 %	Sangat Kurang Baik
2.6-5.0	2	9.6 %	Kurang Baik
5.6-7.5	16	76.2 %	Cukup Baik
7.6-10	3	14.2 %	Baik
Jumlah	21	100 %	

Tabel 4.5 memperlihatkan yakni data hasil belajar Matematika sebelum penerapan TGT diperoleh hasil 0% pada kategori sangat kurang baik, 9.6% pada kategori kurang baik, 76.2% tergolong cukup baik dan 14.2% baik.

Tabel 4.6 Hasil Belajar Matematika Sesudah Penerapan TGT

Rentang Kelas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
0-2.5	0	0 %	Sangat Kurang Baik
2.6-5.0	0	0 %	Kurang Baik
5.6-7.5	1	4.8 %	Cukup Baik
7.6-10	20	95.2 %	Baik
Jumlah	21	100 %	

Tabel 4.6 memperlihatkan yakni data hasil belajar Matematika sesudah penerapan TGT diperoleh hasil 0% pada kategori sangat kurang baik dan kategori kurang baik, 4.8% tergolong cukup baik dan 95.2% baik.

E. Analisis Data

1. Uji Validitas

Tabel 4.7

Uji Validitas Kuesioner Penerapan model Team Game Turnament (TGT) yang dilaksanakan di Sekolah lain yakni MI Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara

Item	Nilai Validitas	Keterangan
soal_1	.805	Valid
soal_2	.822	Valid
soal_3	.544	Valid
soal_4	.128	Tidak Valid
soal_5	.154	Tidak Valid
soal_6	.491	Valid
soal_7	.805	Valid
soal_8	.805	Valid
soal_9	.491	Valid
soal_10	.713	Valid
soal_11	.805	Valid
soal_12	.805	Valid

Tabel 4.7 memperlihatkan yakni hasil pengujian validitas dari 12 soal terkait kuesioner penerapan Model *Team Game Turnament (TGT)* yang valid sebanyak 10 soal, dengan taraf signifikan 0,4329 dimana dilihat dari *r product moment*.

Tabel 4.8
Uji Validitas Kuesioner Hasil Belajar yang dilaksanakan di Sekolah lain yakni MI Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara

Item	Nilai Validitas	Keterangan
soal_1	.128	Tidak Valid
soal_2	.886	Valid
soal_3	.520	Valid
soal_4	.828	Valid
soal_5	.146	Tidak Valid
soal_6	.451	Valid
soal_7	.828	Valid
soal_8	.828	Valid
soal_9	.886	Valid
soal_10	.748	Valid
soal_11	.828	Valid
soal_12	.451	Valid

Tabel 4.8 memperlihatkan yakni hasil uji validitas dari 12 soal terkait kuesioner penerapan Model *Team Game Turnament (TGT)* yang valid sebanyak 10 soal, dengan taraf signifikan 0,4329 dimana dilihat dari *r product moment*. Bila angka validitas lebih dari 0,4329 sehingga data dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 4.9

Uji Reliabilitas Kuesioner Penerapan model Team Game Turnament (TGT)

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,859	12

Tabel 4.9 memperlihatkan yakni nilai *Cronbachs Alpha* uji reliabilits yakni 0.859. Nilai *Cronbachs Alpha* > 0.60, maka kesimpulannya ialah semua variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Tabel 4.10

Uji Normalitas

Variabel	Sebelum	Sesudah
Model TGT	0.200	0.091
Hasil Belajar	0.053	0.200

Tabel 4.10 memperlihatkan yakni pengujian normalitas pada data pendapat siswa sebelum diterapkan model TGT diperoleh taraf signifikansi 0.053. Uji normalitas pada data pendapat siswa sesudah diterapkan model TGT diperoleh taraf signifikansi 0.091. Uji normalitas pada data hasil belajar diterapkan model TGT diperoleh taraf signifikansi 0.053. Uji normalitas pada data hasil belajar sesudah diterapkan model TGT diperoleh taraf signifikansi 0.200.

Dari keseluruhan hasil uji normalitas dapat dikatakan bahwa taraf Sig. > α (0.05). Jadi dapat disimpulkan semua data penyebarannya normal.

4. Uji Linieritas Data

Gambar 4.1

Grafik Scatter Plot



Berdasar gambar 4.1, pada grafik *Scatter Plot* arahnya ke kanan atas, sehingga data tergolong linier.

5. Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Tabel 4.11

	Pre_Kuesione r_TGT	Post_Kuesione r_TGT
N	21	21
Mean	14,62	34,57
Minimum	13	30
Maximum	16	39

Tabel 4.11 memperlihatkan yakni nilai rata-rata dari pendapat siswa terkait penerapan model TGT meningkat dari 14.62 menjadi 34.57.

6. Hasil Belajar Matematika

Tabel 4.12

	Awal Hasil Belajar Matematika	Peningkatan Hasil Belajar Matematika
N	21	21
Mean	6.67	9.10
Minimum	5	8
Maximum	9	10

Tabel 4.12 memperlihatkan yakni nilai rata-rata dari hasil belajar matematika sebelum diterapkan model TGT didapatkan angka reratanya 6.67 dan mengalami peningkatan nilai rerata setelah diterapkan model TGT sebesar 9.10.

7. Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika

Tabel 4.13

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Awal Hasil Belajar Matematika - Peningkatan Hasil Belajar Matematika	-2,429			

Tabel 4.13 memperlihatkan yakni angka $t_{hitung} = -10,824$ dengan angka Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan antara nilai hasil belajar matematika sebelum dan usai diterapkan model TGT.

Kesimpulan yang diperoleh adalah H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada Pengaruh Penerapan Model TGT pada Peningkatan Hasil Belajar Matematika di Kelas V MI Miftahussibyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tabel 4.14
Analisis Lanjut F hitung

F hitung	Signifikansi
95,164	0,000

Tabel 4.14 memperlihatkan yakni angka F hitung $95.164 >$ angka F tabel 3.52 dan nilai signifikansinya $0.000 < 0.05$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

Tabel 4.15
Analisis Lanjut *Risk Estimate* dan *Odds Ratio*

<i>Risk Estimate</i>	<i>Odds Ratio</i>
120	0,000

Tabel 4.15 memperlihatkan yakni angka *Risks Estimate* 120 yang berarti bahwa siswa yang pada saat pembelajaran di kelas diterapkan model *Team Game Turnament* (TGT) berpotensi 120 kali lipat hasil belajar Matematika mengalami peningkatan daripada siswa yang tidak diterapkan model *Team Game Turnament* (TGT). Sedangkan hasil penghitungan *Odss Ratio* diperoleh nilai sebesar $0.000 < 0.05$ artinya signifikan sehingga mewakili keseluruhan populasi.

F. Pembahasan

1. Penerapan Model *Team Game Turnament* (TGT) di Kelas V MI Miftahussibyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020.

Responden yang terdapat dalam penelitian Peningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas V MI Miftahussibyan Jepara TP 2019/2020 adalah berjumlah 21 siswa diantaranya adalah 8 siwa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Terkait bagaimana penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) di kelas V MI Miftahussibyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020 maka peneliti memberikan kuesioner penerapan model TGT pada siswa kelas V MI Miftahussibyan Jepara pada saat

sebelum diterapkannya model TGT dan sesudah diterapkannya model terkait.

Hasil kuesioner pendapat siswa terkait model *Team Game Turnament* (TGT) sebelum diterapkan di kelas, diperoleh hasil 21 siswa atau secara keseluruhan dengan persentase 100% tergolong rendah dan 0% atau tidak *terdapat* siswa yang pendapatnya tergolong sangat rendah, tinggi ataupun sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mengetahui model *Team Game Turnament* (TGT).

Kemudian setelah berjalannya penelitian dengan penerapan model TGT di kelas, diperoleh 0% atau tidak terdapat siswa tergolong sangat rendah dan rendah, 9.5% atau 2 siswa tergolong tinggi dan 90.5% atau 19 siswa tergolong sangat tinggi terkait pendapat siswa tentang penerapan model TGT pada siswa kelas V MI Miftahussibyan Jepara.

2. Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV setelah Penggunaan Model *Team Game Turnament* (TGT) di MI Miftahussibyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020.

Terkait bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas V setelah penggunaan model TGT di MI Miftahussibyan *Jepara* Tahun Pelajaran 2019/2020 maka peneliti memberikan kuesioner hasil belajar matematika pada saat sebelum dan setelah penerapan model TGT.

Hasil kuesioner belajar Matematika sebelum penerapan TGT diperoleh hasil 0% atau tidak ada anak pada kategori sangat kurang baik, 9.6% atau 2 siswa pada kategori kurang *baik*, 76.2% atau 16 siswa pada kategori cukup baik dan 14.2% atau 3 siswa pada kategori baik terkait hasil belajar Matematika sebelum diterapkannya model TGT.

Kemudian hasil belajar Matematika setelah penerapan model TGT diperoleh hasil 0% atau tidak terdapat siswa *tergolong* sangat kurang baik dan kurang baik, 4.8% atau 1 siswa tergolong baik dan 95.2% atau

20 siswa tergolong sangat baik terkait hasil belajar Matematika sebelum diterapkannya model TGT.

3. Pengaruh Model *Team Game Turnament* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Miftahussbiyan Jepara tahun 2019/2020.

Berdasar hasil pengujian hipotesis didapatkan angka $t_{hitung} = -10,824$ dengan angka *Sig. (2-tailed)* $0.000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar *matematika* sebelum dan setelah diterapkan model TGT. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada Pengaruh Penerapan Model TGT terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika di Kelas V MI Miftahussbiyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil dari penghitungan *Riks Estimate* diperoleh nilai sebesar 120 yang berarti bahwa siswa yang pada saat pembelajaran di kelas diterapkan model *Team Game Turnament* (TGT) berpotensi 120 kali lipat hasil belajar pada mata pelajaran Matematika meningkat daripada siswa yang pada saat pembelajaran di kelas tidak diterapkan model *Team Game Turnament* (TGT). Sedangkan hasil penghitungan *Odss Ratio* diperoleh nilai sebesar $0.000 < 0.05$ artinya signifikan sehingga mewakili keseluruhan populasi.

Sejalan dengan sebuah penelitian yang berkesimpulan yakni ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Siswa terlihat aktif melalui banyak melaksanakan kegiatan belajar.¹ Selain tampak aktif, model TGT juga berpengaruh pada minat belajar siswa.²

¹ Yunita., Juwita., & Kartika. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 23 Volume 9, Nomor 1. Available: https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n1_03. Diakses pada 10 Maret 2020.

²Hafizah, N., Fatchan, A., & Wagistina, S. (2014). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah

Model TGT juga bisa meningkatkan kinerja mengajar guru dan prestasi belajar siswa, serta sebagai sebuah trik, arahan, strategi, dan keseluruhan proses yang bisa memperdalam penguasaan daya ingat, serta belajar menjadi proses yang mengasyikkan dan mengandung makna.³

Model TGT sebagai alternatif yang sesuai dalam meningkatkan minat siswa agar lebih asyik dan terdorong mendalami materi pelajaran. Model pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan materi pelajaran akan mempengaruhi minat siswa. Penerapan model TGT juga bisa meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa.⁴

Namun perlu diketahui bahwa selain memiliki kelebihan, metode *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa *kelemahan* yakni bagi guru pemula, model ini memerlukan banyak waktu, sarpras yang mendukung, bisa timbul situasi gaduh di kelas dan siswa biasa belajar dengan diberi hadiah.⁵

Sendangagung-Paciran-Lamongan. *Jurnal Online UM*. Available: <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel98BAE8815755E8806FE1CECC6DC903BB.pdf>. Diakses pada 10 Maret 2020.

³ Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, Volume 5, Nomor 2. Available: <https://www.mendeley.com/catalogue/f3ebf35e-5b9e-3083-b9a3-6e3ac83505ba/>. Diakses pada 12 Maret 2020.

⁴ Erlinda, N.(2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Volume 2, No 1*. Available: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/1738>. Diakses pada 12 Maret 2020.

⁵ Sumarmi. (2009). *Asyiknya Belajar Matematika 5 : Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.