

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil Penelitian

1.1.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa.

1. Data Keaktifan Siswa Sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Untuk mengetahui data keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) peneliti melakukan observasi terkait keaktifan siswa terlebih dahulu. Adapun skor hasil observasi masing - masing siswa sebagai berikut :

Tabel 4.1

Data Keaktifan Siswa Sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

| NO | NAMA (inisial) | Skor / nilai | Keterangan |
|----|----------------|--------------|------------|
| 1 | Abdi Ramadhan | 20 | Sedang |
| 2 | Ahmad Tarmizi | 16 | Rendah |
| 3 | Aisah | 18 | Sedang |
| 4 | Annisa Sabrina | 16 | Rendah |
| 5 | Astri Mullary | 19 | Sedang |
| 6 | Ayu Wandira | 16 | Rendah |
| 7 | Betyesda Br | 18 | Sedang |
| 8 | Bungan Lestari | 15 | Rendah |
| 9 | Dinda Lubis | 20 | Sedang |
| 10 | Ester Meliana | 16 | Rendah |
| 11 | Futri S | 16 | Rendah |

| | | | |
|----|-------------------|----|--------|
| 12 | Handini Yeifitra | 16 | Rendah |
| 13 | Hendrik Syahputra | 16 | Rendah |
| 14 | Hermansyah | 15 | Rendah |
| 15 | Hotian Syahputra | 20 | Sedang |
| 16 | Indah | 16 | Rendah |
| 17 | Indra | 21 | Sedang |
| 18 | Ira Andini | 16 | Rendah |
| 19 | Ira Maya | 16 | Rendah |
| 20 | Jahara | 18 | Sedang |
| 21 | Jenny Gultom | 21 | Sedang |
| 22 | Jesaya Hutasoit | 16 | Rendah |
| 23 | Muhamad Baim | 16 | Rendah |
| 24 | Natasya Putri | 20 | Sedang |
| 25 | Nurul Fitri Huda | 18 | Sedang |
| 26 | Putri Lisari | 16 | Rendah |
| 27 | Rahma Syarif | 21 | Sedang |
| 28 | Rais Siddiq | 19 | Sedang |
| 29 | Rizky Doni | 16 | Rendah |
| 30 | Rodhiatun | 16 | Rendah |
| 31 | Rosita Oufiq | 20 | Sedang |
| 32 | Saurina Dewi | 16 | Rendah |
| 33 | Sir Cahaya | 16 | Rendah |
| 34 | Wahida Humairoh | 21 | Sedang |
| 35 | Yulita Wildani | 20 | Sedang |
| 36 | Tiara | 18 | Sedang |

Tabel diatas merupakan hasil skor keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Menunjukkan 20 siswa yang mmendapatkan skor rendah atau 85% keaktifan siswa yang rendah dan 17 siswa yang mendapatkan skor sedang atau 15% keaktifan siswa sedang. Selanjutnya dilakukan uji deskriptif dengan menggunakan SPSS. Hasil output SPSS ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Analisis Deskriptif Tingkat Keaktifan Siswa Sebelum diterapkan Model

Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Statistics
Data Keaktifan Sebelum Eksprimen

| | | |
|-----------------------|----------------|---------|
| <i>N</i> | <i>Valid</i> | 36 |
| | <i>Missing</i> | 0 |
| <i>Mean</i> | | 17.6111 |
| <i>Median</i> | | 16.0000 |
| <i>Mode</i> | | 16.00 |
| <i>Std. Deviation</i> | | 1.497 |
| <i>Variance</i> | | 2.38 |
| <i>Range</i> | | 6.00 |
| <i>Minimum</i> | | 15.00 |
| <i>Maximum</i> | | 21.00 |
| <i>Sum</i> | | 634.00 |

1. *N* adalah jumlah data valid untuk diproses yaitu 36 sedangkan data hilang (*Missing*) adalah 0 artinya semua data siap diproses.
2. *Mean* adalah nilai rata - rata statistic. Untuk nilai *Mean* nilai keaktifan sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 17.61. Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai keaktifan sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah rendah.
3. *Median* adalah titik tengah nilai statistik, jika semua nilai diurutkan dan dibagi dua sama besar. Angka median keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 16.

4. Std. Deviation nilai keaktifan sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 1.49
 5. Range adalah nilai statistic keaktifan siswa merupakan pengurangan dari nilai maksimum dengan nilai minimum. Adapun nilai Range keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 6.
 6. Nilai minimum keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 15.
 7. Nilai maximum keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 21.
- 2. Data Keaktifan Siswa Sesudah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

Tabel 4.3

Data Keaktifan Siswa Sesudah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

| NO | NAMA (inisial) | Skor siswa | Keterangan |
|-----------|-----------------------|-------------------|-------------------|
| 1 | Abdi Ramadhan | 27 | Tinggi |
| 2 | Ahmad Tarmizi | 35 | Tinggi |
| 3 | Aisah | 32 | Tinggi |
| 4 | Annisa Sabrina | 29 | Tinggi |
| 5 | Astri Mullary | 28 | Tinggi |
| 6 | Ayu Wandira | 29 | Tinggi |
| 7 | Betyesda Br | 30 | Tinggi |
| 8 | Bungan Lestari | 29 | Tinggi |
| 9 | Dinda Lubis | 30 | Tinggi |
| 10 | Ester Meliana | 32 | Tinggi |
| 11 | Futri S | 29 | Tinggi |

| | | | |
|----|-------------------|----|--------|
| | Handini Yeifitra | 29 | Tinggi |
| 13 | Hendrik Syahputra | 31 | Tinggi |
| 14 | Hermansyah | 31 | Tinggi |
| 15 | Hotian Syahputra | 31 | Tinggi |
| 16 | Indah | 29 | Tinggi |
| 17 | Indra | 30 | Tinggi |
| 18 | Ira Andini | 28 | Tinggi |
| 19 | Ira Maya | 32 | Tinggi |
| 20 | Jahara | 31 | Tinggi |
| 21 | Jenny Gultom | 29 | Tinggi |
| 22 | Jesaya Hutasoit | 29 | Tinggi |
| | Muhamad Baim | 30 | Tinggi |
| | Natasya Putri | 34 | Tinggi |
| | Nurul Fitri Huda | 29 | Tinggi |
| | Putri Lisari | 31 | Tinggi |
| 27 | Rahma Syarif | 29 | Tinggi |
| | Rais Siddiq | 32 | Tinggi |
| | Rizky Doni | 30 | Tinggi |
| | Rodhiatun | 29 | Tinggi |
| | Rosita Oufiq | 30 | Tinggi |
| | Saurina Dewi | 29 | Tinggi |
| | Sir Cahaya | 30 | Tinggi |
| | Wahida Humairoh | 28 | Tinggi |
| | Yulita Wildani | 31 | Tinggi |
| | Tiara | 29 | Tinggi |

Tabel diatas merupakan hasil skor keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Selanjutnya dilakukan uji deskriptif dengan menggunakan SPSS. Hasil output SPSS ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4.4

Analisis Deskriptif Tingkat Keaktifan Siswa Sesudah diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Statistics
Data Keaktifan Siswa Setelah Eksprimen

| | | |
|----------------|---------|---------|
| N | Valid | 36 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 30.8333 |
| Median | | 29,5000 |
| Mode | | 29.00 |
| Std. Deviation | | 1.5400 |
| Variance | | 2.370 |
| Range | | 8.00 |
| Minimum | | 27.00 |
| Maximum | | 35.00 |
| Sum | | 111.00 |

1. N adalah jumlah data valid untuk diproses yaitu 36 sedangkan data hilang (*Missing*) adalah 0 artinya semua data siap diproses.
2. *Mean* adalah nilai rata-rata statistic. Untuk nilai *Mean* nilai keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 30,83 Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah tinggi
3. Median adalah titik tengah nilai statistic, jika semua nilai diurutkan dan dibagi dua sama besar. Angka median keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 29,5.
4. Std. Deviation nilai keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran

Team Game Tournament (TGT) adalah 1.54

5. Range adalah nilai statistic keaktifan siswa merupakan pengurangan dari nilai maksimum dengan nilai minimum. Adapun nilai Range keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 8.
6. Nilai minimum keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 27.
7. Nilai maximum keaktifan siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 35.

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa rata - rata nilai keaktifan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 17,29 dan rata-rata setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 30. Kemudian persentase sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 85% keaktifan siswa rendah dah hanya 15% siswa yang mendapatkan skor sedang. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) keaktifan siswa menjadi tinggi.

Hal ini dapat terjadi karena sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) siswa terlihat tidak merespon pembelajaran dengan baik, siswa tidak memperhatikan guru disaat guru menjelaskan materi, siswa acuh tak acuh, siswa malu bertanya kepada guru dan siswa sering izin keluar kelas disaat belajar. Dimana hal tersebut yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar di kelas. Kemudian setelah diterapkannya model pembelajaran

Team Game Tournament (TGT) siswa menjadi aktif mendengarkan penjelasan guru, bertanya apabila belum memahami materi dan siswa terlihat bersemangat untuk bekerjasama dengan teman secara berkelompok. Dari hal tersebut peneliti dapat melihat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa.

Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa tersebut peneliti menggunakan skala pengukuran yaitu skala Likert. Mengacu kepada skala Likert maka, skala pengukuran keaktifan siswa sebagai berikut :

Tabel 4.5

Skala Pengukuran Keaktifan Siswa

| Rentang Skor | Keterangan |
|---------------------|-------------------|
| 8-16 | Rendah |
| 17-24 | Sedang |
| 25-32 | Tinggi |
| 33-40 | Sangat tinggi |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa setiap pertemuan aktifitas siswa untuk aspek afektif selalu ada peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berarti penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran berhasil.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa, selanjutnya dilakukan uji t menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji t ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 4.6

Analisis Uji Pengaruh model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Siswa

| | | 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 | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Keaktifan Siswa | Equal variances Assumed | .046 | .831 | -34.372 | 72 | .000 | -12.72973 | .37036 | -13.46802 | -11.99144 |
| | Equal variances not Assumed | | | -34.372 | 71.728 | .000 | -12.72973 | .37036 | -13.46807 | -11.99139 |

Dari hasil analisis uji t berpasangan (*paired t-test*) pada tabel diatas, diperoleh nilai sig (*2-tailed*) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5 \% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa. Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah memberi pengaruh pada keaktifan siswa. Rata-rata keaktifan siswa yang sebelumnya rendah sebesar 17,29 kemudian setelah diterapkan model pembelajaran

Team Game Tournament (TGT) nilai keaktifan siswa menjadi tinggi sebesar 30.

**B. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar Siswa**

1. Data Hasil Belajar Sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Untuk mengetahui hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) peneliti melakukan pretest. Hasil *pretest*

Tabel 4.7

Data Hasil Belajar Sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

| NO | NAMA (inisial) | Skor Nilai |
|-----------|-----------------------|-------------------|
| 1 | Abdi Ramadhan | 40 |
| 2 | Ahmad Tarmizi | 36 |
| 3 | Aisah | 50 |
| 4 | Annisa Sabrina | 43 |
| 5 | Astri Mullary | 26 |
| 6 | Ayu Wandira | 53 |
| 7 | Betyesda Br | 43 |
| 8 | Bungan Lestari | 40 |
| 9 | Dinda Lubis | 46 |
| 10 | Ester Meliana | 36 |
| 11 | Futri S | 66 |
| 12 | Handini Yeifitra | 30 |
| 13 | Hendrik Syahputra | 26 |
| 14 | Hermansyah | 53 |
| 15 | Hotian Syahputra | 40 |
| 16 | Indah | 43 |
| 17 | Indra | 30 |
| 18 | Ira Andini | 50 |
| 19 | Ira Maya | 33 |
| 20 | Jahara | 43 |
| 21 | Jenny Gultom | 46 |
| 22 | Jesaya Hutasoit | 40 |
| 23 | Muhamad Baim | 40 |
| 24 | Natasya Putri | 46 |

| | | |
|----|------------------|----|
| 25 | Nurul Fitri Huda | 43 |
| 26 | Putri Lisari | 46 |
| 27 | Rahma Syarif | 53 |
| 28 | Rais Siddiq | 46 |
| 29 | Rizky Doni | 40 |
| 30 | Rodhiatun | 50 |
| 31 | Rosita Oufiq | 36 |
| 32 | Saurina Dewi | 40 |
| 33 | Sir Cahaya | 56 |

| | | |
|-----------|-----------------|-------|
| 34 | Wahida Humairoh | 53 |
| 35 | Yulita Wildani | 50 |
| 36 | Tiara | 36 |
| Jumlah | | 1.548 |
| Rata-rata | | 43,27 |

Tabel diatas merupakan hasil skor nilai pretest hasil belajar. Selanjutnya dilakukan uji deskriptif dengan menggunakan SPSS. Hasil output SPSS ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4.8

Analisis Deskriptif Hasil Belajar Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran

Team Game Tournament (TGT)

Statistics

Data Hasil Belajar Sebelum Eksperimen

| | | |
|--------------------|---------|---------|
| N | Valid | 36 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 43.0000 |
| Std. Error of Mean | | 1.42671 |
| Median | | 43.0000 |
| Mode | | 40.00 |
| Std. Deviation | | 8.67835 |
| Variance | | 75.314 |
| Range | | 40.00 |
| Minimum | | 26.00 |
| Maximum | | 66.00 |

Dari perhitungan diatas diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa sebelum

diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah :

1. N adalah jumlah data valid untuk diproses yaitu 36 sedangkan data hilang (*Missing*) adalah 0 artinya semua data siap diproses.
2. Mean adalah nilai rata-rata statistic. Untuk nilai Mean hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 43.00. Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah rendah.
3. Median adalah titik tengah nilai statistic, jika semua nilai diurutkan dan dibagi dua sama besar. Angka median hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 43.
4. Std. Deviation hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah 8.67.
5. Range adalah nilai statistic hasil belajar merupakan pengurangan dari nilai maksimum dengan nilai minimum. Adapun nilai Range hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah 40.
6. Nilai minimum hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 26.
7. Nilai maximum hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 66.

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) rata - rata nilai pretest siswa 43,27,

Yang mana nilai tertinggi siswa 66 dan nilai terendah 26 sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPA di sekolah tersebut adalah 70. Maka dari 36 siswa yang ada dikelas tersebut belum ada yang mencapai kriteria kelulusan maksimum (KKM).

2. Data Hasil Belajar Siswa Sesudah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Untuk mengetahui hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) peneliti melakukan posttest Hasil posttest sebagai berikut:

Tabel 4.9

Hasil Belajar Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

| NO | NAMA (inisial) | Skor Nilai |
|----|-------------------|------------|
| 1 | Abdi Ramadhan | 76 |
| 2 | Ahmad Tarmizi | 66 |
| 3 | Aisah | 80 |
| 4 | Annisa Sabrina | 86 |
| 5 | Astri Mullary | 66 |
| 6 | Ayu Wandira | 90 |
| 7 | Betyesda Br | 80 |
| 8 | Bungan Lestari | 76 |
| 9 | Dinda Lubis | 86 |
| 10 | Ester Meliana | 76 |
| 11 | Futri S | 93 |
| 12 | Handini Yeifitra | 86 |
| 13 | Hendrik Syahputra | 70 |
| 14 | Hermansyah | 76 |
| 15 | Hotian Syahputra | 80 |
| 16 | Indah | 83 |
| 17 | Indra | 63 |

| | | |
|-----------|------------------|-------|
| 18 | Ira Andini | 90 |
| 19 | Ira Maya | 76 |
| 20 | Jahara | 80 |
| 21 | Jenny Gultom | 86 |
| 22 | Jesaya Hutasoit | 66 |
| 23 | Muhamad Baim | 83 |
| 24 | Natasya Putri | 76 |
| 25 | Nurul Fitri Huda | 83 |
| 26 | Putri Lisari | 86 |
| 27 | Rahma Syarif | 86 |
| 28 | Rais Siddiq | 80 |
| 29 | Rizky Doni | 86 |
| 30 | Rodhiatun | 90 |
| 31 | Rosita Oufiq | 70 |
| 32 | Saurina Dewi | 86 |
| 33 | Sir Cahaya | 90 |
| 34 | WahidaHumairoh | 86 |
| 35 | Yulita Wildani | 90 |
| 36 | Tiara | 80 |
| Jumlah | | 2.903 |
| Rata-rata | | 80,78 |

Tabel diatas merupakan skor nilai postest hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji deskriptif dengan menggunakan SPSS. Hasil output SPSS ditampilkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10

Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sesudah diterapkan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

**Statistics
Data Hasil Belajar Sesudah Eksperimen**

| | | |
|--------------------|---------|---------|
| N | Valid | 36 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 80.6388 |
| Std. Error of Mean | | 1.28700 |
| Median | | 83.0000 |

| | |
|----------------|---------|
| Mode | 86.00 |
| Std. Deviation | 7.82849 |
| Variance | 61.285 |
| Range | 30.00 |
| Minimum | 63.00 |
| Maximum | 93.00 |

Dari perhitungan diatas diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah :

1. N adalah jumlah data valid untuk diproses yaitu 36 sedangkan data hilang (*Missing*) adalah 0 artinya semua data siap diproses.
2. Mean adalah nilai rata-rata statistic. Untuk nilai Mean hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 80.63 Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah tinggi.
3. Median adalah titik tengah nilai statistik, jika semua nilai diurutkan dan dibagi dua sama besar. Angka median hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran TGT adalah sebesar 83.000
4. Std. Deviation hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 7.82.
5. Range adalah nilai statistic hasil belajar merupakan pengurangan dari nilai maksimum dengan nilai minimum. Adapun nilai range hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 30.
6. Nilai minimum hasil belajar sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 63.

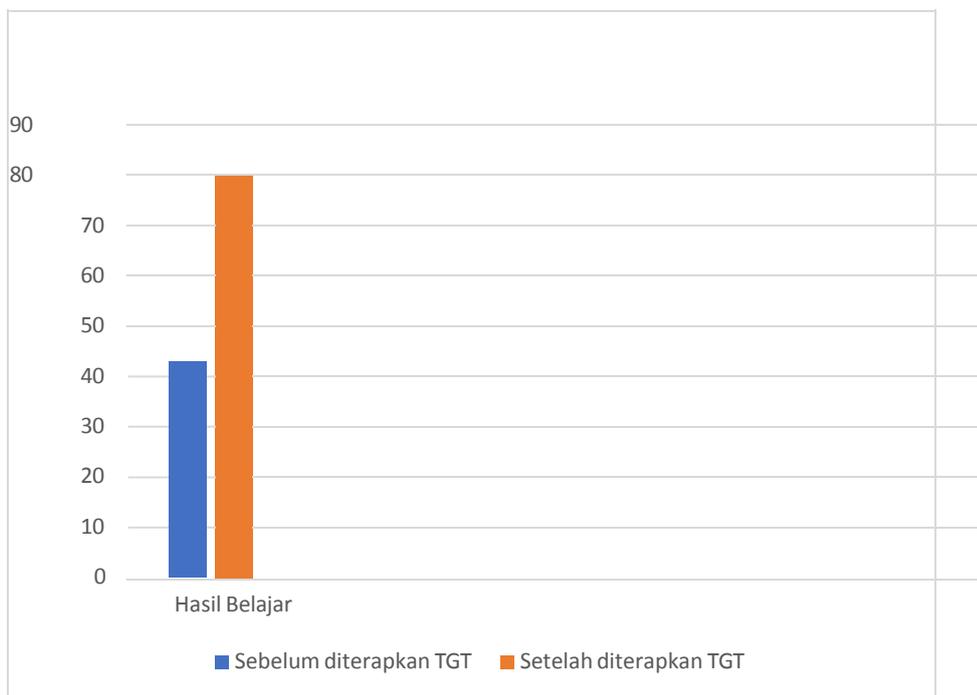
7. Nilai maximum hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah 93.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) nilai posttest terendah 63 dan nilai tertinggi 93. Sedangkan rata - rata nilai yang sebelumnya 43,27 menjadi 80,63 dan mengalami peningkatan dari nilai pretest sebelumnya Maka dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut sudah banyak yang mencapai kriteria kelulusan maksimum (KKM).

Untuk memperjelas perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya Model Pembelajaran TGT dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 4.1

Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)



3. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar, selanjutnya dilakukan uji t menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji t ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 4.11

Analisis Uji Pengaruh Hasil Belajar Siswa Setelah di Terapkan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

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 | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | Lower | Upper |
| | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------|--------------------------|------|------|---------|--------|------|-----------|---------|-----------|-----------|
| Hasil Belajar | Equal Varian | | | -19.524 | 72 | .000 | -37.51351 | 1.92142 | -41.34380 | -33.68323 |
| | Ces Assumed Equal Varian | .127 | .723 | -19.524 | 71.249 | .000 | -37.51351 | 1.92142 | -41.34449 | -33.68254 |

Dari hasil analisis uji t berpasangan (*paired t-test*) pada tabel diatas, diperoleh nilai sig (*2-tailed*) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5\% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna ada pengaruh signifikan Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah memberi pengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa sebelum penggunaan model pembelajaran ini nilai hasil belajar rendah dengan rata - rata 43,27 dan setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) nilai hasil belajar menjadi tinggi dengan rata - rata 80,38.

A. Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yakni penelitian eksperimen yang dilakukan dalam satu kelompok saja dan dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok. Peneliti menggunakan desain penelitian ini dikarenakan hanya ada satu kelas saia sebagai kelas eksperimen. Desain

penelitian *one group pretest-posttest design* ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilaksanakan sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan sesudah diberi perlakuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling nonprobability sampling. Teknik nonprobability sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota dari populasi digunakan sebagai sampel.

Pada penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti berjumlah 36 siswa yang akan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Karena peneliti menggunakan Teknik sampling jenuh maka keseluruhan dari populasi yang berjumlah 36 siswa tersebut digunakan sebagai sampel.

Hasil penelitian yang telah diperoleh dilapangan telah dianalisis secara statistik yaitu dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired t-test*). Peneliti selanjutnya membuat analisis terhadap penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, dengan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Pertemuan pertama dilakukan pretest sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan pertemuan keempat dilakukan posttest setelah proses pembelajaran selesai.

Berdasarkan hasil analisis terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran siswa terlihat aktif mendengarkan penjelasan guru, bertanya apabila belum memahami materi, pertanyaan yang

diajukan siswa juga sesuai dengan materi yang artinya siswa menyimak penjelasan dari guru, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Kemudian siswa terlihat bersemangat untuk bekerjasama dengan teman secara berkelompok dan siswa dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu, ketika guru memberi pertanyaan kepada siswa mereka terlihat bersemangat untuk menjawab dan dapat menjawab dengan benar. Sehingga kelas menjadi lebih aktif karena adanya timbal balik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Berbeda ketika sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) siswa terlihat kurang merespon pembelajaran dengan baik, siswa tidak memperhatikan guru disaat guru menjelaskan materi, siswa acuh tak acuh, siswa malu bertanya kepada guru dan siswa sering izin keluar kelas disaat belajar. Dimana hal tersebut yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar di kelas.

Keaktifan siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi keadaan fisik jasmani, ketika kesehatan siswa terganggu maka siswa akan kurang bersemangat dalam belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah faktor guru dan teman sebaya. Guru merupakan faktor pendukung kegiatan belajar misalnya dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Selain guru, teman juga dapat memberikan pengaruh belajar pada siswa, teman yang aktif dan rajin belajar akan membuat siswa mengikuti temannya untuk belajar, begitupun sebaliknya.

Terdapat pula perbedaan nilai hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah karena kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) hasil belajar siswa tinggi.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, yang pertama faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa. Faktor ini yang mempengaruhi kemampuan siswa serta minat belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) siswa memiliki minat belajar yang baik, dari hasil belajar yang sebelumnya rendah menjadi tinggi karena suasana belajar yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Selain itu faktor eksternal juga mempengaruhi hasil belajar siswa contohnya lingkungan sekolah, dalam lingkungan sekolah terdapat peran guru yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana guru harus memberikan penjelasan terkait sebuah materi dan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu guru dan siswa, supaya siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat memperluas wawasan siswa, siswa dapat menambah pengetahuannya dengan adanya kelompok menjadikan siswa saling menceritakan pengetahuan yang mereka miliki kepada siswa lain dalam kelompoknya, hal ini akan membantu siswa memahami materi pembelajaran dan juga memperluas wawasan siswa.

Adapun hasil rata - rata nilai tingkat keaktifan siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 17,29, karena 85% siswa yang mendapatkan skor rendah dan 15% siswa mendapatkan skor sedang. Sedangkan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) rata - rata nilai siswa menjadi sebesar 30 berarti seluruh siswa mendapatkan skor keaktifan tinggi.. Dari hasil skor observasi keaktifan yang telah dilakukan kemudian dianalisis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test). Hasil uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5\% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa.

Sedangkan nilai hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 43,27 sedangkan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 80,38. Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah rendah dan setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah tinggi. Berdasarkan data hasil tersebut kemudian dilakukan analisis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test). Hasil uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5\% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari hasil uji t yang telah dilakukan menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna bahwa hipotesis alternatif H_a diterima

dengan simpulan ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa adalah tinggi dan tingkat hasil belajar juga tinggi setelah di terapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Sedangkan sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) keaktifan dan hasil belajar siswa rendah. Hal ini terjadi karena adanya game atau tournament yang membuat siswa menjadi semangat dalam belajar dan antusias siswa untuk memenangkan game menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pemahaman siswa juga tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti game atau tournament karena setiap kelompok harus bersaing satu sama lain supaya kelompok mereka bisa menjawab soal - soal dalam pertandingan. Adanya penghargaan juga mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dikarenakan adanya reward atau penghargaan siswa akan bersemangat untuk mendapatkan nilai setinggi-tingginya supaya kelompok mereka memenangkan pertandingan.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan juga ada pengaruh signifikan model pembelajaran ini terhadap hasil belajar. Temuan ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa semakin aktif siswa dan termotivasi dalam proses pembelajaran maka tentu hasil belajarnya pun akan meningkat.