

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan di kelas V. Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 sampai 14 Mei 2024. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menjawab pertanyaan pada rumusan masalah:

- a) Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan

Peneliti menggunakan instrument tes dimana memakai *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dibagikan sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* dibagikan setelah diberi perlakuan. Pada penelitian ini *pre-test* dan *post-test* diberikan untuk mengumpulkan data dari variabel X yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* dan variabel Y yaitu keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah

kalimat) siswa. Setelah dilakukan uji percobaan di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan, maka dihasilkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa ini memang berpengaruh.

- b) Besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) menulis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan

Untuk mengukur seberapa jauh pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V menggunakan koefisien determinasi. Koefisien determinasi menunjukkan sejauh mana kontribusi bebas dalam model regresi mampu menjelaskan variasi dari variabel terikatnya. Koefisien determinasi dapat dilihat melalui koefisien determinasi (R^2) pada tabel model *Summary*.

1. Paparan Data

Pada penelitian ini peneliti menyebarkan tes kepada siswa kelas V SDN Branta Paseser III. Adapun hasil penyebaran tes dilakukan untuk mendapatkan data mengenai ada tidaknya Penggunaan Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan. Berikut hasil dari tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Data Pretest dan Postest

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AB	40	80
2	AF	40	80
3	AA	40	80
4	BS	40	60
5	EM	60	80
6	FB	40	60
7	FJ	40	80
8	IY	40	100
9	IH	40	60
10	IM	60	80
11	UH	60	80
12	IS	40	80
13	IA	60	80
14	IS	60	80
15	KF	60	80

16	ME	40	60
17	MN	20	60
18	NA	40	60
19	KM	40	80
20	PB	60	80
21	RN	60	80
22	RK	40	60
23	RN	40	80
24	SA	60	80
25	SJ	40	60
26	TP	40	80
27	UE	60	80

2. Uji Hipotesis

a) Uji validitas

Sebelum tes diberikan pada kelas V, maka terlebih dahulu tes di uji cobakan kepada kelas V di sekolah SDI Matrasatul Huda Panempun yang dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji validitas dari setiap pertanyaan tes tersebut. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu tes dengan menggunakan uji *person correlation* dengan bantuan *SPSS for windows*.

Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

4.2 Hasil Uji Validitas Tes

Uji Validitas	
No. Butir Angket	Person Corellation
1	0.867
2	-0.269
3	0.372
4	0.812
5	0.823
6	0.590
7	0.338
8	0.780
9	0.635
10	-.119
N = 18 Siswa	
$r_{\text{tabel}} = 0,632$ Dengan Taraf Signifikansi Yaitu 5%	

V

Valid tidaknya setiap butir tes dilihat setelah dibandingkan dengan r_{tabel} . Dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji validitas yang ada pada tabel diatas menunjukkan bahwa ada 4 butir soal tes yang tidak valid yaitu nomor 2, 3, 6, 7, dan 10 karena lebih kecil

dari r_{tabel} dan 5 soal tes dinyatakan valid karena setiap butir pernyataan lebih besar dari r_{tabel} . Dimana r_{tabel} dengan $N = 18$ yaitu 0,632 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan hasil demikian, maka 5 soal tes akan digunakan sebagai instrument pada saat penelitian.

b) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument tes tersebut reliabel atau dapat dipercaya untuk dijadikan sebagai alat pengumpulan data. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji *cronbach's alpha* dengan bantuan SPSS *for windows*. Adapun hasil yang di peroleh dari uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	5

Suatu tes dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,70$, namun jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,70$ maka tes tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai dari *cronbach's alpha* yaitu $0,892 > 0,70$ sehingga

dapat disimpulkan bahwa instrument tes tersebut reliabel.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data kedua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data adalah uji pra syarat sebelum menggunakan uji t. Pada penelitian ini uji normalitas data digunakan pada soal pretest dan posttest. Uji normalitas pada kedua tes tersebut yaitu menguji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena banyak sampel pada setiap kelas kurang dari 50. Adapun hasil yang diperoleh dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.183	27	.021	.959	27	.353
.150	27	.125	.933	27	.081

Suatu data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan data tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas data posttest dan pretest pada tabel diatas diperoleh nilai pretest $0,353 > 0,05$, dan nilai posttest

0,081 > 0,05 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data soal pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal.

d) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua varians tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas adalah salah satu syarat sebelum melakukan uji t. pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji *levene's* dengan bantuan SPSS *for windows*. Adapun hasil yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.295	1	52	.260

Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi > 0,05, dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi < 0,05. Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi 0,260 > 0,05 maka berarti menunjukkan bahwa kedua varians tersebut homogen.

e) Uji t

Uji t adalah Langkah terakhir untuk mencari ada tidaknya pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan. Uji t pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel T-test* dengan bantuan SPSS *for windows*. Adapun hasil dari uji t dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 6 Hasil Uji t

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal varianc es assum ed	1.295	.260	9.459	52	.000	- 28.889	3.054	- 35.017	- 22.760
	Equal varianc es not assum ed			9.459	51.990	.000	- 28.889	3.054	- 35.018	- 22.760

Berikut adalah perhitungan manual menggunakan

uji t:

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_{gabungan} \cdot \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}} \\
 &= \frac{1280 - 2060}{11,22 \sqrt{\frac{1 + 1}{27 \cdot 27}}} \\
 &= 9,459
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 s_{gabungan} &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\
 &= \sqrt{\frac{(27-1)127,64^2 + (27-1)124,22^2}{27+27-2}} \\
 &= \sqrt{\frac{(26)255,28 + (26)248,44}{54}} \\
 &= 11,22
 \end{aligned}$$

Dari hasil uji t tabel diatas akan dicari ada tidaknya Pengaruh pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan. Dalam memutuskan ada tidaknya pengaruh yaitu dapat dilihat dari nilai t hitung = 9,259, kemudian nilai tersebut

dikorelasikan dengan t tabel, dimana untuk $df = N-2 = 27-2 = 25$. Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak H_a diterima. Dimana H_0 dan H_a pada penelitian ini sebagai berikut:

- H_0 : Tidak Ada Pengaruh pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.
- H_a : Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.

Tabel 4. 7 Tabel Distribusi t

df	0,10	0,05	0,025	0,010	0,005
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841

4	1,533	2,132	2,770	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,777
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai t hitung 9,459 lebih besar ($>$) t tabel 1,708 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.

B. Pembahasan

Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan dan seberapa Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan. Penelitian dilakukan untuk siswa kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa,. Berdasarkan data penelitian yang di lakukan diperoleh beberapa pembahasan.

1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti membagikan soal tes untuk dijadikan sebagai bahan analisis data pada penelitian ini.

Hasil data *Post-test* dan *Pre-test* terdapat bahwa 5 soal valid karena lebih besar dengan $r_{tabel} N = 18$ yaitu 0,632 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil ini dapat dilihat di tabel 4.2 dan untuk uji reliabilitas menggunakan uji *cronbach's alpha* yaitu $0,892 > 0,70$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument tes tersebut reliable. Hasil ini dapat dilihat di tabel 4.3. Selanjutnya untuk hasil uji normalitas data posttest dan pretest pada tabel diatas diperoleh nilai pretest $0,353 > 0,05$, dan nilai posttest $0,081 > 0,05$ maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data soal pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal. Hasil ini dapat dilihat di

tabel 4.4 Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya melakukan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,260 > 0,05$ maka berarti menunjukkan bahwa kedua varians tersebut homogen. Hasil ini dapat dilihat di tabel 4.5

Dapat dilihat dari hasil analisis data instrument menggunakan uji t, dimana diperoleh nilai t hitung 9,459 dan nilai t tabel 1,708. Dari hasil uji t yaitu bahwa t hitung 9,459 lebih besar dari pada t tabel 1,708, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa ada Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan. Sehingga terbukti bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* memiliki pengaruh terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat).

2. Seberapa Besar Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn Branta Pesisir Iii Tlanakan Pamekasan?

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa, perlu perhitungan kembali menggunakan bantuan SPSS *for windows*. Digunakan analisis regresi bila ingin diketahui bagaimanavariabel dependen dapat diprediksikan melalui variabel independen. Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik atau menurunnya nilai dalam variabel. Adapun hasil yang diperoleh dari uji Regresi Linear dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 8 Hasil Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.797 ^a	.635	.621	7.890

Berdasarkan dari hasil koefisien determinasi pada tabel diatas maka diperoleh nilai *Adjusted R square* 0,621 (62,1%). Nilai *Adjusted R square* merupakan suatu nilai yang memperlihatkan seberapa besar variabel x mempengaruhi variabel y Hal tersebut memiliki arti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) menulis siswa ini berpengaruh sebesar 62,1%.