

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 3 PONOROGO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



OLEH

ENNDAAH NOFITHA SARI

NIM: 210616138

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
APRIL 2020**

ABSTRAK

Enndah Nofitha Sari. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.*
Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Edi Irawan, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Motivasi belajar, dan Hasil Belajar

Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar Matematika siswa disebabkan oleh banyak hal, diantaranya adalah metode pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat, kurangnya guru dalam memotivasi siswa, media pembelajaran yang kurang efektif, dan juga karena model pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Di MIN 3 Ponorogo, guru mata pelajaran Matematika banyak yang menyajikan materi hanya melalui ceramah sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang sebelumnya. Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Matematika karena kekurangtepatan guru dalam memilih model pembelajaran dan kekurangtepatan guru dalam memotivasi siswa.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) menjelaskan apakah hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang menggunakan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020, (2) menjelaskan adakah pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020, (3) menjelaskan adakah interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen Semu dengan desain *Two-Group Pretest Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis *Two Way ANOVA*. Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Ponorogo dengan sampel penelitian adalah kelas IV yang berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran model konvensional diketahui bahwa nilai $P\text{-Value } 0,000 < 0,05$. (2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar diketahui bahwa nilai $P\text{-Value}$ variabel $0,000 < 0,05$. (3) diketahui bahwa nilai $P\text{-Value}$ variabel $0,018 < 0,05$, artinya terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

SURAT KETERANGAN

Saya dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Enndah Nofitha Sari

NIM : 210616138

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Penelitian (TGT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran
2019/2020.

Telah melakukan proses bimbingan skripsi sebagaimana mestinya dan skripsi layak untuk diteruskan dan diajukan ke sidang munaqosah skripsi.

Demikian surat ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ponorogo, 16 April 2020

Pembimbing



EDI IRAWAN, M.Pd.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Enndah Nofitha Sari
NIM : 210616138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.
Nama Pembimbing : Edi Irawan, M.Pd.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Ponorogo, 24 April 2020

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo



[Signature]
Drs. Svaftiq Humaisi, M.Pd

NIP. 198204072009011011

IAIN
PONOROGO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : ENDDAH NOFTIHA SARI
NIM : 210616138
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 3 PONOROGO TAHUN AJARAN 2019/2020

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 28 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 28 April 2020

Ponorogo, 12 Mei 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 196312171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd
2. Penguji I : Dr. EVI MUAFFAH, M.Ag
3. Penguji II : EDI IRAWAN, M.Pd

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enndah Nofitha Sari
NIM : 210616138
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

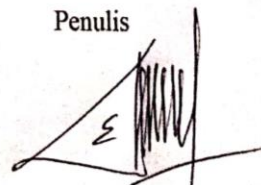
Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

IAIN
PONOROGO

Ponorogo, 15 Mei 2020

Penulis



Enndah Nofitha Sari

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enndah Nofitha Sari
NIM : 210616138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.*

Dengan ini menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 05 April 2020



Enndah Nofitha Sari
Enndah Nofitha Sari

IAIN
P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹ Menyadari pentingnya hal tersebut, maka pendidikan harus ditanamkan atau diajarkan terhadap anak sejak usia dini hingga dewasa. Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.²

Belajar adalah suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya, di mana tempatnya, dan apa yang diajarkan. Tetapi dalam hal ini lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut. Menurut Sadiman dkk, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik

¹ Pemerintah Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia", No. 20 tahun 2003.

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), 1.

perubahan yang bersikap pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).³ Menurut Gestalt, belajar adalah suatu proses perkembangan.⁴ Artinya anak-anak baru dapat mempelajari dan merencanakan bila ia telah matang untuk menerima bahan pelajaran itu. Manusia sebagai suatu organisme yang berkembang, kesediaannya mempelajari sesuatu tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batiniah, tetapi juga perkembangan anak karena lingkungan dan pengalaman.

Berdasarkan konsep belajar tersebut dapat dipahami makna hasil belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar bisa berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada dari luar dirinya. Faktor dari dalam diri, misalnya kesehatan, intelegensi, minat dan motivasi, cara belajar. Sedangkan faktor dari luar diri misalnya keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.⁵ Pada kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini menghendaki penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Di sini guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan model pembelajaran

³ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 8-9.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 20.

⁵ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 82.

konvensional siswa cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada kurikulum Pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan konsep-konsep Matematika sejak dini harus dipahami dengan baik dan benar. Membelajarkan Matematika guru diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika.⁶ Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, organizer, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Sementara siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif. Sejalan dengan pendapat Piaget bahwa pengetahuan diperoleh siswa dari suatu kegiatan

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 186.

yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Siswa mengaktifkan struktur kognitif dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru. Jadi, penyusunan pengetahuan yang terus menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif.⁷

Pembelajaran Matematika cenderung berorientasi kepada pemberian informasi dan memakai Matematika yang siap pakai untuk memecahkan masalah, sehingga sering muncul sejumlah persoalan dengan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Menurut Sumarmo dkk, hasil belajar Matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti: penerapan metode pembelajaran Matematika yang masih berpusat pada guru (*teacher oriented*), sementara siswa cenderung pasif. Faktor klasik lainnya, ialah penerapan model pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), dan kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar.⁸ Berdasarkan berbagai faktor rendahnya hasil belajar tersebut, dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran Matematika karena kekurangtepatan guru dalam memilih model pembelajaran dan kekurangmampuan guru dalam memotivasi siswa.

⁷ Ibid., 187.

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 192.

Kesulitan dalam memahami Matematika harus diatasi sedini mungkin, karena hampir semua bidang studi memerlukan Matematika. Dengan demikian guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.⁹ Adapun keunggulan dari model pembelajaran TGT salah satunya ialah memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar.¹⁰

Objek Matematika bersifat abstrak, yaitu berupa ide, gagasan, konsep, simbol-simbol, dan sistem keterkaitan antara unsur-unsur dalam suatu komunitas (Himpunan). Oleh karena itu, pengajarannya perlu disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terlebih lagi pada pembelajaran tingkat Sekolah Dasar (SD). Hal tersebut karena secara psikologis tingkat perkembangan mental siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD) pada

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 224.

¹⁰ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 316.

umumnya masih tahap pemahaman konkret, belum mampu berpikir abstrak.

Perlu diketahui bahwa setiap diri siswa terdapat motivasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar agar motivasi yang ada pada masing-masing siswa tergugah secara optimal untuk meraih hasil belajar yang baik. Motivasi menurut Mc. Donald yaitu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹¹ Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan yang maksimal.¹² Adapun cara memotivasi peserta didik, yaitu memberi nilai, hadiah, kompetisi, pujian, dan hukuman.¹³ Dengan kata lain motivasi dapat menentukan hal-hal apa yang ada di lingkungan anak yang dapat memperkuat kegiatan belajar. Pentingnya motivasi tersebut maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik.¹⁴

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2020 di MIN 3 Ponorogo, peneliti melihat hasil nilai PTS semester ganjil pada kelas IV, ternyata masih terdapat banyak siswa yang memperoleh hasil ulangan dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang ditentukan oleh guru mata pelajaran Matematika

¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 158.

¹² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 73.

¹³ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 123-124.

¹⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 84.

yaitu 70, namun ada beberapa siswa kelas A dan B yang belum tuntas. Dari data yang diperoleh dari jumlah siswa kelas IV A yaitu 20 siswa terdapat 11 siswa yang tidak tuntas, sedangkan pada kelas IV B sebanyak 20 siswa terdapat 15 siswa yang tidak tuntas.¹⁵ Adapun fakta yang mempengaruhi kurangnya hasil belajar siswa di MIN 3 Ponorogo diantaranya yaitu: 1) kurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) kurangnya respon siswa terhadap penjelasan guru, hal ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan senang bercanda dengan teman sebangkunya dibanding mendengarkan penjelasan dari guru. Ada juga yang berusaha izin ke kamar mandi agar tidak mengikuti pembelajaran, 3) model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, 4) guru kurang memahami motivasi belajar siswa.¹⁶

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Matematika kelas IV yaitu Ibu Eny Rahayu, S.Pd. pada saat pembelajaran Matematika guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga masih kurang optimal. Guru juga memberi motivasi saat pembelajaran, seperti halnya berupa pujian. Adapun menurut siswa, guru lebih banyak memberikan tugas saja, sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang diajarkan.¹⁷ Model pembelajaran yang kurang tepat dan pemberian motivasi yang kurang optimal, sudah wajar apabila hasil belajar Matematika yang dicapai kurang maksimal.

¹⁵ Observasi, tanggal 13 Januari 2020 di MIN 3 Ponorogo pukul 09.00-10.00.

¹⁶ Observasi, tanggal 13 Januari 2020 di MIN 3 Ponorogo pukul 10.00-11.30.

¹⁷ Wawancara, tanggal 14 Januari 2020 di MIN 3 Ponorogo pukul 08.00-10.00.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 3 PONOROGO TAHUN AJARAN 2019/2020”.

B. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, agar pembahasan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari apa yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.
2. Motivasi belajar untuk mengikuti pelajaran Matematika.
3. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar pada subpokok bahasan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga kelas IV MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah terdapat yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil Belajar Matematika siswa kelas IV MIN Ponorogo tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020?

D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam proses penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan apakah hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang menggunakan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.
2. Untuk menjelaskan adakah pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.

3. Untuk menjelaskan adakah interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji teori tentang pengaruh model pembelajaran TGT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

- b. Bagi sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai hasil pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam mengambil langkah baik itu sikap atau tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya Matematika.

c. Bagi guru

Dapat dijadikan bahan perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar Matematika.

d. Bagi siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian kuantitatif ini nantinya akan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu awal, inti, dan akhir. Untuk memudahkan dalam penulisan, maka pembahasan dalam laporan penelitian penulis kelompokkan menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri sub bab yang berkaitan.

Sistematika pembahasan ini adalah:

Bab pertama: Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

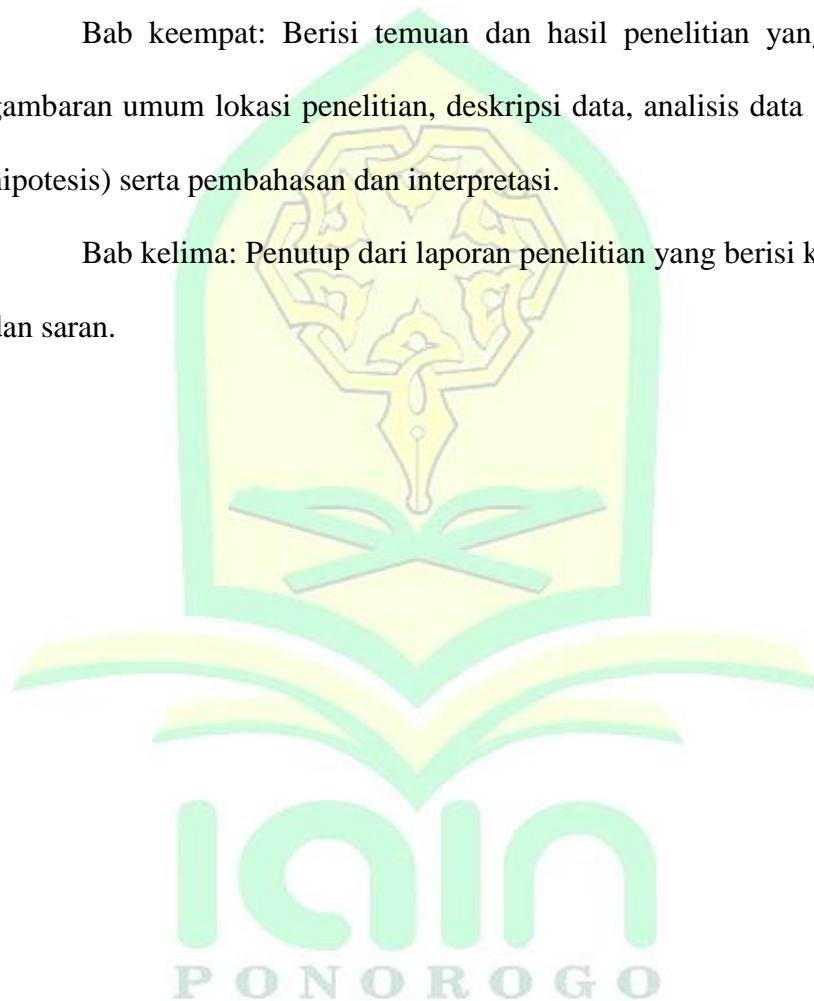
Bab kedua: Telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), motivasi belajar, hasil

belajar, dan pembelajaran Matematika siswa, serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga: Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat: Berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta pembahasan dan interpretasi.

Bab kelima: Penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BEFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Andhika Sari, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, hal itu dapat dilihat dalam presentase keberhasilan siswa secara individu. Persentase ketuntasan siswa sebelum tindakan 59.37%, siklus I persentase 61.72%, siklus II persentase 80%.¹⁸ Penelitian Pitriya Ningtiyas dan (Heri Siswaya, 2012), menyatakan bahwa metode kooperatif tipe TGT menggunakan modul dengan nilai rata-rata 79,69 lebih baik daripada yang menggunakan LKS dengan nilai rata-rata 70,78.¹⁹ Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Karena model pembelajaran TGT siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka

¹⁸ Erma Andhika Sari, "Penerapan Model TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa", Jurnal Artikulasi Vol 12 No.2 (Agustus 2011), 825.

¹⁹ Pitriya Ningtiyas dan Heri Siswaya, "Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT Dilengkapi Modul dan LKS Ditinjau dari Aktivitas Siswa", Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol 3 No. 1 (April 2012), 56.

kompetisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan dengan STAD. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran STAD.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur keberhasilan. Sedangkan perbedaan antara penelitian di atas terletak pada penambahan variabel motivasi. Jenis penelitian tersebut yaitu PTK dan penelitian ini adalah eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto menyatakan bahwa, Berdasarkan perhitungan melalui uji t didapat nilai $t_{hitung} = 3,3$ dan $t = 2,0$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan = 58. Karena nilai $t_{hitung} (3,3) > t_{tabel} (2,0)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together*. Dengan diterimanya H_1 memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar di kelas V B SDI Al-Falah 1 Petang. Selain dari hasil uji hipotesis, dari hasil analisis deskriptif juga diperoleh hasil belajar Matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh

skor rata-rata 66,43; sedangkan pada kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT skor rata-rata 56,6. Dari nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadikan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.²⁰

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur keberhasilan. Pada penelitian tersebut sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan antara penelitian di atas terletak pada penambahan variabel motivasi. Pada penelitian tersebut menggunakan kelas V sedangkan pada penelitian ini menggunakan kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Khairiah menyatakan bahwa, Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20.0 for Windows* yang digunakan peneliti, bahwa ketika $t_{tabel} > t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Teams Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Ketika $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Teams Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (t_{tabel}) dengan jumlah

²⁰ Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* Vol 02 No. 02 (2017), 240-421.

responden $30 = 0,361$. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa $0.067 > 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun T.A 2017/2018.²¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada penelitian tersebut sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan antara penelitian di atas terletak pada penambahan variabel motivasi. Pada penelitian tersebut menggunakan kelas V sedangkan pada penelitian ini menggunakan kelas IV. Penelitian tersebut meneliti hasil belajar IPS sedangkan pada penelitian ini meneliti hasil belajar Matematika.

B. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian hasil belajar, interaksi positif antarsiswa, harga

²¹ Rabiatul Khairiah dengan judul skripsi “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018*”, (Skripsi: UIN Sumatera Utara Medan), 2018.

diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.²² Menurut Fiarika Dwi Utari dkk, aktivitas belajar dengan permainan dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²³ Menurut Gesang Arie Prasetyo, proses pembelajaran kooperatif tipe TGT guru dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi model pembelajaran yang aktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.²⁴ Menurut Saco, dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 197.

²³ Fiarika Dwi Utari, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Profit* Vol 5 No. 1 (Mei 2018), 44.

²⁴ Gesang Arie Prasetyo, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol 06 No.02 (2018), 511.

masing-masing. Pada kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.²⁵ Menurut Msy Hikmah dkk, model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya *game*/turnamen di dalam kelas yang di mana pemenang turnamen ini diberikan suatu penghargaan, maka siswa akan terpacu untuk menjadi yang terbaik.²⁶ Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat dapat memotivasi siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan karena terdapat unsur permainannya, hal tersebut dapat menciptakan kelas yang efektif, di mana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan hasil belajar.

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 224-225.

²⁶ Msy Hikmah, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan", *Jurnal Pembelajaran Biologi* Vol 5 No. 1 (Mei 2018), 50.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Secara runtut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: presentasi guru, kelompok belajar, turnamen, dan pengenalan kelompok.²⁷

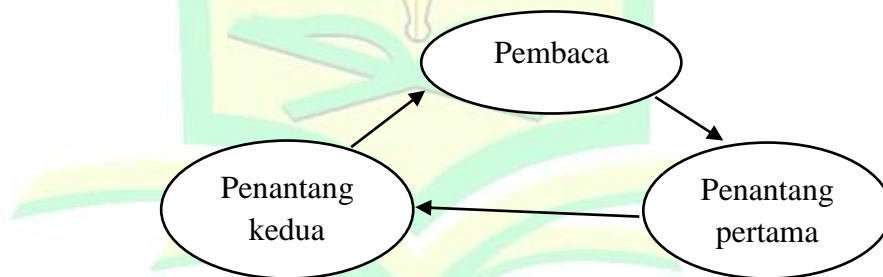
- a) Guru menyiapkan:
 - Kartu soal
 - Lembar kerja siswa
 - Alat/bahan
- b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

²⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 84.

c. Aturan (Skenario) Permainan

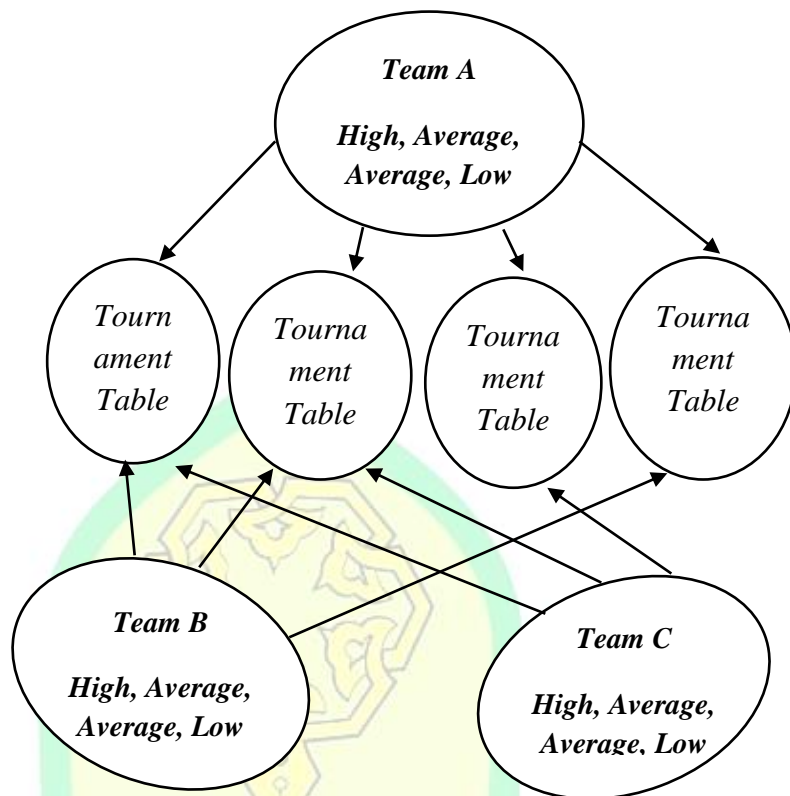
Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) Baca pertanyaan keras-keras; dan (3) Beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).²⁸



Gambar 2.1 Games Rulers

Secara lengkap mekanisme *games ruler* untuk 3 (tiga) tim ditunjukkan pada gambar 2.2.

²⁸ Ibid., 84.



Gambar 2.2 Assignment to tournament tables

d. Sistem Perhitungan Point Turnament

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.²⁹

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas (*class*

²⁹ Ibid., 85-86.

precentration), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³⁰

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- b. *Games tournament*;
- c. Penghargaan kelompok.

e. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Kelebihan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah:³¹

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;
4. Motivasi belajar siswa bertambah;
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara;
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru;

³⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 225.

³¹ Tukiran Taniredja,dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2013), 72.

7. Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau tidak dapat mengelola kelas.³²

2. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang masih tradisional, yang menggunakan metode ceramah. Ceramah sebagai suatu metode pembelajaran yang merupakan cara yang digunakan dalam mengembangkan proses pembelajaran melalui cara penuturan (*lecturer*).³³ Pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan

³² Ibid., 73.

³³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 194.

yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.³⁴

Prosedur yang dilakukan dengan metode ceramah yaitu:

- a. Guru menyiapkan materi dan pokok pelajaran;
- b. Guru menerangkan pelajaran;
- c. Materi penjelasan guru didukung oleh pengetahuan yang sebelumnya telah dikuasai siswa;
- d. Selama proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan tidak ada yg mencatat;
- e. Akhir ceramah guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mencatat.³⁵

Keunggulan metode ceramah:

- 1) Guru tidak repot hanya bermodalkan kepintaran berbicara yang baik;
- 2) Sesuai dengan penanaman konsep tingkat kognitif;
- 3) Bila siswa konsentrasi penuh akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kelemahan metode ceramah:

- 1) Perhatian siswa sedikit sekali selama proses pelajaran dan tetap pasif;
- 2) Bimbingan individual guru tidak ada terhadap siswa;
- 3) PR lebih berat;

³⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 165.

³⁵ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 261-262.

- 4) Tidak ada partisipasi siswa dalam belajar;
- 5) Topik yang dibahas sedikit.³⁶

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan individu agar belajar dengan baik. Motivasi belajar amat penting untuk mencapai kesuksesan belajar. Lingkungan sekolah amat perlu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah melalui program-program yang ditawarkan oleh sekolah.³⁷ Motivasi berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam dirinya untuk mendapatkan kepuasan yang diinginkan, serta mengembangkan kemampuan dan keahlian guna menunjang profesinya yang dapat meningkatkan prestasi dan profesinya. Menurut Sumardi Suryabrata, motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.³⁸ Menurut Sadirman A.M, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat

³⁶ Ibid., 263.

³⁷ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 140.

³⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 101.

tercapai.³⁹ Menurut Oemar Hamalik, motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁴⁰ Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.⁴¹ Dengan demikian dapat disimpulkan motivasi adalah kekuatan yang terdapat dalam diri individu secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Adapun belajar menurut Slameto, berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴² Menurut Sudjana berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lainnya yang ada pada individu.⁴³

³⁹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, 143.

⁴⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 158.

⁴¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 80.

⁴² Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, 142.

⁴³ *Ibid.*, 9.

Secara sederhana belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik. Dari uraian tersebut dapat dikatakan betapa pentingnya peran motivasi dalam kegiatan belajar (pembelajaran) karena dengan adanya motivasi siswa tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi juga menikmatinya.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri. Suatu kegiatan/aktivitas yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi intrinsik lebih menekankan pada faktor dalam diri sendiri, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku untuk dibacanya.⁴⁴

⁴⁴ Ibid., 144-145.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak. Motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman. Hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik ialah: 1) Ganjaran, ganjaran dapat menjadikan pendorong bagi siswa untuk belajar lebih baik. 2) Hukuman, hukuman biarpun merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, namun demikian dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk membuat siswa lebih giat belajar agar siswa tersebut tidak lagi memperoleh hukuman. 3) Persaingan atau Kompetisi, dengan adanya kompetisi maka dengan sendirinya akan menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih giat belajar agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya.⁴⁵

c. Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, ada beberapa unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi yaitu:⁴⁶

1. Cita-cita atau Aspirasi Siswa;

⁴⁵ Ibid., 149-150.

⁴⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 97-

2. Kemampuan Siswa;
3. Kondisi Siswa;
4. Kondisi Lingkungan Siswa;
5. Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran;
6. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa.

Adapun bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar sekolah menurut Sardiman, yaitu:⁴⁷

1. Memberi angka;
2. Hadiah;
3. Saingan/kompetisi;
4. *Ego-involvement*;
5. Memberi ulangan;
6. Mengetahui hasil;
7. Pujian;
8. Hukuman;
9. Hasrat untuk belajar;
10. Minat;
11. Tujuan yang diakui.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Abdul Majid faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri

⁴⁷ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009), 91-95.

individu) dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri individu) antara lain:⁴⁸

1. Adanya kebutuhan;
2. Persepsi individu mengenai diri sendiri;
3. Harga diri dan prestasi;
4. Adanya cita-cita dan harapan masa depan;
5. Keinginan tentang kemajuan dirinya;
6. Minat;
7. Kepuasan kinerja.

Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri sendiri)

antara lain:

1. Pemberian hadiah;
2. Kompetisi;
3. Hukuman;
4. Pujian;
5. Situasi lingkungan pada umumnya;
6. Sistem imbalan yang diterima.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Nawawi dalam K.Brahim bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat

⁴⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 311-314.

keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴⁹ Menurut Suprijono bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.⁵⁰

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵¹

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan guru.

Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, dan konsep-konsep yang berkenaan kebenarannya secara logika, menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya.⁵²

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 5.

⁵⁰ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 22.

⁵¹ *Ibid.*, 23.

⁵² Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal SAP* Vol.1 No. 1 (Agustus 2016), 47.

Sudah seharusnya belajar Matematika harus bertahap dan berurutan secara sistematis serta didasarkan pada pengalaman sebelumnya. Dapat diambil kesimpulan bahwa belajar Matematika yaitu suatu proses untuk memahami suatu konsep (materi) sebelumnya, karena pada pembelajaran Matematika memerlukan tahapan-tahapan dari hal-hal yang lebih mudah menuju hal-hal yang lebih sulit, hal ini untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep atau materi. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar Matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran Matematika.⁵³

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa: dalam arti kemampuan berpikir

⁵³ Dani Firmansyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”, Jurnal Pendidikan UNSIKA Vol 3 No. 1 (Maret 2015), 37.

atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan: yaitu sarana atau prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:⁵⁴

1. Faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang besumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.⁵⁵

⁵⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

⁵⁵ *Ibid.*, 13.

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pendidik.⁵⁶ Menurut Corey dalam Sagala, pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan Ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.⁵⁷ Pembelajaran dalam pandangan Corey sebagai upaya menciptakan kondisi dan lingkungan belajar kondusif sehingga memungkinkan siswa berubah tingkah lakunya. Adapun menurut Dimiyati, pembelajaran adalah guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁵⁸ Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Menurut Hans Freudental dalam Marsigit, Matematika merupakan aktivitas insani dan harus dikaitkan dengan realita.⁵⁹ Dengan demikian, Matematika merupakan cara berpikir logis yang

⁵⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 185.

⁵⁷ *Ibid.*, 186.

⁵⁸ *Ibid.*, 186.

⁵⁹ *Ibid.*, 189.

dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut.

Menurut Ahmad Susanto, pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika.⁶⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran Matematika sedang berlangsung.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan Matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran Matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan Matematika.

⁶⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 187.

Menurut Depdiknas, kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, sebagai berikut:⁶¹

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan;
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume;
3. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat;
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran;
5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya;
6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara Matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, sebagaimana yang disajikan Depdiknas, sebagai berikut:

1. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme;

⁶¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 189.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah;
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.⁶²

C. Kerangka Berfikir

Bertolak dari tinjauan teori di atas dapat dibuat suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:

Hasil belajar matematika yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar Matematika yang ditandai dengan skala nilai angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran Matematika. Hasil belajar Matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah model pembelajaran dan motivasi belajar.

Belajar adalah suatu proses yang berakhir pada perubahan. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya.

⁶² Ibid., 190.

Banyak siswa yang menganggap bahwa Matematika itu sangat sulit dan membosankan. Kesulitan yang dihadapi siswa tersebut kemungkinan disebabkan karena banyak siswa yang kurang aktif mengikuti proses belajar. Penggunaan model konvensional menyebabkan siswa kurang paham, oleh karena itu diperlukan model yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

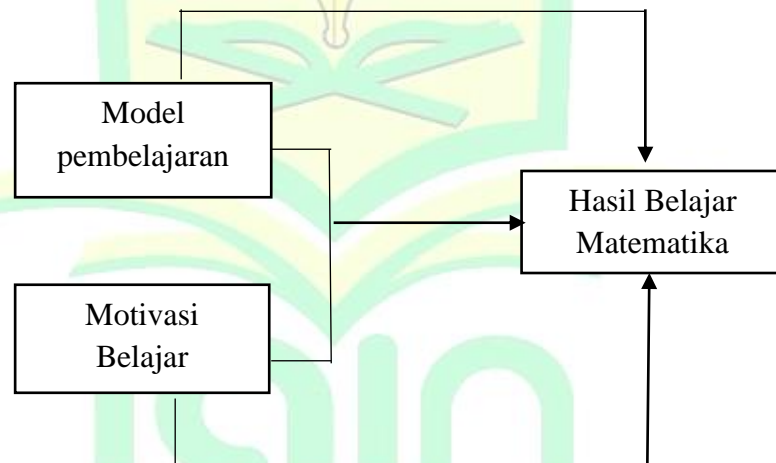
Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, model pembelajaran TGT dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan karena ada unsur permainannya, hal tersebut dapat menciptakan kelas yang efektif, di mana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan hasil belajar.

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik. Dapat dikatakan betapa pentingnya peran motivasi dalam kegiatan belajar (pembelajaran) karena dengan adanya motivasi siswa tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi juga menikmatinya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa terdapat faktor yang mempengaruhi antara lain yaitu motivasi belajar. Dikatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah ini memiliki tujuan yang sama dalam

meningkatkan hasil belajar Matematika. Bagi yang mempunyai kemampuan motivasi belajar tinggi dengan menerapkan model TGT memberikan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi belajar maka hasil siswa akan belajar Matematika dengan baik dan hasil belajar siswa juga akan optimal.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan motivasi belajar berperan dalam menentukan hasil belajar Matematika siswa.

Dari pemikiran-pemikiran di atas dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.3 Paradigma Penelitian

D. Pengajuan Hipotesis

Menurut Deni Darmawan, Hipotesis merupakan jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik.⁶³ Hipotesis juga diartikan merupakan dugaan yang mungkin benar, atau mungkin salah. Dia akan ditolak jika salah atau palsu, dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Jadi hipotesis adalah merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.⁶⁴

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional.
2. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

⁶³ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 120.

⁶⁴ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 141.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, maka dibutuhkan suatu cara atau metode penelitian untuk mengolah data yang sesuai dengan rumusan penelitian, sehingga dapat dipakai untuk menarik suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.⁶⁵

Rancangan penelitian ini terdiri dari 3 variabel. Yakni 2 variabel independen dan 1 variabel dependen. Variabel independennya model pembelajaran dan motivasi belajar, sedangkan variabel dependennya yaitu hasil belajar Matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen semu. Eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati percobaan sesungguhnya di mana tidak mungkin mengadakan kontrol/memanipulasikan semua variabel yang relevan. Harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batasan-batasan yang ada.⁶⁶ Teknik eksperimen semu ini menggunakan desain *Two-Group Pretest Posttest Design*.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 110.

⁶⁶ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 73.

Tabel 3.1 *Two-Group Pretest Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Variabel bebas	Posttest
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1		Y2

Keterangan:

Y1 : Hasil tes sebelum diberi perlakuan

Y2 : Hasil tes sesudah diberi perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) yang mempengaruhi dan variabel terikat (*dependent variable*) yang dipengaruhi. Adapun rincian variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independen Variable*)

Martono menjelaskan bahwa “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu”.⁶⁷ Variabel bebas pada pembelajaran ini adalah model pembelajaran dan motivasi.

⁶⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali, 2012), 63.

1) Variabel Bebas Pertama

Variabel bebas yang pertama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

2) Variabel Bebas Kedua

Variabel bebas yang kedua dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, yang dikelompokkan berdasarkan tingkat tinggi, sedang, dan rendah.

b. Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Martono menjelaskan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas.⁶⁸ Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar Matematika pada materi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2019/2020.

⁶⁸ Ibid., 57.

B. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.⁶⁹ Jadi, populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek benda-benda dan yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Jadi, dapat dikatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.

Sedangkan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo yang keseluruhannya berjumlah 58 siswa, yang terdiri dari kelas IV A berjumlah 20 anak, kelas IV B berjumlah 20 anak, dan kelas IV C berjumlah 18 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

⁶⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 215.

sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁷⁰

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *Cluster Random Sampling* (Sampel acak berdasarkan area atau daerah). Teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.⁷¹

C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena yang diamati disebut variabel penelitian.⁷² Untuk memperoleh data tentang motivasi belajar, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada siswa. Adapun hasil belajar, peneliti menggunakan teknik tes terhadap siswa. Dalam pembuatan angket, peneliti membuat kisi-kisi instrumen untuk butir soal. Kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2.

⁷⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 118.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 121.

⁷² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2005), 148.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik	No. Item
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020	Variabel Independen: a. Model Pembelajaran Variabel Atribut b. Motivasi belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan Model TGT 2. Menggunakan Model Konvensional <ol style="list-style-type: none"> a. Motivasi intrinsik <ol style="list-style-type: none"> 1) Minat 2) Adanya harapan dan cita-cita masa depan 3) Keinginan tentang kemajuan dirinya b. Motivasi Ekstrinsik <ol style="list-style-type: none"> 1) Adanya penghargaan belajar 2) Lingkungan belajar yang kondusif 3) Adanya kegiatan yang menarik dalam Belajar 	<p>Eksperimen</p> <p>Angket</p>	<p>-</p> <p>1,2,3,4,5,6,7,22,24,8,9,10,21,27,28,29</p> <p>11,12,13,25,26</p> <p>14,15,16</p> <p>17,18</p> <p>19,20,23,30</p>

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik	No. Item
	Variabel Dependen : Hasil Belajar Matematika	1. Dapat menghitung keliling persegi 2. Dapat menghitung luas persegi 3. Dapat menghitung keliling persegi panjang 4. Dapat menghitung luas persegi panjang 5. Dapat menghitung keliling segitiga 6. Dapat menghitung luas segitiga	Tes Tulis (Pilihan Ganda)	1,3,6,7,10,12 2,4,5,8,11 13,16,17 9,14,15,18,19,20 21,24 22,23,25

Data-data tersebut dapat diperoleh dengan instrumen tes dan angket kepada semua populasi dijadikan sampel. Instrumen tersebut harus melalui pengembangan teknik keabsahan data yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji kesukaran soal, dan analisis daya pembeda.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur.⁷³ Validitas isi instrumen tes

⁷³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 121.

dan angket dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Jainury,S.Sos.I. dan Ibu Eny Rahayu,S.Pd. selaku guru di MIN 3 Ponorogo dan validitas butir menggunakan *Product Moment* dari Karl Pearson. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan menggunakan instrumen yang valid dalam mengumpulkan data, maka diharapkan hasil penelitian menjadi valid.⁷⁴

Untuk menguji validitas instrument dalam penelitian, peneliti menggunakan jenis *validitas konstruk*. Sebab, variabel dalam penelitian ini berkaitan dengan fenomena dan objek yang abstrak tetapi gejalanya dapat diamati dan diukur. Adapun cara menghitungnya menggunakan korelasi *Product Moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *Product Moment*

n = Jumlah peserta tes/angket

$\sum X$ = Jumlah skor butir soal angket/tes.

$\sum Y$ = Jumlah skor total.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 173.

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian butir soal tes/angket.⁷⁵

Angka hasil perhitungan r_{xy} kemudian dibandingkan dengan kolerasi *product moment* pada tabel r_{xy} dengan taraf signifikan 5%. Apabila harga $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal tes/angket tersebut dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Arikunto menjelaskan bahwa reliabilitas adalah sebagai persyaratan pokok dari instrumen pengumpulan data.⁷⁶ Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas angket adalah rumus dari *Cronbach Alpha* yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya item

$\sum \sigma_1^2$ = jumlah varians butir soal

σ_t^2 = varians total

Rumus Variansi sebagai berikut:

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

⁷⁵ Andhita Dessy Wulandari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018), 94.

⁷⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 168.

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Instrumen dikatakan reliabel apabila $\alpha \geq r_{\text{tabel}}$.

Sedangkan untuk menguji masing-masing item soal dalam penelitian menggunakan rumus Kuder-Richardson (K-R 20), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Rumus Standar Deviasi dan Variansi sebagai berikut:

$$S = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{n}$$

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Instrumen dikatakan reliabel apabila $\alpha \geq r_{\text{tabel}}$.

3. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah bilangan menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00-1,00.⁷⁷

$$P = \frac{B}{JS}$$

Di mana:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klarifikasi indeks kesukaran adalah sebagai berikut:

Soal dengan P : 0,00-0,30 sukar

Soal dengan P : 0,31-0,70 sedang

Soal dengan P : 0,71-1,00 mudah⁷⁸

4. Analisis Daya Pembeda

Kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dengan siswa kemampuan rendah. Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:⁷⁹

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

⁷⁷ Suharsimi Akuntoro, *Manajemen Penelitian*, 176.

⁷⁸ Suharsimi Akuntoro, *Manajemen Penelitian*, 176.

⁷⁹ *Ibid.*, 177.

Di mana:

D = Daya pembeda butir soal

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang benar menjawab

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang benar menjawab

Klasifikasi daya pembeda yaitu:

$D = 0,00-0,20$ jelek

$D = 0,20-0,40$ cukup

$D = 0,40-0,70$ baik

$D = 0,70-1,00$ baik sekali⁸⁰

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data-data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik:

1. Tes

Menurut Mahmud, tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan,

⁸⁰ Ibid., 177.

intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸¹ Tes kemampuan hasil belajar atau tes prestasi belajar adalah tes untuk mengukur kemampuan yang dicapai seseorang setelah melakukan proses belajar. Menurut Uhar Suharsaputra, tes yaitu suatu alat ukur yang diberikan pada individu (responden) untuk mendapat jawaban-jawaban, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga dapat diketahui kemampuan individu/responden yang bersangkutan.⁸² Tes dalam penelitian ini menggunakan 20 soal pilihan ganda. Penskoran setiap soal yang benar nilainya 5 dan jika salah nilainya 0, maka skor total dalam tes, jika benar semua 20 soal nilainya 100.

2. Angket/kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan salah satu alat pengumpul data. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Angket dapat dipandang sebagai suatu teknik penelitian yang banyak mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam pelaksanaannya, yaitu angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara secara lisan. Oleh karena itu, angket sering juga disebut dengan wawancara tertulis.⁸³ Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan

⁸¹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 185.

⁸² Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: Refika Aditama, 2014), 95.

⁸³ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 177.

paham dalam hubungan kausal.⁸⁴ Teknik ini dibagikan kepada seluruh siswa kelas IV sebanyak 58 siswa. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 3 Ponorogo.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* yaitu yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.⁸⁵

Tabel 3.3 Skor Angket Motivasi

Keterangan	Skor Positif
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealamiahannya yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap

⁸⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 166.

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 135.

sesuatu yang diselidiki. Pelaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti arsip data base, surat-menyurat, rekaman gambar, dan benda-benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.⁸⁶ Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui visi misi dan tujuan Madrasah, sejarah singkat berdirinya Madrasah, karakteristik Madrasah dan program keunggulan.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁸⁷

Karena data penelitian adalah data kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan statistik. Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

⁸⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 183-184.

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2006), 207.

1. Uji Prasyarat Statistika Parametrik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.⁸⁸ Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Uji normalitas dikatakan normal jika nilai P-Value $> 0,150$.⁸⁹ Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Secara teknis uji normalitas dilakukan menggunakan *Software Minitab 19*.

b. Uji Homogenitas

Edi Irawan menjelaskan bahwa uji homogenitas adalah uji untuk mengetahui apakah dua populasi atau lebih memiliki variansi yang sama.⁹⁰ Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai P-Value lebih besar dari 5% atau 0,05.⁹¹ Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Secara teknis uji homogenitas dilakukan menggunakan *Software Minitab 19*.

c. Uji Keseimbangan

Uji ini dilakukan pada saat kedua kelompok belum dikenai perlakuan bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut seimbang menggunakan uji t. Secara statistik, apakah

⁸⁸ Dwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 97.

⁸⁹ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 123.

⁹⁰ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 128.

⁹¹ Andhita Dessy Wulandari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 38.

terdapat perbedaan rata-rata yang berarti dari dua sampel yang independen.⁹² Uji Keseimbangan dikatakan sama jika nilai P-Value lebih besar dari 5% atau 0,05.⁹³ Uji keseimbangan pada penelitian ini menggunakan uji t. Secara teknis uji t dilakukan menggunakan *Software Minitab 19*.

2. Tahap Penelitian

Adapun langkah selanjutnya untuk mengetahui jawaban rumusan 1, 2, dan 3 yaitu menggunakan teknik analisis ANOVA Dua Jalan (*Two Way ANOVA*). *Two Way ANOVA* digunakan sebagai alat analisis untuk menguji apakah data perbedaan mean suatu variabel tertentu dengan menggunakan dua faktor pembeda.⁹⁴ Dasar pengambilan keputusan untuk uji *Two Way ANOVA*, jika nilai P-Value > 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak, jika nilai P-Value < 0,05 maka hipotesis H_1 diterima.⁹⁵ Secara teknis uji *Two Way ANOVA* dilakukan menggunakan *Software Minitab 19*.

Hipotesis:

a. Hipotesis yang pertama, yaitu:

H_{0A} : Hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

⁹² Budiyo, *Statistika untuk Penelitian* (Surakarta: UNS Press, 2004), 151.

⁹³ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*, 80.

⁹⁴ Tony Wijaya, *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 72.

⁹⁵ *Ibid.*, 77.

tidak lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional.

H_{1A}: Hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional.

b. Hipotesis yang kedua, yaitu:

H_{0B}: Tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

H_{1B}: Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

c. Hipotesis yang ketiga, yaitu:

H_{0AB}: Tidak ada interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

H_{1AB}: Ada interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa.

3. Uji Lanjut Pasca ANOVA

Untuk mengetahui perbedaan rerata setiap baris, dengan melakukan uji komparasi ganda pada setiap pasangan kolom dan sel. Uji komparasi ganda pada penelitian ini menggunakan metode *fisher*.

Secara teknis uji lanjut pasca ANOVA dilakukan menggunakan *Software Minitab 19*.

Uji komparasi ganda dilakukan bila H_0 ditolak dan variabel bebas dari H_0 terdiri dari dua kategori mengikuti perbedaannya. Uji komparasi juga diperlukan bila terdapat interaksi antara kedua variabel bebas.⁹⁶



⁹⁶ Budiyo, *Statistika untuk Penelitian* (Surakarta: UNS Press, 2016), 216.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

MIN 3 Ponorogo secara geografis terletak di Jalan Mayjen Panjaitan No. 13, Desa Janti yang berada di Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Desa ini terletak di ketinggian sekitar 142 meter di atas permukaan laut dan luas wilayahnya 2,1 km². MIN 3 Ponorogo di Desa Janti ini berbatasan langsung dengan Desa Pandak di utara, Desa Gombang di timur, Desa Duri di selatan, dan Desa Ngilo-ilo di barat.⁹⁷

2. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 3 Ponorogo

a. Visi Madrasah

Visi Madrasah adalah sebagai berikut: **“Terwujudnya Madrasah berwawasan global yang menguasai IPTEK dan mengamalkan IMTAQ.”**⁹⁸

Dengan indikator visi sebagai berikut:

1. Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

⁹⁷ Data dari TU.

⁹⁸ Data dari TU.

2. Memiliki daya saing dalam dalam prestasi Ujian Sekolah/ Madrasah.
3. Memiliki daya saing dalam memasuki Madrasah dan Perguruan Tinggi yang favorit.
4. Memiliki daya saing dalam memasuki lapangan pekerjaan.
5. Memiliki daya saing dalam prestasi olimpiade Matematika, IPA, KIR pada tingkat lokal, nasional dan internasional.
6. Memiliki daya saing dalam prestasi ICT.
7. Memiliki daya saing dalam prestasi seni dan olahraga.
8. Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan.
9. Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dan *survive* di lingkungannya.
10. Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

b. Misi Madrasah

1. Membekali siswa dengan keimanan, ketaqwaan dan akhlakul karimah, melalui pemberdayaan mata pelajaran agama.
2. Meningkatkan pencapaian prestasi yang unggul di segala bidang keilmuan.
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang inovatif dan berkualitas.

4. Meningkatkan daya saing siswa dengan mengoptimalkan sarana prasarana belajar, metode pengajaran, penambahan alokasi waktu belajar.
5. Membangun citra Madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat.⁹⁹

c. Tujuan Madrasah

1. 90% lulusan MIN 3 Ponorogo dapat diterima di SMP/MTs/Pondok pesantren favorit di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya.
2. Berprestasi dalam *event* berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat Kabupaten.
3. Madrasah mampu memberikan layanan penunjang pendidikan, Perpustakaan, Laboratorium, Koperasi, UKS, Bimbingan Konseling, Kantin, Mushola secara maksimal.
4. 99% siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam melaksanakan kewajiban ibadah wajib dan bertindak sesuai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰⁰

3. Sejarah Singkat Madrasah

Pada awalnya Madrasah ini bernama Madrasah Ibtida'iyah Pesantren Sabilil Muttaqien (MI PSM) Janti yang berpusat di Takeran Kabupaten Magetan. Madrasah ini berdiri pada hari kamis tanggal 27

⁹⁹ Data dari TU.

¹⁰⁰ Data dari TU.

Januari 1966 atau 5 Syawal 1385 Hijriyah. Mula-mula muridnya masuk sore. Baru pada tahun 1969 MI PSM ini masuk pagi. Cita-cita Yayasan PSM, Madrasah ini nanti jangan hanya menjadi MI swasta tetapi harus menjadi MI Negeri.¹⁰¹

Pada waktu itu di Kabupaten Ponorogo Madrasah yang Negeri masih dua unit, yaitu Madrasah Negeri Bogem Sampung dan Madrasah Negeri Lengkong Sukorejo. MIN tersebut harus punya filial masing-masing dua Madrasah Swasta. Tepatnya pada tanggal 18 Maret 1985 dengan surat keputusan Kepala Kantor Wilayah Depag Provinsi Jawa Timur No. Wm. 06-02/1326/SKP/1989, MI PSM Janti menjadi Madrasah filial (Kelas Jauh) MIN Lengkong Sukorejo Ponorogo. Tahun 1996 pemerintah membuka usul pembukaan dan penergian Madrasah Ibtida'iyah Negeri.¹⁰²

Kesempatan ini dimanfaatkan dengan baik oleh pengurus Yayasan PSM. Mereka mengajukan usul kepada Pemerintah, agar MI PSM dapat diterima menjadi MI Negeri. Usulan tersebut tertanggal 20 maret 1996, selang satu tahun berikutnya MI PSM dinyatakan menjadi MIN penuh dengan keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 tahun 1997 tentang pembukaan dan penergian Madrasah, yang ditetapkan di Jakarta pada tanggal 17 maret 1997 oleh Menteri Agama RI Dr. H. Tarmizi Taher.¹⁰³

¹⁰¹ Data dari TU.

¹⁰² Data dari TU.

¹⁰³ Data dari TU.

4. Karakteristik Madrasah dan Program Keunggulan

a. Karakteristik Madrasah

Sebagai corak khas/identitas yang dimiliki MIN 3 Ponorogo, dikembangkan berbagai kegiatan yang senantiasa ditumbuhkembangkan dalam rangka mewujudkan MIN 3 Ponorogo sebagai lembaga pendidikan yang memiliki karakter keislaman dan intelektual. Adapun karakteristik Madrasah yang dimaksud adalah sebagai berikut:¹⁰⁴

- 1) *Everyday with Quran*;
- 2) Penanaman Aqidah/Akhlak;
- 3) Pemantuan sholat 5 waktu;
- 4) Pengembangan bakat dan minat siswa;
- 5) *Mastery of Learning*/ Belajar tuntas;
- 6) Pembelajaran aktif kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Kegiatan Unggulan MIN 3 Ponorogo

- 1) Konsep Kegiatan Unggulan Madrasah

Kegiatan unggulan Madrasah merupakan bagian dari kegiatan ekstrakurikuler dan pembiasaan yang wajib diikuti oleh semua siswa. Kegiatan unggulan tersebut adalah Metode membaca Al-Quran UMMI dan Tahfidz Al-Quran.

- 2) Tujuan Kegiatan

- a. Metode membaca Al-Quran UMMI

¹⁰⁴ Data dari TU.

Bertujuan meningkatkan kemampuan pengelolaan dan pembelajaran Al-Quran yang efektif, mudah, menyenangkan dan menyentuh hati bagi peserta didik.

b. Tahfidz Al-Quran

Tujuan dari diadakannya Tahfidz Al-Quran adalah:

- Menghargai dan menghormati kitab suci Al-Quran.
- Menumbuhkembangkan sifat cinta terhadap agama khususnya pada kitab suci Al-Quran.
- Menghafal Al-Quran.¹⁰⁵

3) Pelaksanaan Kegiatan

No.	Waktu	Hari	Kegiatan
1	08.00-09.00	Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis.	Metode membaca Al-Quran UMMI
2	14.00-16.00	Selasa dan Rabu	Tahfidz Al-Quran
3	13.00-15.00	Sabtu	Tahfidz Al-Quran

4) Pembimbing Kegiatan

No.	Kegiatan	Pembimbing
1	Tahfidz Al-Quran	6 orang
2	Metode membaca Al-Quran UMMI	10 orang

B. Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui nilai dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas 1V MIN 3 Ponorogo yang berjumlah 58

¹⁰⁵ Data dari TU.

siswa dengan rincian kelas IV A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen, kelas IV B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol dan pada kelas IV C sebanyak 18 siswa sebagai kelas uji coba. Sebelum peneliti melanjutkan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat instrumen pengumpulan data yaitu instrumen tes untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa dan instrumen angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dua orang validator yaitu Bapak Jainury, S.Sos.I. dan Ibu Eny Rahayu, S.Pd. beliau selaku Bapak dan Ibu guru di MIN 3 Ponorogo. Instrumen tes dan angket yang sudah divalidasi oleh validator kemudian diujicobakan di kelas IV C MIN 3 Ponorogo untuk mengetahui soal yang tergolong valid dan reliabel maupun untuk mengetahui taraf kesukaran soal dan analisis daya pembeda butir soal, kemudian untuk mengetahui butir angket mana yang tergolong valid dan reliabel. Pada nilai *Pre Test* peneliti menggunakan nilai PTS siswa kelas IV A dan kelas IV B mata pelajaran Matematika. Peneliti akan menyebarkan angket yang sudah valid dan reliabel kepada masing-masing kelas IV A dan IV B, kemudian skor angket tersebut dijadikan acuan untuk membagi siswa dalam kategori motivasi tinggi, motivasi sedang, dan motivasi rendah. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun cara mengukur hasil belajar masing-masing kelas IV A dan IV B, peneliti memberikan soal sama yang sudah

valid di akhir pembelajaran. Untuk menjelaskan variabel tersebut diperlukan perhitungan statistika. Adapun rumus utama yang digunakan adalah rumus ANOVA dua jalur (*Two Way Anova*).

1. Data hasil Uji Coba Instrumen

Data hasil uji coba angket motivasi belajar dan tes hasil belajar Matematika:

1) Validasi Isi Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan uji validitas isi yang telah dilakukan oleh validator diperoleh hasil bahwa ke 30 butir angket valid sehingga dapat digunakan semua.

2) Validasi Isi Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan uji validasi isi yang telah dilakukan oleh validator diperoleh hasil bahwa ke 25 soal valid sehingga dapat digunakan semua.

2. Data Kemampuan Awal Siswa Sebelum Perlakuan

Data hasil belajar Matematika siswa sebelum perlakuan kelas IV A dan kelas IV B MIN 3 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

Tabel 4.1

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum Perlakuan Kelas

IVA

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	ADIKA	73	11	NAKEISYA	80
2	ALMIRA	58	12	NURRISKHA	68
3	ANDYNI	60	13	NURRISQHI	70
4	APRILLIA	58	14	ROHMATUL	68

No.	Nama	Skor
5	ENA ZIVANI	65
6	FAIQ	61
7	FEBY	55
8	MEYCHAN	55
9	SYAHID	52
10	KHAFID	53

No.	Nama	Skor
15	SHAFI	80
16	SHAFWAN	80
17	SHIVANI	73
18	SILVIANA	70
19	TSANIYA	82
20	WANDA	80

Tabel 4.2

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum Perlakuan Kelas

IVB

No.	Nama	Skor
1	AFRA	74
2	AURELIA MEI	62
3	AYU KISTY	75
4	AZIZA	60
5	DIAZ FADISA	65
6	FADILA ARUM	70
7	FANISA FEBY	62
8	HANIMATUL	65
9	IRZA	50
10	WAFI	52

No.	Nama	Skor
11	NABILA	56
12	NADIA	60
13	NIKO ANDY	46
14	NOVITA	66
15	REYHAN	60
16	SAFRINA	54
17	SALSABILA	73
18	SAKINA	60
19	SAUSAN	66
20	SODIKUL	70

3. Data Hasil Belajar Matematika Siswa Sesudah Perlakuan

Data hasil belajar Matematika siswa kelas IV A (kelas eksperimen) dan kelas IV B (kelas kontrol) MIN 3 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.3 dan 4.4.

Tabel 4.3

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ekperimen (IV A)

No.	Nama	Skor
1	ADIKA	90
2	ALMIRA	75
3	ANDYNI	65
4	APRILLIA	90

No.	Nama	Skor
11	NAKEISYA	85
12	NURRISKHA	80
13	NURRISQHI	85
14	ROHMATUL	85

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
5	ENA ZIVANI	85	15	SHAFI	100
6	FAIQ	80	16	SHAFWAN	100
7	FEBY	60	17	SHIVANI	95
8	MEYCHAN	75	18	SILVIANA	90
9	SYAHID	85	19	TSANIYA	100
10	KHAFID	65	20	WANDA	95

Tabel 4.4

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol (IV B)

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	AFRA	85	11	NABILA	65
2	AURELIA MEI	75	12	NADIA	70
3	AYU KISTY	80	13	NIKO ANDY	65
4	AZIZA	70	14	NOVITA	75
5	DIAZ FADISA	70	15	REYHAN	70
6	FADILA ARUM	75	16	SAFRINA	60
7	FANISA FEBY	75	17	SALSABILA	80
8	HANIMATUL	70	18	SAKINA	65
9	IRZA	65	19	SAUSAN	80
10	WAFI	80	20	SODIKUL	85

4. Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data motivasi belajar kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B) MIN 3 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6.

Tabel 4.5

Data Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (IV A)

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	ADIKA	74	11	NAKEISYA	70
2	ALMIRA	61	12	NURRISKHA	72
3	ANDYNI	60	13	NURRISQHI	71
4	APRILLIA	66	14	ROHMATUL	71
5	ENA ZIVANI	72	15	SHAFI	76
6	FAIQ	53	16	SHAFWAN	77

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
7	FEBY	38	17	SHIVANI	76
8	MEYCHAN	60	18	SILVIANA	76
9	SYAHID	47	19	TSANIYA	78
10	NUR	51	20	WANDA	77

Tabel 4.6

Data Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol (IV B)

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	AFRA	71	11	NABILA	56
2	AURELIA MEI	64	12	NADIA	71
3	AYU KISTY	72	13	NIKO ANDY	63
4	AZIZA	71	14	NOVITA	64
5	DIAZ FADISA	59	15	REYHAN	78
6	FADILA	62	16	SAFRINA	59
7	FANISA FEBY	59	17	SALSABILA	75
8	HANIMATUL	59	18	SAKINA	61
9	IRZA	59	19	SAUSAN	68
10	WAFI	69	20	SODIKUL	71

Setelah dihitung skor motivasi belajar dari masing-masing kelas, kemudian dari masing-masing kelas tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Dari data motivasi belajar di atas kemudian digunakan untuk mencari analisis data deskriptif menggunakan *Software Minitab* versi 19. Dapat dilihat di tabel 4.7.

P O N O R O G O

Tabel 4.7

Hasil Analisis Data Deskriptif Motivasi Belajar

Statistics							
Variable	N	Mean	SE Mean	StDev	Minimum	Median	Maximum
Motivasi Kelas Eksperimen	20	66,30	2,58	11,52	38,00	71,00	78,00
Motivasi Kelas Kontrol	20	65,55	1,43	6,38	56,00	64,00	78,00

Kemudian dalam pengkategorian motivasi tinggi, sedang, dan rendah dapat dilihat di tabel 4.8.

Tabel 4.8

Pengkategorian Motivasi belajar

Kelas	Skor	Kategori
Eksperimen	$> \bar{x} + \frac{1}{2} SD; >72$	Tinggi
	$\bar{x} - \frac{1}{2} SD < X < \bar{x} + \frac{1}{2} SD;$ 61-72	Sedang
	$< \bar{x} - \frac{1}{2} SD; < 61$	Rendah
Kontrol	$> \bar{x} + \frac{1}{2} SD; > 69$	Tinggi
	$\bar{x} - \frac{1}{2} SD < X < \bar{x} + \frac{1}{2} SD;$ 62-69	Sedang

Kelas	Skor	Kategori
	$< \bar{x} - \frac{1}{2}SD; <62$	Rendah

Pada metode pengolahan data pengelompokan tersebut dilakukan dengan cara *Cluster Random Sampling*. Hasil pengelompokan ini dapat dilihat seperti pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
Pengkategorian Motivasi Belajar dengan *Cluster Random Sampling*

Motivasi Kelas	Tinggi	Sedang	Rendah
Eksperimen	ADIKA SHAFANA SHAFWAN SHIVANI SILVIANA TSANIYA WANDA	ALMIRA APRILLIA ENA NAKEISYA NURRISKHA NURRISQHI ROHMATUL	ANDYNI FAIQ FEBY MEYCHAN SYAHID KHAFID
Kontrol	AFRA AYU AZIZA NADIA REYHAN SALSABILA SODIKUL	AURELIA FADILA WAFI NIKO NOVITA SAUSAN	DIAZ FANISA HANIMATUL IRZA NABILA SAFRINA SAKINA

Dari data hasil belajar Matematika kemudian skor hasil belajar Matematika dimasukkan berdasarkan nama mereka yang sudah dikelompokkan berdasarkan pengkategorian motivasi belajar. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10

Nilai Hasil Belajar Matematika berdasarkan Kategori Motivasi Belajar

Motivasi Kelas	Belajar		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Eksperimen	90	75	65
	100	90	80
	100	85	60
	95	85	75
	90	80	85
	100	85	65
	95	85	
Kontrol	85	75	70
	80	75	75
	70	80	70
	70	65	65
	70	75	65
	80	80	60
	85		65

C. Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan digunakan teknik analisis data yang sesuai dengan sifat atau jenis data serta tujuan penelitian. Data ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data angket dan tes tertulis agar bisa digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang ada. Adapun langkah-langkah penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen tes dan angket telah diuji oleh dua validator yaitu Bapak Jainury, S.Sos.I. dan Ibu Eny Rahayu, S.Pd. Beliau merupakan guru di MIN 3 Ponorogo. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh kedua validator tersebut menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan semua sehingga peneliti dapat melakukan uji coba instrumen pada kelas IV C. Hasil analisis uji coba angket motivasi belajar yang berjumlah 30 butir angket terhadap 18 responden di MIN 3 Ponorogo diperoleh bahwa terdapat 20 butir angket valid karena memiliki indeks kolerasi $> 0,468$ dan 10 butir angket lainnya tidak valid karena memiliki indeks kolerasi $< 0,468$. Sedangkan pada instrumen tes hasil belajar Matematika yang berjumlah 25 butir soal, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid karena memiliki indeks kolerasi $> 0,468$

sedangkan 5 butir soal lainnya tidak valid karena memiliki indeks kolerasi $< 0,468$. Dapat dilihat ditabel 4.11 dan 4.12.

Tabel 4.11

Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,860	0,468	Valid	16	0,582	0,468	Valid
2	0,803	0,468	Valid	17	0,724	0,468	Valid
3	0,645	0,468	Valid	18	-0,128	0,468	Drop
4	0,649	0,468	Valid	19	0,491	0,468	Valid
5	0,547	0,468	Valid	20	-0,070	0,468	Drop
6	0,565	0,468	Valid	21	0,612	0,468	Valid
7	0,520	0,468	Valid	22	-0,161	0,468	Drop
8	0,791	0,468	Valid	23	0,626	0,468	Valid
9	0,796	0,468	Valid	24	-0,010	0,468	Drop
10	0,597	0,468	Valid	25	-0,184	0,468	Drop
11	0,479	0,468	Valid	26	-0,200	0,468	Drop
12	0,581	0,468	Valid	27	0,163	0,468	Drop
13	0,510	0,468	Valid	28	-0,164	0,468	Drop
14	0,804	0,468	Valid	29	0,059	0,468	Drop
15	0,484	0,468	Valid	30	0,160	0,468	Drop

Dari tabel uji validitas instrumen motivasi belajar di atas ternyata terdapat 20 soal dinyatakan valid dan ada 10 soal dinyatakan Drop. Dari 20 soal yang valid tersebut adalah soal yang $r_{hitung} \geq 0,468$, yaitu item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, dan 23. Soal yang valid tersebut dipakai untuk mengambil data dalam penelitian ini. Adapun soal yang $r_{hitung} \leq 0,468$ yaitu nomor item 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30

sehingga tidak diikutkan pada analisa selanjutnya. Perhitungan uji validitas variabel motivasi belajar terlampir.¹⁰⁶

Tabel 4.12

Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar Matematika

No. Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan	No. Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,607	0,468	Valid	14	0,577	0,468	Valid
2	0,636	0,468	Valid	15	0,436	0,468	Tidak Valid
3	0,067	0,468	Tidak Valid	16	0,512	0,468	Valid
4	0,535	0,468	Valid	17	0,616	0,468	Valid
5	0,465	0,468	Tidak Valid	18	0,554	0,468	Valid
6	0,491	0,468	Valid	19	0,487	0,468	Valid
7	0,495	0,468	Valid	20	0,475	0,468	Valid
8	0,516	0,468	Valid	21	0,605	0,468	Valid
9	0,616	0,468	Valid	22	0,535	0,468	Valid
10	0,421	0,468	Tidak Valid	23	0,588	0,468	Valid
11	0,154	0,468	Tidak Valid	24	0,515	0,468	Valid
12	0,554	0,468	Valid	25	0,593	0,468	Valid
13	0,493	0,468	Valid				

Dari tabel uji validitas instrumen motivasi belajar di atas ternyata terdapat 20 soal dinyatakan valid dan ada 5 soal dinyatakan tidak valid. Dari 20 soal yang valid tersebut adalah soal yang $r_{hitung} \geq 0,468$, yaitu item nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25. Soal yang valid tersebut dipakai untuk

¹⁰⁶ Lampiran 5.

mengambil data dalam penelitian ini. Adapun soal yang $r_{hitung} \leq 0,468$ yaitu nomor item 3, 5, 10, 11, dan 15 sehingga tidak diikuti pada analisa selanjutnya. Perhitungan uji validitas variabel motivasi belajar terlampir.¹⁰⁷

b. Uji Reliabilitas

Arikunto menjelaskan bahwa reliabilitas adalah sebagai persyaratan pokok dari instrumen pengumpulan data.¹⁰⁸ Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas angket adalah rumus dari *Cronbach Alpha*. Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Instrumen dikatakan reliable apabila $\alpha \geq r_{tabel}$. Sedangkan untuk menguji masing-masing item soal dalam penelitian menggunakan rumus Kuder-Richardson (K-R 20). Dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13

Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen Variabel Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	Keterangan
Motivasi Belajar	0,860	0,468	Reliabel
Hasil Belajar	0,902	0,468	Reliabel

Perhitungan reliabilitas motivasi belajar dan hasil belajar Matematika terlampir.¹⁰⁹ Dari perhitungan reliabilitas tersebut

¹⁰⁷ Lampiran 9.

¹⁰⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 168.

¹⁰⁹ Lampiran 6 dan 10.

dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen pada motivasi belajar sebesar 0,860 dan nilai reliabilitas instrumen pada hasil belajar 0,902, kemudian dikonsultasikan dengan “r” tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,468. Hasil konsultasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa instrumen di atas adalah Reliabel.

c. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah bilangan menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.14

Uji Taraf Kesukaran Soal Item Instrumen Variabel Hasil Belajar

No. Item	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran	No. Item	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,611	Sedang	14	0,500	Sedang
2	0,667	Sedang	15	0,556	Sedang
3	0,944	Mudah	16	0,556	Sedang
4	0,667	Sedang	17	0,667	Sedang
5	0,778	Mudah	18	0,833	Mudah
6	0,611	Sedang	19	0,722	Mudah
7	0,667	Sedang	20	0,667	Sedang
8	0,444	Sedang	21	0,833	Sedang
9	0,389	Sedang	22	0,667	Sedang
10	0,444	Sedang	23	0,556	Sedang
11	0,444	Sedang	24	0,667	Sedang
12	0,444	Sedang	25	0,722	Mudah
13	0,556	Sedang			

Perhitungan taraf kesukaran soal hasil belajar terlampir.¹¹⁰

Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa perbandingan tingkat kesukaran antara butir-butir soal adalah 20 butir soal sedang dan 5 butir soal mudah. Dalam penelitian ini, soal tes yang dipakai jika soal memiliki indeks kesukaran $0,31 \leq P \leq 0,70$ (soal sedang).

d. Analisis Daya Pembeda

Kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dengan siswa kemampuan rendah. Dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.15

Uji Analisis Daya Pembeda Item Instrumen Variabel Hasil Belajar

No. Item	Daya Pembeda	Tingkat Daya Pembeda	No. Item	Daya Pembeda	Tingkat Daya Pembeda
1	0,556	Baik	14	0,333	Baik
2	0,444	Baik	15	0,222	Baik
3	0,111	Jelek	16	0,222	Baik
4	0,222	Baik	17	0,444	Baik
5	0,222	Baik	18	0,333	Baik
6	0,556	Baik	19	0,333	Baik
7	0,667	Baik	20	0,222	Baik
8	0,444	Baik	21	0,333	Baik
9	0,556	Baik	22	0,444	Baik
10	0,444	Baik	23	0,444	Baik
11	0,222	Baik	24	0,444	Baik
12	0,444	Baik	25	0,556	Baik
13	0,444	Baik			

¹¹⁰ Lampiran 11.

Perhitungan analisis daya pembeda soal hasil belajar terlampir.¹¹¹ Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa daya pembeda antara butir-butir soal adalah 24 butir soal baik dan 1 butir soal jelek.

2. Analisis Data Sebelum Perlakuan

a. Uji Prasyarat Statistika Parametrik

Sebelum melakukan analisis data, data yang diteliti harus berdistribusi normal dan juga homogen. Perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Uji normalitas jika nilai P-Value $> 0,150$ dan apabila nilai P-Value $< 0,150$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.16

Hasil Uji Normalitas Data *Pre Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	Mean	StDev	N	KS	P-Value
Eksperimen	67,05	10,14	20	0,149	$> 0,150$
Kontrol	62,3	8,033	20	0,137	$> 0,150$

¹¹¹ Lampiran 12.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Software* Minitab versi 19 dengan Uji *Kolmogorov Smirnov* di atas, terlihat bahwa nilai P-Value untuk *Pre Test* kelompok eksperimen $> 0,150$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *Pre Test* kelompok eksperimen tersebut berdistribusi normal. Adapun nilai P-Value untuk *Pre Test* kelompok kontrol $> 0,150$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *Pre Test* kelompok kontrol di atas tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah rata-rata antara tiga atau lebih kelompok data yang independen memiliki varian yang sama atau tidak.

Tabel 4.17

Hasil Uji Homogenitas *Pre Test*

<i>Null hypothesis</i> $H_0: \sigma_1 / \sigma_2 = 1$				
<i>Alternative hypothesis</i> $H_1: \sigma_1 / \sigma_2 \neq 1$				
<i>Significance level</i> $\alpha = 0,05$				
<i>Test</i>				
<i>Method</i>	<i>Statistic</i>	DF1	DF2	P-Value
<i>Bonett</i>	1,86	1		0,172
<i>Levene</i>	2,04	1	38	0,161

Berdasarkan hasil uji Homogenitas menggunakan *Software* Minitab versi 19 dengan Uji *Levene* di atas, hasil uji homogenitas berdasarkan pengambilan keputusan berikut:

- a) Apabila P-Value $> 0,05$ maka H_0 diterima (varian sama).

b) Apabila P-Value < 0,05 maka H_0 ditolak (varian berbeda).

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai P-Value *Pre Test* sebesar 0,161 maka lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sama atau homogen.

b. Uji Keseimbangan

Uji ini dilakukan pada saat kedua kelompok belum dikenai perlakuan bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut seimbang. Dapat dilihat pada tabel 4.18.

Tabel 4.18

Hasil Uji t

<i>Test</i>		
<i>Null hypothesis</i> $H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$		
<i>Alternative hypothesis</i> $H_1: \mu_1 - \mu_2 \neq 0$		
T-Value	DF	P-Value
1,64	36	0,109

Berdasarkan hasil uji keseimbangan menggunakan *Software* Minitab versi 19 dengan uji t di atas, hasil uji keseimbangan berdasarkan pengambilan keputusan berikut:

a) Apabila P-Value > 0,05 maka H_0 diterima.

b) Apabila P-Value < 0,05 maka H_0 ditolak.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai P-Value sebesar 0,109 maka lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan sama.

3. Analisis Data Sesudah Perlakuan

a. Uji Prasyarat Statistika Parametrik

Sebelum melakukan analisis data, data yang diteliti harus berdistribusi normal dan juga homogen. Uji Homogenitas ini dilakukan dengan menghitung skor hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Uji normalitas jika nilai P-Value $> 0,150$ dan apabila nilai P-Value $< 0,150$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.19

Hasil Uji Normalitas Data *Post Test* Kelompok Eksperimen (TGT), Kelompok Kontrol (Konvensional), Motivasi Tinggi, Motivasi Sedang, Motivasi Rendah

Kelompok	Mean	StDev	N	KS	P-Value
TGT	84	12,34	20	0,166	$> 0,150$
Konvensional	73	7,145	20	0,163	$> 0,150$
Motivasi Tinggi	86,43	11,17	14	0,144	$> 0,150$
Motivasi Sedang	79,62	6,602	13	0,177	$> 0,150$
Motivasi Rendah	69,62	7,489	13	0,193	$> 0,150$

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Software* Minitab versi 19 dengan Uji *Kolmogorov Smirnov* di atas, terlihat bahwa nilai P-Value untuk *Post Test* kelompok TGT > 0,150, nilai P-Value *Post Test* kelompok konvensional > 0,150, nilai P-Value motivasi tinggi > 0,150, nilai P-Value motivasi sedang > 0,150, nilai P-Value motivasi rendah > 0,150 berarti dapat disimpulkan bahwa data di atas tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah rata-rata antara tiga atau lebih kelompok data yang independen memiliki varian yang sama atau tidak.

Tabel 4.20

Hasil Uji Homogenitas *Post Test* Kelompok Eksperimen (TGT) dan Kelompok Kontrol (Konvensional)

<i>Test</i>				
<i>Null hypothesis</i> $H_0: \sigma_1 / \sigma_2 = 1$				
<i>Alternative hypothesis</i> $H_1: \sigma_1 / \sigma_2 \neq 1$				
<i>Significance level</i> $\alpha = 0,05$				
<i>Test</i>				
<i>Method</i>	<i>Statistic</i>	DF1	DF2	P-Value
<i>Bonett</i>	4,03	1		0,045
<i>Levene</i>	2,13	1	38	0,153

Berdasarkan hasil uji Homogenitas menggunakan *Software* Minitab versi 19 dengan Uji *Levene* di atas, hasil uji homogenitas berdasarkan pengambilan keputusan berikut:

- a) Apabila P-Value > 0,05 maka H_0 diterima (varian sama).

b) Apabila P-Value < 0,05 maka H_0 ditolak (varian berbeda).

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai P-Value *Post Test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,153 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sama atau homogen.

Tabel 4.21

Hasil Uji Homogenitas Motivasi

<i>Test</i>		
<i>Method</i>	<i>Statistic</i>	P-Value
<i>Multi Comparisons</i>	-	0,111
<i>Levene</i>	3,02	0,061

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai P-Value motivasi belajar sebesar 0,061 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sama atau homogen.

b. Uji ANOVA Dua Jalur (*Two Way ANOVA*)

Uji ANOVA Dua Jalan (*Two Way ANOVA*) digunakan sebagai alat analisis untuk menguji apakah data perbedaan mean suatu variabel tertentu dengan menggunakan dua faktor pembeda.¹¹² Berikut adalah hasil dari uji Uji ANOVA Dua Jalan (*Two Way ANOVA*) menggunakan *Software* Minitab 19 adalah sebagai berikut:

¹¹² Tony Wijaya, *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 72.

Tabel 4.22

Uji ANOVA Dua Jalan (*Two Way ANOVA*)

<i>Analysis of Variance</i>					
<i>Source</i>	DF	Adj SS	Adj MS	F-Value	P-Value
Model	1	1108,3	1108,33	28,41	0,000
Motivasi	2	1956,8	978,38	25,08	0,000
Model*Motivasi	2	354,7	177,34	4,55	0,018
Error	34	1326,2	39,01		
Total	39	4849,4			

Berdasarkan hasil *Software* Minitab versi 19, hasil uji *Two Way ANOVA* berdasarkan pengambilan keputusan berikut:

- a) Apabila nilai P-Value $> 0,05$ maka hipotesis H_1 ditolak.
- b) Apabila nilai P-Value $< 0,05$ maka hipotesis H_1 diterima.

Penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Matematika siswa, karena nilai P-Value model pembelajaran $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima. Sedangkan untuk motivasi belajar mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa, karena nilai P-Value variabel $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima. Kemudian terdapat interaksi antara Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Matematika karena nilai P-Value variabel $0,018 < 0,05$ maka H_1 diterima. Nilai *Error* model, semakin kecil maka model semakin baik.

c. Uji Lanjut Pasca ANOVA

Uji komparasi ganda pada penelitian ini menggunakan statistik uji *fisher*.

1) Uji Lanjut Antar Kolom

Rumusan Hipotesis:

Komparasi	H ₀	H ₁
Sedang-Rendah	$\mu_S = \mu_R$	$\mu_S \neq \mu_R$
Tinggi-Rendah	$\mu_T = \mu_R$	$\mu_T \neq \mu_R$
Tinggi-Sedang	$\mu_T = \mu_S$	$\mu_T \neq \mu_S$

Tabel 4.23

Fisher Pairwise Comparisons: Motivasi

<i>Grouping Information Using Fisher LSD Method and 95% Confidence</i>			
MOTIVASI	N	Mean	Grouping
Tinggi	14	86,4286	A
Sedang	13	79,2857	B
Rendah	13	69,4048	C

Means that do not share a letter are significantly different

Tabel 4.24

Uji Lanjut Antar Kolom

<i>Fisher Individual Test For Differences of Means</i>						
<i>Difference of Motivasi Levels</i>	<i>Difference of Means</i>	<i>SE of Difference</i>	<i>Individual 95% CI</i>	T-Value	P-Value	Keputusan Uji
Sedang - Rendah	9,88	2,46	(4,89; 14,87)	4,02	0,000	H ₀ Ditolak

<i>Fisher Individual Test For Differences of Means</i>						
<i>Difference of Motivasi Levels</i>	<i>Difference of Means</i>	<i>SE of Difference</i>	<i>Individual 95% CI</i>	<i>T-Value</i>	<i>P-Value</i>	<i>Keputusan Uji</i>
Tinggi-Rendah	17,02	2,41	(12,13; 21,92)	7,07	0,000	H ₀ Ditolak
Tinggi-Sedang	7,14	2,41	(2,25; 12,04)	2,96	0,006	H ₀ Ditolak
Simultaneous confidence level = 88,01%						

Berdasarkan dari analisis data uji lanjut antar kolom didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar sedang lebih dari motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah.
2. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar tinggi lebih dari motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah.
3. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan sedang tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar

tinggi lebih dari motivasi belajar sedang, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah.

2) Uji Lanjut Antar Baris:

Tabel 4.25

Uji Lanjut Antar Baris

Model	N	Mean	Grouping
TGT	20	83,6508	A
KONVENSIONAL	20	73,0952	B
<i>Means that do not share a letter are significantly different</i>			

Dari data analisis data uji lanjut antar baris bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dan model konvensional (kelas kontrol) tidak sama baiknya, karena rerata siswa dengan menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada rerata siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih baik daripada hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol).

3) Uji Lanjut Antar Sel pada Kolom yang Sama

Formula Hipotesis:

Komparasi	H ₀	H ₁
TGT Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Tinggi	$\mu_{TT} = \mu_{KT}$	$\mu_{TT} \neq \mu_{KT}$
TGT Motivasi Sedang - Konvensional Motivasi Sedang	$\mu_{TS} = \mu_{KS}$	$\mu_{TS} \neq \mu_{KS}$
TGT Motivasi Rendah - Konvensional Motivasi Rendah	$\mu_{TR} = \mu_{KR}$	$\mu_{TR} \neq \mu_{KR}$

Tabel 4.26

Keputusan Uji Lanjut Antar Sel Pada Kolom Yang Sama

Komparasi	P- Value	<i>Differe nce of Means</i>	Keputusan Uji
TGT Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Tinggi	0,000	18,57	H ₀ Ditolak
TGT Motivasi Sedang - Konvensional Motivasi Sedang	0,019	8,57	H ₀ Ditolak
TGT Motivasi Rendah - Konvensional Motivasi Rendah	0,202	4,52	H ₀ Diterima

Berdasarkan dari analisis data uji lanjut antar sel pada kolom yang sama dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model TGT (kelas

eksperimen) dan model konvensional (kelas kontrol) tidak sama baiknya, karena rerata siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada rerata siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), maka dapat disimpulkan bahwa pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol).

2. Pada siswa dengan motivasi belajar sedang, hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dan model konvensional (kelas kontrol) tidak sama baiknya, karena rerata siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada rerata siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), maka dapat disimpulkan bahwa pada siswa dengan motivasi belajar sedang, hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol).

3. Pada siswa dengan motivasi belajar rendah, hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dan model konvensional (kelas kontrol) sama baiknya.

4) Uji Lanjut Antar Sel pada Baris yang Sama

Formula Hipotesis:

Komparasi	H ₀	H ₁
TGT Motivasi Sedang - TGT Motivasi Rendah	$\mu_{TS} = \mu_{TR}$	$\mu_{TS} \neq \mu_{TR}$
TGT Motivasi Tinggi - TGT Motivasi Rendah	$\mu_{TT} = \mu_{TR}$	$\mu_{TT} \neq \mu_{TR}$
TGT Motivasi Tinggi - TGT Motivasi Sedang	$\mu_{TT} = \mu_{TS}$	$\mu_{TT} \neq \mu_{TS}$
Konvensional Motivasi Sedang - Konvensional Motivasi Rendah	$\mu_{KS} = \mu_{KR}$	$\mu_{KS} \neq \mu_{KR}$
Konvensional Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Rendah	$\mu_{KT} = \mu_{KR}$	$\mu_{KT} \neq \mu_{KR}$
Konvensional Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Sedang	$\mu_{KT} = \mu_{KS}$	$\mu_{KT} \neq \mu_{KS}$

Tabel 4.27

Keputusan Uji Lanjut Antar Sel Pada Baris Yang Sama

Komparasi	P-Value	<i>Difference of Means</i>	Keputusan Uji
TGT Motivasi Sedang - TGT Motivasi Rendah	0,002	11,90	H ₀ Ditolak
TGT Motivasi Tinggi - TGT Motivasi Rendah	0,000	24,05	H ₀ Ditolak
TGT Motivasi Tinggi - TGT Motivasi Sedang	0,001	12,14	H ₀ Ditolak
Konvensional Motivasi Sedang - Konvensional Motivasi Rendah	0,030	7,84	H ₀ Ditolak
Konvensional Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Rendah	0,005	10,00	H ₀ Ditolak

Komparasi	P-Value	<i>Difference of Means</i>	Keputusan Uji
Konvensional Motivasi Tinggi - Konvensional Motivasi Sedang	0,542	2,14	H ₀ Diterima

Berdasarkan dari analisis data uji lanjut antar sel pada baris yang sama dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata siswa dengan motivasi belajar sedang lebih dari siswa dengan motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar sedang lebih baik daripada hasil belajar Matematika siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar rendah.
2. Pada siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dari siswa dengan motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada hasil belajar

siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar rendah.

3. Pada siswa yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan sedang tidak sama baiknya, karena rerata siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dari siswa dengan motivasi belajar sedang, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada hasil belajar Matematika siswa menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar sedang.
4. Pada siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata siswa dengan motivasi belajar sedang lebih dari siswa dengan motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa menggunakan model konvensional (kelas kontrol) dengan motivasi belajar sedang lebih baik daripada hasil belajar Matematika siswa menggunakan model konvensional (kelas kontrol) dengan motivasi belajar rendah.
5. Pada siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata siswa

dengan motivasi belajar tinggi lebih dari siswa dengan motivasi belajar rendah, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa menggunakan model konvensional (kelas kontrol) dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada hasil belajar Matematika siswa menggunakan model konvensional (kelas kontrol) dengan motivasi belajar rendah.

6. Pada siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol), hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan sedang sama baiknya.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Diketahui pada perhitungan ANOVA Dua Jalan (*Two Way ANOVA*) untuk menjawab rumusan masalah 1, 2, dan 3 sebagai berikut:

- 1) Pada rumusan masalah pertama, setelah dilakukan uji *Two Way ANOVA* diketahui bahwa nilai P-Value $0,000 < 0,05$ artinya hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Dapat dilihat dari rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT sebesar 83,6508 dan rata-rata kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional sebesar 73,0952. Berarti hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran model

konvensional. Sejalan dengan teori Menurut Slavin bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian hasil belajar, interaksi positif antar siswa.¹¹³ Pelaksanaan model pembelajaran TGT ini lebih mengutamakan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Model pembelajaran TGT dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan karena ada unsur permainannya, hal tersebut dapat menciptakan kelas yang efektif, di mana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Fiarika Dwi Utari dkk, aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹⁴ Menurut Gesang Arie Prasetyo, proses pembelajaran kooperatif tipe TGT guru dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi model pembelajaran yang aktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.¹¹⁵ Sedangkan pembelajaran konvensional menurut Abdul Majid diartikan sebagai

¹¹³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*), 197.

¹¹⁴ Fiarika Dwi Utari, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Profit* Vol 5 No. 1 (Mei 2018), 44.

¹¹⁵ Gesang Arie Prasetyo, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol 06 No.02 (2018), 511.

pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar siswa.¹¹⁶ Dengan demikian banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* masing-masing siswa diberikan tugas dan kerjasama sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan berusaha untuk memahami materi yang diajarkan. Sedangkan pada pembelajaran konvensional guru menggunakan metode ceramah atau menyajikan materi secara lisan. Hal ini membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pemahaman siswa berkurang.

- 2) Untuk rumusan masalah yang kedua, pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika setelah diuji menggunakan *Two Way ANOVA* diketahui bahwa nilai P-Value variabel $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata hasil belajar Matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah. Hal ini dapat menunjukkan adanya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan sedang tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar tinggi sebesar 86,4286 lebih dari rerata motivasi belajar sedang sebesar 79,2857 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

¹¹⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 165.

Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar sedang. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar sedang sebesar 79,2857 lebih dari rerata motivasi belajar rendah sebesar 69,4048 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar sedang lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah. Hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah tidak sama baiknya, karena rerata motivasi belajar tinggi sebesar 86,4286 lebih dari rerata motivasi belajar rendah sebesar 69,4048 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari ketiga motivasi belajar tersebut motivasi belajar tinggi grouping A, motivasi belajar sedang grouping B, dan motivasi belajar rendah grouping C. Berarti dari ketiga motivasi belajar tersebut yang paling baik yaitu motivasi belajar tinggi. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik terdapat faktor yang mempengaruhi antara lain meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.¹¹⁷

¹¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

3) Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika setelah diuji menggunakan *Two Way ANOVA* diketahui bahwa nilai P-Value variabel $0,018 < 0,05$ artinya dapat disimpulkan ada interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa. Menurut Slavin dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini motivasi belajar siswa dapat bertambah.¹¹⁸ Hal ini membuktikan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran TGT dengan motivasi belajar sebab melalui motivasi belajar mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dikatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah ini memiliki tujuan yang sama dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, tetapi sama-sama memiliki perbedaan dalam segi proses pembelajaran. Salah satu motivasi belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar apabila motivasi belajar tinggi yang dapat menghasilkan suatu hasil belajar Matematika yang bagus, untuk itu dibutuhkan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar Matematika. Hal ini dapat membuktikan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran TGT dengan motivasi belajar sebab melalui motivasi belajar mampu meningkatkan hasil belajar

¹¹⁸ Tukiran Taniredja,dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, 72.

Matematika siswa. Bagi yang mempunyai kemampuan motivasi belajar tinggi dengan menerapkan model TGT memberikan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi maka hasil siswa akan belajar dengan baik dan hasil belajar siswa juga akan optimal.

Pada waktu pembelajaran yang dilakukan peneliti siswa diberikan model pembelajaran TGT mereka lebih aktif bersama dengan kelompoknya dan berusaha menemukan sendiri konsep Matematika melalui pembelajaran TGT, sehingga membuat siswa lebih menguasai dan paham akan materi yang diberikan. Sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional siswa lebih banyak terpusat pada peneliti sehingga banyak siswa yang tidak mendengarkan ketika peneliti menjelaskan materi. Pada waktu proses pembelajaran ternyata anak yang memiliki motivasi tinggi di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol ternyata lebih aktif, sehingga pada saat pengambilan tes hasil belajar di akhir pembelajaran nilai mereka lebih bagus dibandingkan siswa yang mempunyai motivasi sedang dan motivasi rendah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan hasil belajar Matematika yang lebih baik jika dibandingkan dengan model konvensional pada subpokok bahasan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga kelas IV MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020.
2. Ada perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa dengan motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah pada subpokok bahasan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga kelas IV MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai hasil belajar Matematika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar sedang. Siswa yang memiliki motivasi belajar sedang mempunyai hasil belajar Matematika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai

hasil belajar Matematika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah.

3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar Matematika siswa pada subpokok bahasan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga kelas IV MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah. Hasil belajar Matematika siswa menggunakan model konvensional dengan motivasi belajar sedang dan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada motivasi belajar rendah. Pada siswa yang menggunakan model konvensional hasil belajar Matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi dan sedang sama baiknya. Pada siswa dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar sedang, hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model TGT lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional. Pada siswa dengan motivasi belajar rendah, hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model TGT dan model konvensional sama baiknya.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan data yang diperoleh peneliti, maka peneliti menyarankan agar:

1. Bagi Sekolah: diharapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan di MIN 3 Ponorogo karena tidak hanya sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar saja, tetapi dapat pula meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Guru: diharapkan guru lebih meningkatkan dalam pemberian motivasi kepada siswa berupa pemberian *reward*, hukuman, ataupun pengelolaan kelas yang baik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghasilkan nilai Matematika dengan baik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: diharapkan bagi peneliti selanjutnya tidak hanya meneliti mengenai hasil belajar dalam ranah kognitif saja, melainkan juga pada ranah afektif dan ranah psikomotornya ataupun meneliti faktor-faktor yang lain yang mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akuntoro, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- . *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Budiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press, 2016.
- Damayanti Sri dan M. Tohimin Apriyanto. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol 02, No. 02 Tahun 2017.
- Darmawan Deni. *Metode Penelitian Kuantitati*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya, Juz 28*. Bandung: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2012.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- . *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djaali. *Psikologi Pendiidkan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Firmansyah, Dani. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan UNSIKA, Vol 3, No. 1 Maret 2015.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014.
- Hikmah, Msy, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan*. Jurnal Pembelajaran Biologi, Vol 5, No. 1 Mei 2018.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.

- Khairiah, Rabiatul. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi: UIN Sumatera Utara Medan, 2018.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Narbuko Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Ningtiyas, Pitriya dan Heri Siswaya. *Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT Dilengkapi Modul dan LKS Ditinjau dari Aktivitas Siswa*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, Vol 3, No. 1 April 2012.
- Pemerintah Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia*. No. 20 th. 2003.
- Prasetyo, Gesang Arie. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Vol 06, No.02 (2018).
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Priyatno, Dwi. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009.
- Sari, Erma Andhika. *Penerapan Model TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. Jurnal Artikulasi, Vol 12, No.2 Agustus 2011.
- Solihah, Ai. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal SAP Vol.1 No. 1, Agustus 2016.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2006.

- . *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Taniredja, Tukiran dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Thobroni Muhammad & Mustofa Arif. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Utari, Fiarika Dwi, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Profit, Vol 5, No. 1 Mei 2018.
- Wijaya, Tony. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

