

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy eksperiment* dengan tipe *one group pretest posttest design* yang dilakukan di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 di kelas IV sebagai kelas penelitiannya dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard* pada mata pelajaran SKI materi *isra' mi'raj* Nabi Muhammad SAW dalam kegiatan belajar mengajarnya.

#### E. Gambaran Umum MI An-Nur Mlonggo Jepara

##### 1. Profil MI An-Nur Mlonggo Jepara

Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Mlonggo Jepara merupakan salah satu lembaga satuan pendidikan setingkat Sekolah Dasar (SD) yang berhaluan agama Islam yang menyelenggarakan program pendidikan strata 6 tahun setelah sekolah taman kanak-kanak.

MI An-Nur Mlonggo Jepara yang merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah swasta yang berlokasi di Jl. Pakis Adhi Km 1,5 Suwawal RT 06/04 Mlonggo Jepara Jawa Tengah. Telah resmi berdiri pada 2 juni 2008 dan telah terakreditasi pada tanggal 17 April 2010 dengan Nomor SKd.11.20/4.PP.03.2/232/2010. Lokasi sekolah sangat strategis karena berada di pinggir jalan umum dan bisa diakses dengan mudah.

Status bangunan MI An-Nur Mlonggo Jepara merupakan hak milik swasta yang berasal dari tanah wakaf dengan luas bangunan 416 m<sup>2</sup> dan luas tanah 600 m<sup>2</sup>.

## 2. Struktur Organisasi MI An-Nur Mlonggo Jepara

Struktur organisasi sekolah merupakan satu tatanan dalam suatu kelompok sesuai dengan hak dan tanggung jawab masing-masing yang telah ditentukan bersama. Sebagaimana sekolah-sekolah lain, MI An-Nur Mlonggo Jepara yang merupakan pendidikan formal juga mempunyai organisasi sekolah. Dengan organisasi tersebut agar pembagian tugas dan hak dan tanggung jawab meratapada semua personal sesuai dengan kecakapan dan fungsinya masing-masing.

Adapun Struktur Organisasi di MI An-Nur Mlonggo Jepara tahun pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.<sup>117</sup>

**Tabel 4.1**  
**Struktur Organisasi MI An-Nur Mlonggo Jepara**

No.	Nama	Jabatan
1.	H. Hery Susanto	Ketua Yayasan
2.	H. Drs. Anshori	Pengawas Pendidikan
3.	H. Muhammad Akib	Ketua Komite MI
4.	Liza Masruroh Amalia Sofa, S.Sos.I	Kepala MI
5.	Mudhofar, S.Pd.I	Waka Kurikulum dan Siswa
6.	Martiah, S.Pd.I	Waka Sarhum
7.	Akhmad Faris, S.Pd.I	TU/Operator
8.	Dewi Muryani, S.Pd.I	Bendahara
9.	Heny Muhimmatul Farida	Ka. Perpustakaan
10.	Lu'luk Indriaany, S.Pd.I,M.Pd	Ka. Laborat dan UKS

<sup>117</sup> Data Dokumen *MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019*, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019.

### 3. Visi dan Misi MI An-Nur Mlonggo Jepara

Adapun visi, misi, tujuan dan moto dari MI An-Nur Mlonggo Jepara adalah sebagai berikut :

a. VISI

“Terbentuknya Peserta Didik Yang Berpribadi Ahlakul Karimah, Berdikari Dalam Prestasi Dan Trampil Dalam Kehidupan Sehari-Hari”.

b. MISI

- 1) Menumbuh kembangkan budaya akhlakul karimah pada seluruh warga madrasah melalui tradisi pendidikan yang arif, santun, kreatif dan rekraktif.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan bernuansa Islam dengan menciptakan lingkungan yang agamis di madrasah agar terbentuk sikap dan pribadi yang santun dan cakap dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menyelenggarakan pendidikan dengan pembelajaran yang efektif dan berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik
- 4) Menyelenggarakan pendidikan yang mampu memberi kecakapan hidup bagi setiap peserta didik.
- 5) Menyediakan fasilitas yang memadai untuk mengembangkan potensi diri.

c. TUJUAN

“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

d. MOTO

“Beriman sejati berdikari dan terampil dalam prestasi”.<sup>118</sup>

**4. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik**

a. Keadaan Pendidik

Keberhasilan dalam pendidikan ditentukan oleh seorang guru. Guru mempunyai peranan penting dalam usaha mencerdaskan siswa, guru juga harus mempunyai kualifikasi pendidikan yang sesuai dengan profesi yang disandangnya. Untuk menunjang kelancaran belajar mengajar di MI An-Nur Mlonggo Jepara dibantu oleh tenaga pendidik sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 guru laki-laki dan 6 guru perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut.<sup>119</sup>

---

<sup>118</sup> Data Dokumen *MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019*, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019

<sup>119</sup> Data Dokumen *MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019*, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019

**Tabel 4.2**  
**Daftar Pendidik MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019**

No.	Nama	Jabatan
1.	Marti'ah, S.Pd.I	Wali kelas 1
2.	Novi Noviantika, S.Pd.I	Wali kelas 2
3.	Dewi Muryani, S.Pd.I Wali	Wali kelas 3
4.	Mudhofar, SPd.I	Wali kelas 4
5.	Akhmad Faris, S.Pd.I	Wali Kelas 5
6.	Lu'luk Indriaany, S.Pd.I,M.Pd	Wali kelas 6
7.	Syaifuddin Alfi, S.Pd.I	Guru Penjaskes
8.	Ahmad Syaifuddin, S.Pd.I	Guru Agama
9.	Siti Malihah, S.Pd.I	Guru Agama
10.	Nor Anisatul Hikmah, S.Pd	Guru Umum

b. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di MI An-Nur Mlonggo Jepara setiap tahunnya mengalami peningkatan dan penurunan, hal ini dikarenakan banyaknya lembaga pendidikan yang setara dengan SD atau MI disekitar MI An-Nur Mlonggo. Adapun keadaan peserta didik di MI An-Nur Mlonggo Jepara tahun pelajaran 2018/2019 seluruhnya berjumlah 93 siswa yang terbagi dalam 6 kelas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dengan rincian sebagai berikut.<sup>120</sup>

**Tabel 4.3**  
**Daftar Peserta Didik MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019**

No	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa per Kelas						Jml
		I	II	III	IV	V	VI	
1.	2018/2019	12	12	15	21	17	16	93

<sup>120</sup> Data Dokumen *MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019*, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019

## 5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data dan pengamatan peneliti terhadap sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia dengan pembagian sarana prasarana diantaranya mebeiler, ruangan, perlengkapan olahraga, perlengkapan tata usaha dan buku pegangan. Adapun sarana dan prasaran yang ada di MI An-Nur Mlonggo jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel berikut ini.<sup>121</sup>

**Tabel 4.4**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana MI An-Nur Mlonggo Jepara**  
**Tahun Pelajaran 2018/2019**

No	Sarana Prasarana Ruang	Permanen	T. Permanen	Ukuran
1.	Ruang kelas / Teori	3	-	72 M <sup>2</sup>
2.	Ruang Kepala Madrasah	1	-	12 M <sup>2</sup>
3.	Ruang guru / Kantor	1	-	10 M <sup>2</sup>
4.	Guru	1	-	12 M <sup>2</sup>
5.	Ruang tamu	-	1	12 M <sup>2</sup>
6.	Ruang Tata Usaha	-	1	9 M <sup>2</sup>
7.	Ruang BP	-	1	6 M <sup>2</sup>
8.	Ruang UKS	1	-	4 M <sup>2</sup>
9.	WC/Urinoir	-	1	144 M <sup>2</sup>
10.	Musholla Gudang	-	1	28 M <sup>2</sup>
No	Sarana Prasarana Mebeiler	Baik	Rusak	Jumlah
1.	Kursi murid	112	-	112
2.	Kursi guru	9	-	9
3.	Kursi kantor	11	-	11
4.	Kursi / meja tamu	-	-	1
5.	Meja siswa	50	-	50
6.	Meja guru	5	-	5
7.	Meja kantor	10	1	11
8.	Almari kantor	2	1	3
9.	Papan tulis	5	-	5
10.	Papan Data	2	-	2

<sup>121</sup> Data Dokumen MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019

11.	Etalase	1	-	1
12.	Dispenser	1	-	1
13.	Galon	1	-	1
<b>No</b>	<b>Perlengkapan Tata Usaha</b>	<b>Baik</b>	<b>Rusak</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Komputer	1	2	2
2.	Printer	1	-	1
3.	Kalkulator	-	1	1
4.	Sarana Kesenian	-	-	
5.	Sarana Air bersih	2	-	1
6.	Listrik	1	-	1
7.	Lap. bola voly	-	1	1
8.	Lap.Sep bola	-	1	1
9.	Sound system/speaker		1	1
10.	aktif	1	-	1
11.	Microfone Amplifier + Toa	1	-	1
<b>No</b>	<b>Perlengkapan Olahraga</b>	<b>Baik</b>	<b>Rusak</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Bola sepak (plastic)	0	2	2
2.	Bola voly (plastic)	0	1	1
3.	Bola Basket (kecil)	0	1	1
4.	Net voly	0	-	-
5.	Stop wath	0	-	-
6.	Pengukur	0	-	-
<b>No</b>	<b>Buku Pegangan</b>	<b>Judul</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Buku Paket	12	64	
2.	Buku Pegangan Guru	18	32	
3.	Buku Referensi	10	44	

## **B. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Metode *Teams Games***

### ***Tournament (TGT) Melalui Media Flashcard***

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada eksperimen ini dimulai dari proses kegiatan pembelajaran pada saat pretest, implementasi metode pembelajaran dan tahap akhir pemberian posttest.

Adapun tahapan dan data yang dihasilkan dapat dirincikan sebagai berikut :

## 1. Pretest dalam Pembelajaran

Pemberian pretest dilakukan pada hari senin 13 Mei 2019 pada siswa kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara. Pretest diperlukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran sebelum dilakukan eksperimen untuk mengetahui keadaan awal dari sampel. Pada pretest ini siswa mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Sebelum pemberian pretest guru melakukan pembelajaran seperti biasanya dengan menggunakan metode yang konvensional pada materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW. Pretest dilakukan untuk mengetahui penilaian awal terhadap pemahaman siswa sebelum diberikan metode eksperimen.

Pada pretest ini guru memberikan pengertian pada siswanya bahwa hasil dari soal pretest yang dikerjakan tidak berpengaruh langsung terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang bersangkutan. Dalam hal ini yang menjadi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran SKI khususnya materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW, sehingga diharapkan dapat mencerminkan prestasi yang sebenarnya sebagai tolok ukur peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa setelah diberikan perlakuan eksperimen dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard*.



## 2. Proses eksperimen (*treatment* / perlakuan)

Pada tahapan pemberian eksperimen ini yang dilakukan pada hari Rabu 15 Mei 2019. Kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan penelitian lapangan dengan menggunakan metode eksperimen berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *flashcard* pada kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara. Pada proses pembelajaran ini siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran hal ini terjadi umpan balik yang sangat efektif antara guru dan siswa.

Dalam pembelajaran TGT ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan, langkah *pertama*, yaitu melakukan penyajian kelas, pada tahap ini guru menyajikan materi dengan bantuan media *flashcard*, proses pembelajaran pada saat penyampaian materi siswa dapat memahami materi dengan baik dan antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan guru.

Langkah *kedua*, pembentukan tim, sebelum dilakukan eksperimen siswa sudah dikelompokkan sesuai dengan tingkat prestasi masing-masing, pada saat pembelajaran siswa berkumpul bersama dengan anggota kelompok yang sudah ditentukan, mereka bersama-sama mengerjakan soal diskusi dan apabila pada masing-masing anggota kelompok ada yang tidak memahami materi yang disampaikan maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan materi tersebut.

langkah yang *ketiga*, yaitu melakukan permainan (game), dalam hal ini permainan yang dilakukan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan bernomor yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Proses pembelajaran yang dilakukan yaitu masing-masing siswa memilih kartu soal bernomor yang sudah disiapkan dan mereka mencoba untuk menjawab soal tersebut. Siswa yang bisa menjawab soal bernomor dengan benar tersebut akan memperoleh skor. Skor ini nantinya dikumpulkan pada saat babak pertandingan tournament. Hal ini dimaksudkan agar siswa berlomba-lomba untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya agar menjadi tim kemenangan.

Langkah yang *keempat*, yaitu pertandingan turnamen, dalam hal ini turnamen dilakukan pada akhir pelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan masing-masing kelompok telah mengerjakan soal diskusi yang diberikan. Sebelum turnamen dilakukan guru membagi siswa dalam meja-meja turnamen yang sudah dibentuk. Bagi siswa yang tingkat prestasinya tinggi berada pada meja turnamen 1, siswa yang tingkat prestasinya sedang berada pada meja turnamen 2 dan untuk siswa yang tingkat prestasinya rendah berada pada meja turnamen 3, kemudian setelah itu guru memberikan kartu soal yang harus dijawab oleh-masing-masing siswa. Skor dari babak turnamen ini nantinya menjadi penentu kemenangan bagi kelompok yang

mendapat skor tertinggi. Adapun skema dari penempatan meja tournament dapat dilihat pada lampiran.

Dan untuk langkah kelima selanjutnya yaitu pemberian reward (penghargaan) pada proses ini guru memberikan hadiah pada masing-masing kelompok yang mendapat skor tertinggi. Reward akan diberikan pada masing-masing kelompok yang memenuhi kriteria skor yang sudah ditentukan.

### **3. Posttest dalam Pembelajaran**

Posttest dilaksanakan setelah pembelajaran dengan menggunakan metode TGT dan media *flashcard*. Soal posttest berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 25 butir soal. Posttest ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar dan aktivitas belajar yang didapat siswa setelah diberikan perlakuan. Pada pemberian soal posttest diharapkan menjadi tolak ukur adanya suatu peningkatan baik dari hasil belajar siswa maupun aktivitas siswa setelah pembelajaran dengan metode eksperimen. Data posttest ini digunakan sebagai data akhir untuk mengetahui keadaan akhir dari sampel penelitian. Adapun nilai yang didapat siswa dari soal posttest dapat dilihat pada lampiran 11.

## **C. Hasil Analisis Data**

### **1. Analisis Uji Coba Instrumen**

Uji coba soal instrument dilakukan untuk mengetahui apakah instrument ini bisa digunakan dengan baik atau tidak. Uji coba

instrument ini dilakukan kepada peserta didik kelas V yang sudah menerma materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW, dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dan soal uji coba sebanyak 30 butir yang berbentuk pilihan ganda. Berikut adalah daftar nilai uji coba instrument :

**Tabel 4.5**  
**Daftar Nilai Uji Coba Instrumen**

No	Kode Siswa	Soal Benar	Soal Salah	Nilai
1.	A-1	16	14	53
2.	B-2	16	14	53
3.	C-3	28	2	93
4.	D-4	30	0	100
5.	E-5	23	7	77
6.	F-6	29	1	97
7.	G-7	17	13	57
8.	H-8	30	0	100
9.	I-9	16	14	53
10.	J-10	16	14	53
11.	K-11	12	18	40
12.	L-12	28	2	93
13.	M-13	25	5	83
14.	N-14	16	14	53
15.	O-15	26	4	87
16.	P-16	16	14	53
17.	Q-17	17	13	57
<b>Total Nilai</b>				<b>1202</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>				<b>70,7</b>

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 40. Jumlah nilai dari 17 siswa yaitu 1202 dengan rata-rata nilai siswa dalam satu kelas yaitu 70,7. Setelah dilakukan uji coba instrument tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut.

### a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal yang digunakan uji coba soal dilaksanakan dengan jumlah siswa  $N= 17$  dan taraf signifikan 5% didapat  $r$  table = 0,482. Item soal dikatakan valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,482).

Dalam menganalisis validitas instrument peneliti menggunakan teknik *korelasi pearson product moment* dengan angka kasar berikut ini :

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

Keterangan :

$N$  = Jumlah responden

$X$  = Skor variabel atau jawaban responden

$Y$  = Skor total variabel untuk responden  $N$ <sup>122</sup>

Dari analisis uji validitas dengan *SPPS Versi 24.00 for windows* diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Presentase Hasil Perhitungan Validitas**  
**Soal Uji Coba Instrumen**

No	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30	23
2.	Tidak Valid	6, 11, 13, 17, 22, 23, 24	7

<sup>122</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 118.

Dari perhitungan validitas soal diatas diperoleh 23 soal yang valid dan 7 soal yang tidak valid. Untuk perhitungan validitas soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

#### **b. Uji Reliabilitas Instrumen**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten suatu instrument dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Hasil perhitungan koefesien reliabilitas menggunakan *SPSS Versi 24.00 for windows* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.7**  
**Analisis Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Reliability Statistics</b>			
<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
17	100,0	0,874	30

Dari tabel output diatas dapat diketahui N (jumlah sampel atau responden) yang di analisis ada 17. Karena tidak ada data yang kosong dan jawaban responden terisi semua maka jumlah valid 100,0%. Kemudian pada tabel reliability statistics dapat diketahui bahwa N of items (banyaknya item atau butir soal), ada 30 butir soal dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,874.

Berdasarkan data diatas jika nilai Cronbach's Alpha  $>$  r table maka item butir soal dinyatakan reliable. Dari output analisis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai Alpha 0,874  $>$  r table N= 17

(0,842) dan item butir soal dinyatakan reliable atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

## 2. Analisis Uji Prasyarat

Analisis data akhir yang digunakan untuk pengujian penelitian ini menggunakan *SPSS versi 24.00 for windows*, ada tiga bagian pengujian dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t, sebagai berikut :

### a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas data bertujuan untuk menguji variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogrov sminorv* dalam perhitungan *SPSS Versi 24.00 for windows*. untuk mengetahui normal tidaknya data. Hasil perhitungan normalitas data nilai pretest dan nilai posttest adalah sebagai berikut.

#### 1) Nilai Pretest

**Tabel 4.8**  
**Analisis Uji Normalitas Pretest**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic <sup>c</sup>	Df	Sig.
Nilai Pretest	0,164	21	0,146	0,927	21	0,121
a. Lilliefors Significance Correction						

Hipotesis yang akan diuji adalah :

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

Jika nilai sig > nilai p (0,05) maka Ho diterima, dan jika nilai sig < nilai p (0,05) maka Ho ditolak. Dari tabel *output Test Of Normality* diatas dapat diketahui bahwa dalam *Kolmogorov-smirnov* nilai pretest dengan df (N=21) memiliki nilai sig 0,146, dan dalam *Shapiro-wilk* memiliki nilai sig 0,121. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada pretest nilai sig (0,146) > nilai p 0,05 dapat dinyatakan data berdistribusi normal dan Ho diterima.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa analisis normalitas data dari nilai pretest diatas dinyatakan berdistribusi normal. Adapun data analisis nilai pretest selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12.

## 2) Nilai Posttest

**Tabel 4.9**  
**Analisis Uji Normalitas Posttest**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Posttest	0,165	21	0,141	0,945	21	0,267
b. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel *output Test of normality* diatas dapat diketahui bahwa dalam *Kolmogorov-smirnov* nilai posttest dengan df (N=21) memiliki nilai sig 0,141, dan dalam *Shapiro-wilk* memiliki nilai sig 0,267. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada posttest nilai sig (0,141) > nilai p 0,05 dapat dinyatakan data berdistribusi normal dan Ho diterima.



Jadi, dapat disimpulkan bahwa analisis normalitas data dari nilai posttest dinyatakan berdistribusi normal. Adapun data analisis nilai posttest selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13.

#### b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok pretest dan kelompok posttest. Untuk menerima atau menolak hipotesis digunakan harga sig dengan derajat kebebasan 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ). Dalam pengujian homogenitas data peneliti menggunakan bantuan *SPPS Versi 24.00 for windows*

**Tabel 4.10**  
**Analisis Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar SKI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,359	1	40	0,553

Kriteria pengujian :

Jika nilai signifikansi  $> (0,05)$  maka homogen.

Jika nilai signifikansi  $< (0,05)$  maka tidak homogen.

Berdasarkan *table output test of homogeneity of variances* diatas diketahui nilai sig variable hasil belajar SKI siswa pada saat pretest dan posttest adalah sebesar 0,553. Dapat diketahui nilai sig 0,553  $> 0,05$  maka disimpulkan bahwa data hasil belajar SKI siswa pada saat pretest dan posttest memiliki varians yang sama atau homogen.

#### D. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan metode TGT melalui media flashcard pada mata pelajaran SKI materi Isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara. Analisis yang digunakan adalah uji-t dengan bantuan *SPPS Versi 24.00 for windows* dapat dilihat secara rinci sebagai berikut :

##### 1. Uji t nilai pretest dan nilai posttest

Uji t pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila  $t_{hitung} > t_{table}$  pada taraf signifikan 5% dan nilai  $p < 0,05$ .

Hipotesis pengujian yang digunakan adalah :

$H_0$  : Diterima, Jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa saat pretest dan saat posttest.

$H_0$  : Ditolak, Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat pretest dan saat posttest.

Adapun ringkasan dari analisis data dengan uji-t nilai pretest dan nilai posttest *paired sample test* dapat disajikan dalam table sebagai berikut.

**Tabel 4.11**  
**Analisis Uji T**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest– Posttest	13,428 57	4,96560	1,083 58	15,688 88	11,1582 6	12,3 93	20	0,00 0

Pada *table paired samples statistics* dapat diketahui jumlah  $N=21$  dengan  $df$  20 maka nilai  $t$  table (2,021), nilai rata-rata (mean) 13,42857. Dengan demikian secara deskriptif dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat diberikan pretest dan saat diberikan posttest.

Berdasarkan uji-t diatas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  12,393 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df$  20 pada taraf signifikansinya 5% adalah 2,021. Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,393 > 2,021$ ) dan nilai sig. (2-tailed) signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat pretest dan saat posttest, sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode TGT dan media *flashcard*.

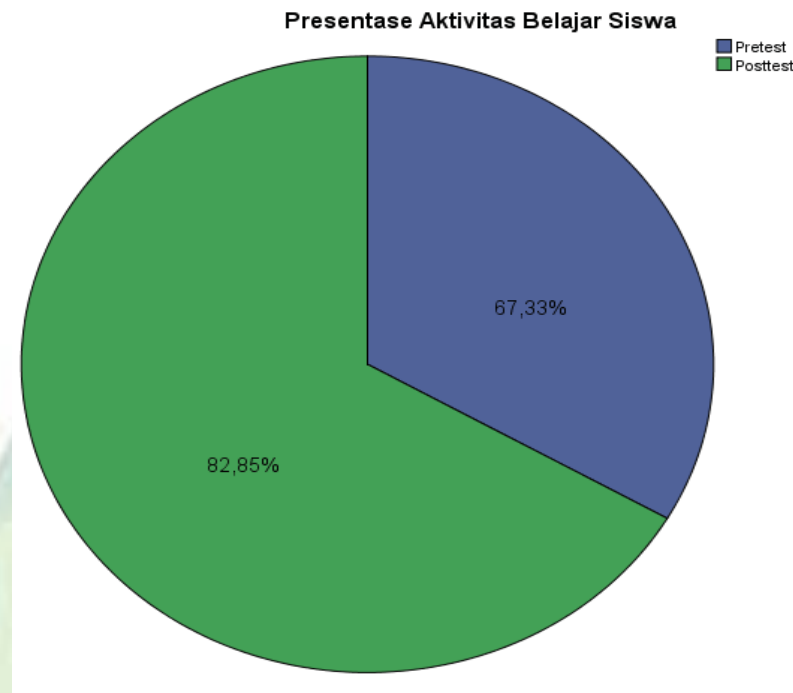
Berdasarkan analisis Uji t dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang berarti penerapan metode TGT melalui media *flashcard* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi Isra' mi'raj kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara.

#### **E. Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa**

Analisis observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran baik sebelum dan sesudah menggunakan metode TGT melalui media *flashcard*. Observasi aktifitas siswa dilakukan pada saat pemberian pretest dan setelah dilakukan pembelajaran dengan metode eksperimen (pretest). Aktivitas siswa dalam hal ini meliputi sikap siswa baik dalam minat siswa saat mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam memahami materi, keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan partisipasi siswa dalam bekerja secara kelompok.

Pada saat pembelajaran posttest terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa saat diberikan treatment dimana siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan terlihat adanya umpan balik yang diberikan kepada siswa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 15,55%, dengan rata-rata aktivitas belajar siswa saat pretest 67,33% dan aktivitas belajar siswa saat posttest sebesar 82,85% setelah dilakukan treatment pemberian metode eksperimen. Adapun presentase tingkat keaktifan siswa baik sebelum diberikan treatment (pretest) dan setelah

diberikan treatment (posttest) dapat dilihat pada diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 4.1 Presentase Aktivitas Belajar

## F. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI An-Nur Suwawal Mlonggo Jepara pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini mulai dilakukan pada tanggal 09 – 15 Mei 2019. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI An-Nur Mlonggo jepara dengan jumlah siswa 21 siswa. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling yaitu teknik pengambilan sample atas pertimbangan tertentu dengan menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun fokus penelitian ini adalah menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media

*flashcard* pada mata pelajaran SKI kelas IV materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW.

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian *pre experimental design* yaitu penelitian yang masih sederhana dengan menggunakan variabel tunggal, dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain ini melibatkan suatu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu treatment (X) dan diberi post-test (O). keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test.

Identifikasi keadaan awal diketahui bahwa permasalahan terletak pada hasil belajar siswa yang kurang hal ini karena pada saat proses pembelajaran yang dilakukan tidak efektif dan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Amalia (2015) yang berasumsi penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa yang belum optimal karena guru kurang tepat dalam memilih metode pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang membuat siswa sulit berkembang dan pembelajaran hanya terfokus pada guru.<sup>123</sup>

Sehingga dalam penelitian ini peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard* pada mata pelajaran SKI materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW di kelas VI MI An-Nur Mlonggo dengan jumlah sample

---

<sup>123</sup> Ayu Amalia, dkk, *Pengaruh Model TGT Media Kartu Bergambar Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi*, Artikel, (Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2015), hlm. 1.

sebanyak 21 siswa. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *quasy eksperimen* dengan tipe *one group pretest posttest design*.

Metode TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang disesuaikan menurut tingkat prestasi, adanya *games tournament*, dan adanya Penghargaan kelompok bagi siswa yang memperoleh skor terbanyak pada saat turnamen membuat siswa menjadi lebih aktif untuk bersaing dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Abid Khoirul Ismail, dkk (2013) menjelaskan aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswanya dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>124</sup>

Penyajian materi dengan media *flashcard* yang merupakan media pendukung dari metode memiliki peran penting, *flashcard* sendiri sejenis media visual sederhana dalam bentuk kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang disediakan dalam berbagai ukuran. Media *flashcard* biasanya berukuran sebesar postcard atau sekitar 25 x 30 cm, *flashcard* berguna untuk melatih siswa untuk mengeja dan memperkaya kosakata. *Flashcard* bisa disajikan sebagai penyampaian materi pembelajaran yang

---

<sup>124</sup> Abid Khoirul Ismail, dkk, *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media "3 in 1" dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Matematika, FMIPA Universitas Negeri Semarang, ISSN No 2252-6927, Maret 2013, hlm. 27.

unik, kreatif, inovatif dan menyenangkan.<sup>125</sup> Dalam penelitian ini media *flashcard* disajikan dalam ukuran satu kertas karton agar mudah dipahami dan dilihat siswa dengan jelas.

Sebelum melakukan eksperimen terhadap kelas yang dibuat sample peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument. Untuk uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas V yang sudah menerima materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW, dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dan soal uji coba sebanyak 30 butir yang berbentuk pilihan ganda. Dari uji coba tersebut mendapat hasil 23 soal dikatakan valid dan 7 soal dikatakan tidak valid.

Pada pertemuan pertama yaitu melaksanakan pretest sebelum diberi perlakuan. Pada saat pemberian pretest pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu menggunakan metode konvensional. Pada saat proses pembelajaran siswa kurang menerima umpan balik dari guru, hanya terlihat beberapa saja siswa yang aktif. Kemudian setelah pembelajaran diberikan pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebagai tolak ukur sebelum diberikan perlakuan eksperimen. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ilham Effendy (2016) bahwa pemberian pretest yang dilaksanakan akan meningkatkan frekuensi latihan terhadap pelajaran yang diberikan, sehingga kesipan siswa terhadap pelajaran dan tes akhir lebih

---

<sup>125</sup> Ika Widyasari, dkk, *Penerapan Metode Permainan Melalui Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD N 2 Kebasen*, Jurnal Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Volume. 4. No. 6 2016, hlm. 7.



baik. Dari hasil pretest dan posttest bisa dijadikan umpan balik untuk melihat sejauh mana keefektifan pengajaran.<sup>126</sup>

Pada pertemuan kedua yaitu melaksanakan proses eksperimen dengan menggunakan metode TGT melalui media *flashcard*. Pada saat diberikan perlakuan siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan seksama. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya masing-masing mereka saling membantu agar teman dalam satu timnya bisa memahami materi pembelajaran. Adanya *reward* yang dirancang pada tahapan metode TGT membuat siswa merasa tertantang untuk menjadi lebih bisa menjawab soal pada saat sesi tournament, masing-masing kelompok bersaing mendapatkan skor tertinggi. Berdasarkan penelitian Ika Suci Wulandari (2014) *reward* menjadi unsur yang penting dalam proses pembelajaran, *reward* yang diberikan bisa berupa pemberian pujian secara verbal (motivasi) maupun non verbal (tepuk tangan), hadiah dan memberikan tambahan nilai. Pemberian *reward* dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dan membangkitkan gairah belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>127</sup>

Penerapan metode TGT yang didukung dengan media *flashcard* juga memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi secara lebih konkret dan luas serta siswa lebih

---

<sup>126</sup> Ilham Effendy, *Pengaruh Pemberian Pretest dan Posttest terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Elektro, Universitas Padang, Volume 1, No. 2, Oktober 2016, hlm. 83.

<sup>127</sup> Ika Suci Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Volume 02 N0. 03 Tahun 2014, hlm. 600.

mudah mengingat materi pembelajaran yang dikemas dalam *flashcard* tersebut. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan metode TGT terbukti efektif digunakan saat proses pembelajaran minat siswa terhadap pembelajaran SKI menjadi meningkat. Kemudian setelah pembelajaran siswa diberi posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan eksperimen.

Hal ini dipertegas dengan penelitian Novitasari, dkk (2017) yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional dan metode TGT dengan nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebesar 44,44 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata menjadi 90,14, berdasarkan hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa metode TGT dengan menggunakan media bantu permainan *fukuwarai* efektif meningkatkan penguasaan materi pembelajaran.<sup>128</sup>

Hasil analisis data dengan uji-t menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 69,04 dan setelah dilakukan perlakuan eksperimen hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 82,47. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selanjutnya berdasarkan uji-t paired sample t-test diperoleh nilai  $t_{hitung}$  12,393 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan df 20 pada taraf signifikansinya 5% adalah 2,021. Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,393 > 2,021$ ) dan nilai sig. (2-tailed) signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ) sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan

---

<sup>128</sup> Novitasari, *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 1 No. 2 Oktober 2017, hlm. 113.

secara signifikan pada nilai hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode TGT dan media *flashcard*.

Berdasarkan peningkatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan dengan metode TGT melalui media *flashcard* mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 15,55%, dengan rata-rata presentase aktivitas belajar siswa saat pretest 67,33% dan presentase aktivitas belajar siswa saat posttest sebesar 82,85% setelah dilakukan treatment pemberian metode eksperimen. Dari hasil observasi penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa metode TGT melalui media *flashcard* efektif diterapkan karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari minat siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam memahami materi, keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan partisipasi siswa dalam bekerja secara kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT melalui media *flashcard* terbukti sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas IV materi *Isra' mi'raj* Nabi Muhammad SAW di MI An-Nur Mlonggo Jepara.

#### **G. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa terdapat keterbatasan dalam menggunakan metode pembelajaran *Teams*

*Games Tournamen* (TGT) melalui media *flashcard* diantaranya sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) melalui media *flashcard* harus memiliki persiapan yang cukup baik dari segi persiapan bahan dan media ajar maupun dari segi perencanaan pembelajarannya. Tidak hanya pada saat memulai pelajaran saja, tetapi juga harus mampu menguasai kelas yang diajar.
2. Proses Pembelajaran memerlukan waktu yang lebih lama, karena banyak tahap-tahapan yang harus dilakukan, terlebih lagi pada saat tahapan pertandingan turnamen.

