

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS-GAME-TOURNAMENT DAN TALKING STICK TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDIT AL-KAUTSAR  
CIKARANG PUSAT**

**Dadan Hidayat<sup>1</sup>, Gusti Yarmi,<sup>2</sup> Ika Lestari<sup>3</sup>**

Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka

*Email :*

*dadanhidayat2212@gmail.com, gustiyarmi@ymail.com, ikalestarisartomo@gmail.com*

**Abstract**

*This study aims to determine the interaction effect of using the Teams-Games-Tournament and Talking Stick type cooperative learning model with students' interest in learning mathematics. This study uses an experimental post-test control group design. The sample in this study amounted to 66 students who were selected using Cluster Random Sampling. Data collection techniques and instruments: 1) observation, 2) documentation, 3) written test, 4) questionnaire. The results showed that 1) student learning outcomes in the experimental class were higher than the control class, 2) student learning outcomes there were differences between students with high learning interest and low learning interest, 3) student learning outcomes using the Teams-Games-Tournament method. Those who have high learning interest have higher learning outcomes than students who use the talking stick method who have high learning interest. 4) student learning outcomes using the Teams-Games-Tournament method with low learning interest, lower than students using the talking stick method, 5) interaction using the Teams-Games-Tournament and Talking Stick type cooperative learning model with students' learning interest towards mathematics learning outcomes.*

**Keywords:** *Cooperative Learning Model, Teams-Games-Tournament, Talking Stick, Learning Interest, Learning Outcomes.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini menggunakan rancangan ekperimental *Post-test Control Group Design*. Sample dalam penelitian berjumlah 66 siswa yang dipilih menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik dan instrumen pengumpulan data: 1) observasi, 2) dokumentasi, 3) tes tulis, 4) kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, 2) hasil belajar siswa terdapat perbedaan antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan minat belajar rendah, 3) hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Teams-Games-Tournament* yang memiliki minat belajar tinggi, lebih tinggi dari hasil belajar daripada siswa yang menggunakan metode *talking stick* yang minat belajarnya tinggi. 4) hasil belajar siswa menggunakan metode *Teams-Games-Tournament* yang memiliki minat belajar rendah, lebih rendah daripada siswa yang menggunakan metode *talking stick*, 5) terdapat interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams-Games-Tournament*, *Talking Stick*. Minat Belajar dan Hasil Belajar.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan teknologi, kelangsungan hidup dan investasi jangka panjang, sehingga pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dan potensi sumber daya manusia, menjamin perkembangan dan memperbaiki kehidupan manusia serta mampu memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan potensi yang manusia itu sendiri. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat yang lebih baik dimasa yang akan datang, maka perlu dikembangkan sistem pendidikan yang berkualitas. Upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan perlu dikembangkan oleh penyelenggara pendidikan dan guru yaitu pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Matematika sebagai disiplin ilmu turut berperan dalam pengembangan dunia teknologi, kelangsungan hidup, investasi jangka panjang dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Standar kompetensi mata pelajaran matematika menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan matematika harus diberikan

dan diajarkan kepada peserta didik dimulai dari sekolah dasar untuk membekali dan menanamkan peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Tujuan dari kompetensi tersebut harus dimiliki peserta didik supaya peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Realita yang terjadi pada saat ini bahwa sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan yang diajarkan oleh guru, peserta didik menganggap bahwa matematika pembelajaran yang sekedar menggunakan rumus, bermain angka dan berhitung saja. Kenyataan yang terjadi di lapangan malah berbanding terbalik dengan yang diharapkan, karena upaya peningkatan kualitas pendidikan masih mengalami beberapa kekurangan diantaranya dari aspek ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang mendukung, penggunaan model pembelajaran tidak sesuai dengan substansi materi, siswa cenderung bersifat

pasif dalam proses pembelajaran untuk menunjang tujuan pembelajaran.

Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dunia pendidikan, maka usaha dalam peningkatan hasil belajar matematika di setiap jenjang pendidikan perlu mendapat perhatian dan perlakuan yang khusus dan sungguh-sungguh. Tujuan pendidikan dapat tercapai dan lulusan dapat berkualitas dan berkompeten, maka proses belajar dan pembelajaran perlu mendapatkan solusi yang terbaik.

Masalah yang sering muncul dan terjadi dalam proses pembelajaran dikarenakan faktor-faktor dari dalam yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Kelemahan atau masalah yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti model dan strategi-strategi pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran adalah membantu dan membimbing siswa menemukan prinsip, konsep, dan prosedur pembelajaran, tidak hanya memberikan materi, mengkondisikan siswa dan menguasai kelas, untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, mampu mendorong dan

meningkatkan minat belajar dari para siswa.

Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif (*Student Centre Learning*). Namun dalam kenyataannya pembelajaran matematika yang dilaksanakan adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centre Learning*), karena pembelajaran yang monoton dan kurang mengaktifkan siswa menyebabkan kejenuhan pada siswa sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran matematika yang kurang bermakna menyebabkan siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika berjalannya proses pembelajaran, hanya beberapasiswa yang berani mengemukakan gagasan atau mau menjawab pertanyaan dari guru atau mengajukan pertanyaan. Pembelajaran matematika perlu ditunjang untuk mencapai tujuannya, dengan cara didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif agar proses pembelajaran lebih efektif.

Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar yaitu siswa, seperti

intelegensi, minat, perhatian, bakat dan lain-lain (Slameto, 2010). Pembelajaran matematika akan berhasil juga apabila siswa memiliki minat karena dengan adanya minat akan berdampak juga pada hasil belajar yang baik. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, seperti faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat, dan lain-lain. Minat merupakan faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Proses belajar dan pembelajaran merupakan faktor ekstern yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat dari diri siswa tersebut (Slameto, 2010).

Faktor minat merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Dalyono (2012), minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat kurang belajar akan memperoleh prestasi yang rendah. Dari penjelasan tersebut dapat ditentukan kesimpulan bahwa minat sebagai pendorong untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adanya usaha belajar yang giat dan tekun serta didasari adanya minat dari siswa tersebut, maka siswa yang belajar akan memperoleh prestasi yang baik.

Syah (2003) menjelaskan kurangnya atau rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya materi yang sulit dipahami, atmosfir kelas yang kurang kondusif dan nyaman, model atau strategi pembelajaran, guru dan lain sebagainya. Hal tersebut bisa dinyatakan apabila guru tidak menggunakan dan menerapkan model dan strategi pembelajaran yang cocok dan tepat, maka proses belajar dan pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini dapat dikatakan apabila minat belajar siswa terbentuk, maka guru dalam menyampaikan materi akan lebih mudah dan menarik, siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan serta hasil belajar siswa akan meningkat.

Studi dokumentasi yang telah dilakukan di SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat, menunjukkan bahwa hasil belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 materi pengukuran sudut di kelas IV SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Tahun Pelajaran 2018/2019**

Kelas	KKM	Presentase ketuntasan	Persentase ketidak tuntas
IV A	72	36,36%	63,64%
IV B	72	34,78%	65,22%
IV C	72	43,47%	56,53%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat dalam pembelajaran matematika materi pecahan perbandingan nilainya pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena siswa hanya sebagai subjek belajar, guru lebih banyak memberi konsep yang berlebihan sehingga siswa kurang aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran Matematika di Kelas IV SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat masih menggunakan strategi konvensional, strategi yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan berakibat siswa sulit menerima materi dan pada akhirnya siswa kesulitan mengerjakan soal matematika. Berdasarkan informasi dari guru kelas IV SDIT AL-KAUTSAR Cikarang

Pusat, ada beberapa kendala yang ditemukan dan dihadapi, ketika kenapa pembelajaran matematika itu sulit, hal tersebut disebabkan karena siswa kurang memahami materi-materi yang sudah disampaikan dan diajarkan guru. Permasalahan tersebut membuat kondisi siswa menyebabkan hal diantaranya, yaitu: 1) Siswa kurang dan tidak memperhatikan materi-materi yang diajarkan oleh guru, karena merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan konvensional, sehingga pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru dan siswa pandai saja. 2) Siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit dimengerti, sehingga siswa tidak menyukai pembelajaran matematika. 3) Kurangnya partisipasi siswa pada pembelajaran matematika. Hal tersebut akan mengakibatkan tujuan dari

pembelajaran tidak akan tercapai seperti yang diinginkan.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara strategi pembelajaran yang biasa digunakan dengan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*. Salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menemukan strategi pembelajaran yang tepat agar efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu cara yang ditempuh adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan pada proses belajar mengajar dengan jalan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena strategi *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* menekankan keberhasilan dan bekerja dalam kelompok, dan memungkinkan siswa belajar lebih aktif, belajar tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keterlibatan belajar, yang dapat meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika, serta semangat kebersamaan dan saling membantu dalam menguasai materi sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu menerapkan model atau strategi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika, agar upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dicapai dengan langkah menerapkan model dan strategi pembelajaran yang cocok dan tepat. Salah satu strategi yang akan dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Penerapan model pembelajaran yang cocok dan tepat dalam meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking stick*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking*

*Stick* akan membantu dan menunjang proses pembelajaran, terutama matematika, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa lebih aktif.

Model pembelajaran kooperatif akhir-akhir ini dianjurkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena model ini selain mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, juga mampu meningkatkan hubungan sosial, meningkatkan toleransi dan meningkatkan harga diri dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (dalam Rusman, 2018) dinyatakan yaitu, 1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, 2) pelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dalam pengalaman.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe pembelajaran dengan sintaks yang

berbeda-beda. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menarik untuk diteliti antara lain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*. Strategi *Teams-Games-Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Strategi ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Slavin (2005) menyebutkan strategi *Teams-Games-Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang bekerja dengan akademik sebelumnya. Slavin (2005) menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran strategi *TGT* diantaranya adalah 1) Presentasi, 2) Belajar *team*. Seluruh siswa mengerjakan evaluasi untuk menguasai materi dalam tim mereka, 3) Turnamen. Siswa yang berkemampuan homogen memainkan *game* akademik, 4) Rekognisi tim.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams-Games-Tournament* dan *Talking stick* diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada, dimana model pembelajaran tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking stick* ini dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif, selain itu guru juga membantu siswa mendapatkan informasi, ide-ide, aktif dalam pembelajaran dan mengemukakan pendapat yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi *Talking Stick* merupakan strategi yang mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Suprijono (2009) mendefinisikan bahwa strategi *Talking Stick* adalah pembelajaran kelompok yang mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru. Pada pembelajaran strategi *Talking Stick* diharapkan siswa dapat termotivasi dan lebih percaya diri dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Pembelajaran strategi *Talking Stick* dilakukan dengan bantuan tongkat. Siswa yang memegang tongkat mendapat giliran untuk mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah mempelajari materi pokok pelajaran. selain itu, *talking stick* dapat melatih siswa untuk membaca materi

dan lebih giat belajar dan harus siap menjawab pertanyaan dalam kondisi apapun, sehingga strategi *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar. Kurniasih dan Sani (2014) memaparkan langkah-langkah pembelajaran strategi *Talking Stick* adalah sebagai berikut: 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran, 2) Membentuk kelompok 3) Menyiapkan sebuah tongkat, 4) Menyampaikan materi pokok, 5) Berdiskusi, 6) Meminta siswa untuk menutup bukunya, 7) Mengambil tongkat dan memberikan pertanyaan, 8) Menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan, 9) Menyimpulkan dan melakukan evaluasi, dan menutup pelajaran.

*Talking Stick* ialah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada setiap siswa dalam kelompoknya untuk mengemukakan gagasan atau mengeluarkan pendapat dan dengan bantuan tongkat siswa harus menjawab pertanyaan dari guru. Strategi ini menggunakan alat bantu tongkat sebagai media untuk mendorong siswa lebih berani mengemukakan gagasan dan mengeluarkan pendapat. Strategi ini juga dapat menciptakan suasana menyenangkan dan tidak membosankan,

karena siswa bermain secara estafet dengan bantuan tongkat.

Harapan dari penerapan strategi *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* adalah siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam belajar matematika dan mampu memahami konsep-konsep belajar matematika serta meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. Strategi *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* didesain dengan menerapkan kerja kelompok sehingga siswa diminta untuk aktif dalam proses pembelajaran dan proses belajar dan pembelajaran tidak

membosankan. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas IV SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu desain faktorial 2 x 2.

**Tabel 2. Rancangan Penelitian Desain Faktorial 2 x 2**

Model Pembelajaran (A)	<i>Teams-Games-Tournament</i> (A <sub>1</sub> )	<i>Talking Stick</i> (A <sub>2</sub> )
Minat Belajar (B)		
Minat Belajar Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Minat Belajar Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Keterangan:

A<sub>1</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Teams-Games-Tournament*  
 A<sub>2</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Talking Stick*  
 B<sub>1</sub> : Kelompok siswa dengan minat belajar tinggi  
 B<sub>2</sub> : Kelompok siswa dengan minat belajar rendah  
 A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Teams-Games-Tournament* dan

mempunyai minat belajar tinggi  
 A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Talking Stick* dan mempunyai minat belajar tinggi  
 A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Teams-Games-Tournament* dan mempunyai minat belajar rendah  
 A<sub>2</sub>B<sub>2</sub> : Kelompok siswa dengan strategi *Talking Stick* dan mempunyai minat belajar rendah

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, satu variabel terikat adalah hasil belajar matematika, dan satu variabel moderator

adalah minat belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDIT AL-KAUTSAR CIKARANG PUSAT 66 SISWA yang terdiri dari 66

siswa dengan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen (kelas yang dibelajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol (kelas yang dibelajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*). Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* dan instrumen pengumpulan data: 1) observasi, 2) dokumentasi, 3) tes tulis, 4) kuesioner. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran instrumen minat belajar dan tes hasil belajar matematika. Sumber data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data tentang minat belajar siswa dan hasil belajar matematika.

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan daftar nama siswa yang menjadi kelas uji coba dan kelas sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan mengetahui nilai awal dari kelas ujicoba, eksperimen dan kontrol. Kemudian data tersebut dapat diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen.

Teknik analisis instrument minat belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa

terhadap pelajaran matematika. Pertanyaan yang disajikan berbentuk pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Kisi-kisi kuesioner minat belajar siswa dibuat berdasarkan skala *likert*. Siswa atau responden memilih dan menentukan jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban: Selalu (SL), Sering (S), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP). Kuesioner ini dibuat pernyataan positif (+) dan pernyataan negatif (-) pada setiap indikator. Kemudian dilakukan uji validitasi uji reabilitas minat belajar.

Teknik analisis instrumen hasil belajar aspek kognitif menggunakan: 1) Uji validitas, 2) Reliabilitas, (3) Taraf Kesukaran soal dengan rumus indeks kesukaran, (4) Daya Pembeda Soal dengan menggunakan indeks daya pembeda setiap butir soal. Teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara siswa mengisi soal subyektif berbentuk pilihan ganda yang sudah teruji dan diujikan. Kemudian, setelah soal tes dikerjakan, semua lembar jawaban siswa dikumpulkan, dikoreksi, dinilai dan dianalisis.

Instrumen tes bertujuan untuk mengukur variabel hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada

materi pengukuran sudut dalam bentuk post-test. Instrumen tes ini berupa soal pilihan ganda. Uji coba terdiri 4 alternatif jawaban (a, b, c, dan d). Uji coba ini dilaksanakan untuk memperoleh hasil instrumen yang valid dan reliabel, sehingga akan diperoleh hasil yang valid dan reliabel juga. Penghitungan untuk mengukur tingkat kesukaran dan daya beda, agar instrumen benar-benar dapat dikatakan layak dan baik. Butir soal *post-test* yang diujikan bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui data nilai hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan.

Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pemberian soal *post-test* mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* di kelas kontrol. Soal yang disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pada materi pengukuran sudut.

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji homogenitas dihitung menggunakan *test Leneve*. Uji kesamaan rata-rata

menggunakan uji independent samples *t-test*. Untuk pengujian hipotesis digunakan uji anava dua jalan dengan sel tak sama. Kemudian dilakukan uji pasca anava guna menentukan metode belajar mana yang paling efektif. Metode analisis data pada penelitian ini digunakan teknik analisis varians dua jalan (*Two-Way Anova*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian berasal dari kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol di SDIT AL-KAUTSAR Cikarang Pusat. Hasil data yang diperoleh meliputi nilai tes minat belajar dan nilai tes hasil belajar. Nilai hasil belajar yang digunakan dalam penelitian meliputi hasil belajar kognitif. Berikut adalah deskripsi data hasil penelitian:

#### Minat Belajar

Hasil Hasil uji validitas dari tiap-tiap pernyataan pada instrument minat belajar dengan menggunakan program SPSS 23, terdapat beberapa item yang valid dan tidak valid. Terdapat 18 pernyataan yang valid dan 6 pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid dibuang, kemudian 18 pernyataan yang valid digunakan untuk nantinya

diujikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pernyataan yang valid telah mewakili indikator pernyataan dari minat belajar.

Hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Uji Realibilitas Instrumen Kuisisioner Minat Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,797	18

Berdasarkan hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach*, maka didapatkan nilai 0,797 dan tergolong dinilai 0,7-0,90, maka hasil tersebut reliable.

Dari hasil kuisisioner minat belajar di kelas kontrol terdapat 2 siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan 19 siswa yang memiliki minat belajar rendah. Sedangkan di kelas eksperimen terdapat 21 siswa yang memiliki minat

belajar tinggi dan 2 siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Data hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol IV-A diperoleh dari nilai instrumen minat belajar setelah melaksanakan uji coba kuisisioner minat belajar. Berdasarkan data tersebut, maka nilai yang diperoleh siswa secara statistik dapat dideskripsikan seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Deskripsi Statistik Hasil Minat Belajar Kelas Kontrol**

Statistics		Jumlah
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		56,3333
Std. Error of Mean		1,52336
Median		61,0000
Mode		61,00
Std. Deviation		6,98093
Variance		48,733
Skewness		-,273
Std. Error of Skewness		,501
Kurtosis		-1,259
Std. Error of Kurtosis		,972
Range		24,00
Minimum		45,00
Maximum		69,00
Sum		1183,00

Dari tabel di atas sesuai dengan perhitungan SPSS 23 untuk instrumen

minat belajar di kelas kontrol di peroleh nilai range 24, nilai rata-rata 56,33, dan

nilai standar deviasi 6,98. Data hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen IV-B diperoleh dari nilai instrumen minat belajar setelah melaksanakan uji coba kuisioner minat

belajar. Berdasarkan data tersebut, maka nilai yang diperoleh siswa secara statistik dapat dideskripsikan seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Deskripsi Statistik Hasil Minat Belajar Kelas Eksperimen**

Jumlah		Statistics
N	Valid	
	Missing	23
		0
Mean		60,0000
Std. Error of Mean		1,00591
Median		62,0000
Mode		62,00
Std. Deviation		4,82418
Variance		23,273
Skewness		-1,293
Std. Error of Skewness		,481
Kurtosis		2,135
Std. Error of Kurtosis		,935
Range		21,00
Minimum		47,00
Maximum		68,00
Sum		1380,00

Dari tabel di atas sesuai perhitungan SPSS 23 untuk instrumen minat belajar di kelas eksperimen di peroleh nilai range 21, nilai rata-rata 60,00, dan nilai standar deviasi 4,82.

### Hasil Belajar Matematika

Hasil uji validitas dari tiap-tiap soal pada instrument butir soal matematika dengan menggunakan program SPSS 23, terdapat beberapa soal yang valid dan

tidak valid. Terdapat 20 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid di buang, kemudian 20 soal yang valid akan digunakan dan selanjutnya di ujikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang valid telah mewakili indikator butir soal matematika.

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Uji Realibilitas Instrumen Butir Soal Matematika**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,916	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka didapat nilai 0,916 dan tergolong dinilai 0,90-1,00, maka hasil tersebut reliabel.

Hasil *post-test* ditentukan dari butir soal yang telah di uji cobakan di kelas uji coba IV-C. Pada uji coba tersebut terdapat 20 soal yang valid dan soal ini di jadikan sebagai soal *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol.

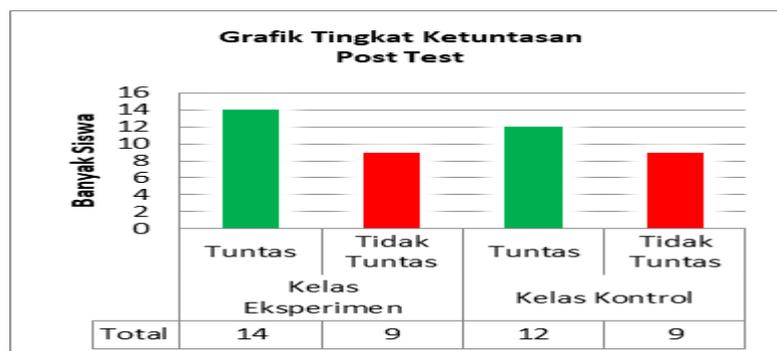
Hasil dari *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil dengan nilai siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Penentuan nilai tuntas dan tidak tuntas didasarkan pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dimana batasan nilainya terdiri dari nilai skor  $> 72$  dikategorikan tuntas dan nilai skor  $\leq 72$  dikategorikan tidak tuntas. Berikut *post-test* di kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

**Tabel 7. Hasil Nilai Skor *Post-test* di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No. Absen	Skor	Keterangan	No. Absen	Skor	Keterangan
001	90	Tuntas	001	70	Tidak Tuntas
002	70	Tidak Tuntas	002	90	Tuntas
003	65	Tidak Tuntas	003	70	Tidak Tuntas
004	85	Tuntas	004	70	Tidak Tuntas
005	90	Tuntas	005	95	Tuntas
006	65	Tidak Tuntas	006	85	Tuntas
007	75	Tuntas	007	75	Tuntas
008	70	Tidak Tuntas	008	70	Tidak Tuntas
009	90	Tuntas	009	70	Tidak Tuntas
010	65	Tidak Tuntas	010	85	Tuntas
011	90	Tuntas	011	75	Tuntas
012	75	Tuntas	012	70	Tidak Tuntas
013	60	Tidak Tuntas	013	75	Tuntas
014	95	Tuntas	014	75	Tuntas
015	70	Tidak Tuntas	015	70	Tidak Tuntas
016	85	Tuntas	016	85	Tuntas
017	50	Tidak Tuntas	017	80	Tuntas
018	60	Tidak Tuntas	018	60	Tidak Tuntas
019	90	Tuntas	019	90	Tuntas
020	90	Tuntas	020	65	Tidak Tuntas
021	80	Tuntas	021	80	Tuntas
022	80	Tuntas			
023	90	Tuntas			
<b>Jumlah</b>	<b>1780</b>		<b>Jumlah</b>	<b>1605</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>77,39</b>		<b>Rata-rata</b>	<b>76,43</b>	

Pada tabel di atas didapatkan nilai *post-test* siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dan 9 Siswa yang tidak tuntas di kelas eksperimen, sedangkan di kelas

kontrol siswa yang tuntas terdapat 12 siswa dan 9 siswa tidak tuntas. Lebih jelasnya bisa di lihat di grafik ketuntasan berikut:



**Gambar 1. Grafik Tingkat Ketuntasan *Post-test***

Siswa yang tidak tuntas, kemudian diberikan remedial dengan soal yang sama. Sebelumnya siswa diberitahu soal yang salah kemudian diberikan penjelasan kembali tentang soal yang salah dan materi yang terkait dengan soal, baru dilaksanakan remedial dengan soal yang sama yaitu soal *post-test* sebanyak 20 soal.

Data hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol IV-A diperoleh dari nilai *post-test* matematika. Berdasarkan data tersebut, maka nilai yang diperoleh siswa secara statistik dapat dideskripsikan seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Deskripsi Statistik Hasil *Post-test* Matematika Kelas Kontrol**

Statistics		Jumlah
N	Valid Missing	
Mean		76,4286
Std. Error of Mean		1,98635
Median		75,0000
Mode		70,00
Std. Deviation		9,10259
Variance		82,857
Skewness		,409
Std. Error of Skewness		,501
Kurtosis		-,506
Std. Error of Kurtosis		,972
Range		35,00
Minimum		60,00
Maximum		95,00
Sum		1605,00

Dari tabel di atas sesuai perhitungan SPSS 23 untuk *post-test* matematika di kelas kontrol di peroleh nilai range 35, nilai rata-rata 76,42, dan nilai standar deviasi 9,10. Data hasil post tes siswa pada kelas eksperimen IV-B diperoleh

dari nilai *post-test* matematika. Berdasarkan data tersebut, maka nilai yang diperoleh siswa secara statistik dapat dideskripsikan seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Deskripsi Statistik Hasil *Post-test* Matematika Kelas Eksperimen**

Statistics		
Jumlah		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		77,3913
Std. Error of Mean		2,64630
Median		80,0000
Mode		90,00
Std. Deviation		12,69123
Variance		161,067
Skewness		-,429
Std. Error of Skewness		,481
Kurtosis		-,911
Std. Error of Kurtosis		,935
Range		45,00
Minimum		50,00
Maximum		95,00
Sum		1780,00

Dari tabel di atas sesuai perhitungan SPSS 23 untuk *post-test* matematika di kelas eksperimen di peroleh nilai range 45, nilai rata-rata 77,39, dan nilai standar deviasi 12,69. Pengujian Prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Tujuan dari normalitas ini

adalah untuk menyelidiki apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi normal atau tidak.

Berikut hasil pengujian normalitas pada hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol:

**Tabel 10. Hasil Uji Normalitas di Kelas Kontrol**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,04497537
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,147
	Negative	-,093
Test Statistic		,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Hasil uji normalitas di atas didapatkan nilai signifikansi 0,200, dan hasil ini sesuai dengan ketentuan *Kolmogorov-Smirnov* yaitu nilai sig.

$0,200 > 0,05$  maka hasil distribusi di kelas kontrol adalah normal.

Berikut hasil pengujian normalitas pada hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen:

**Tabel 11. Hasil Uji Normalitas di Kelas Eksperimen**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,62253861
Most Extreme Differences	Absolute	,145
	Positive	,107
	Negative	-,145
Test Statistic		,145
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Hasil uji normalitas di atas di dapatkan nilai signifikansi 0,200, dan hasil ini sesuai dengan ketetapan *Kolmogorov-Smirnov* yaitu nilai sig.  $0,200 > 0,05$  maka hasil distribusi di kelas eksperimen adalah normal.

Data yang digunakan diambil dari hasil nilai *post-test* kelas kontrol dan

eksperimen, dengan ketentuan jika nilai signifikansi (sig)  $> 0,05$  maka data diterima berarti data homogen. Jika taraf signifikansi (sig)  $< 0,05$  maka data ditolak berarti data tidak homogen. Berikut ada tabel hasil uji homogenitas di kelas kontrol dan eksperimen.

**Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Nilai Post Tes			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,517	1	42	,039

Hasil uji di atas nilai signifikansi adalah 0,039 dengan signifikansi lebih besar dari 0,039 atau ( $0,039 < 0,05$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data diterima yang adalah termasuk kelas homogen. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan analisis Uji *T-test*

digunakan untuk menguji perbedaan dua kelompok sampel yang tidak berhubungan dapat menggunakan *Independent Sample t Test*. *Independent Sample T test* dapat digunakan jika kedua kelompok sampel berdistribusi normal.

**Tabel 13. Hasil Rata-Rata Belajar di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Nilai Post Tes	Kelas Kontrol	21	76,43	9,103	1,986
	Kelas Eksperimen	23	77,39	12,691	2,646

Berdasarkan data hasil rata-rata belajar dari kelas kontrol di peroleh nilai rata-rata 76,43 dan kelas eksperimen di peroleh nilai rata-rata 77,39, dengan demikian hasilnya dapat disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar

siswa antara kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat di buktikan dengan menggunakan *Independent Sample T test* berikut:

**Tabel 14. Hasil *Independent Sample Test* di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Nilai Post Tes	Equal variances assumed	4,517	,039	-,287	42	,776	-,963	3,359	-7,741	5,815
	Equal variances not assumed			-,291	39,857	,773	-,963	3,309	-7,651	5,725

Berdasarkan tabel di atas di dapatkan nilai signifikasi *Levene's Test for Equality of Variances*  $0,039 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen atau sama. Kemudian didapatkan nilai signifikasi *Equal variances assumed*  $0,776 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hasilnya  $H_0$  di terima dan  $H_a$  di tolak yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata belajar siswa di kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Pengujian hipotesis penelitian ini juga dilakukan dengan analisis variansi (ANAVA) 2 jalan. Penggunaan uji anava dalam analisis data dari hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan (perbedaan yang bermakna).Berikut adalah hasil uji dari SPSS 23.

**Tabel 15. Deskriptif Statistik Hasil *Post-test* di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Descriptive Statistics**  
 Dependent Variable: Hasil Nilai *Post-test*

Minat	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
Rendah	Kelas Kontrol	68,33	3,536	9
	Kelas Eksperimen	65,00	7,071	10
	Total	66,58	5,786	19
Tinggi	Kelas Kontrol	82,50	6,908	12
	Kelas Eksperimen	86,92	5,604	13
	Total	84,80	6,532	25
Total	Kelas Kontrol	76,43	9,103	21
	Kelas Eksperimen	77,39	12,691	23
	Total	76,93	11,008	44

**Tabel 16. Hasil Pengujian Homogenitas Varians di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>**  
 Dependent Variable:  
 Hasil Nilai *Post-test*

F	df1	df2	Sig.
1,616	3	40	,201

Berdasarkan table di atas didapatkan nilai signifikasi Homogenitas Varians adalah 0,201 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ini adalah homogen.

**Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis *Two Way Anova* di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Tests of Between-Subjects Effects**  
 Dependent Variable: Hasil Nilai *Post-test*

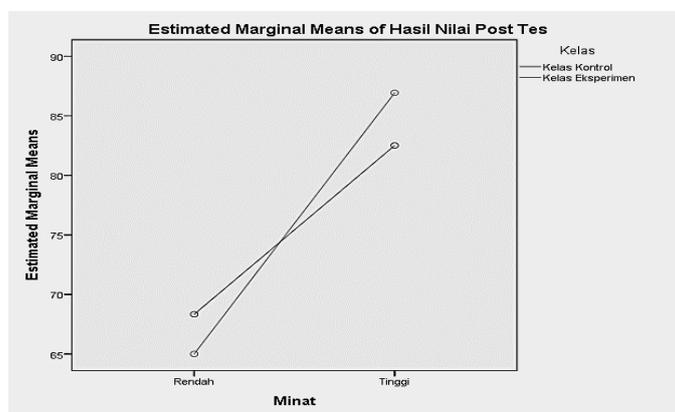
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3758,872 <sup>a</sup>	3	1252,957	34,519	,000
Intercept	246821,380	1	246821,380	6799,847	,000
Minat	3507,225	1	3507,225	96,623	,000
Kelas	3,198	1	3,198	,088	,768
Minat * Kelas	162,001	1	162,001	4,463	,041
Error	1451,923	40	36,298		
Total	265625,000	44			
Corrected Total	5210,795	43			

a. R Squared = ,721 (Adjusted R Squared = ,700)

Berdasarkan dari tabel di atas didapatkan hasil hipotesis pertama berdasarkan minat dengan nilai signifikasi 0,000 < 0,05. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis berdasarkan minat adalah ada perbedaan

dan hasilnya ditolak. Kemudian hasil hipotesis kedua berdasarkan kelas dengan nilai signifikansi  $0,768 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis berdasarkan kelas adalah ada perbedaan dan hasilnya ditolak. Selanjutnya hasil interaksi kelas dan

minat diperoleh nilai signifikansi  $0,041 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil interaksi berdasarkan kelas dan minat adalah ada interaksi dan hasilnya ditolak. Kesimpulan interaksi di atas dapat dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini:



**Gambar 2. Grafik Interaksi Model Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika**

Berdasarkan hasil perhitungan anava dan grafik interaksi, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok yang mempunyai minat tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi, sedangkan kelompok yang mempunyai minat rendah akan memperoleh hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil dari analisis data dan analisis statistik diperoleh hasil-hasil data statistik berupa temuan untuk dapat menjawab rumusan masalah. Hasil pengujian tersebut diperjelas dalam pembahasan berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*. Nilai rata-rata (mean) *post-test* hasil belajar matematika di kelas eksperimen adalah 77,39, sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,43, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) *post-test* hasil belajar matematika di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) hasil belajar di kelas kontrol.

Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan minat belajar rendah. Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata kuesioner minat belajar di kelas eksperimen adalah 62,57 sedangkan pada kelas kontrol adalah 55,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kuesioner minat belajar kelas eksperimen lebih besar atau tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kuesioner di kelas kontrol.

Terdapat hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*. Berdasarkan data hasil kuisisioner minat belajar di kelas eksperimen terdapat 21 siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan terdapat 2 siswa yang memiliki minat belajar tinggi di kelas kontrol. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Teams-Games-Tournament* yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang menggunakan strategi *Talking Stick*.

Terdapat hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick*. Berdasarkan data hasil kuisisioner minat belajar di kelas eksperimen terdapat 2 siswa yang memiliki minat belajar rendah dan terdapat 19 siswa yang memiliki minat belajar rendah di kelas kontrol. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Teams-Games-Tournament* yang memiliki minat belajar rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah yang menggunakan strategi *Talking Stick*.

Terdapat pengaruh interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Pengujian empiris menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

Hasil pengujian hipotesis membawa pada kesimpulan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran

dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* memberikan hasil belajar matematika siswa yang berbeda bila diterapkan pada siswa yang memiliki minat belajar tertentu.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian lapangan dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Teams-Games-Tournament* lebih unggul daripada hasil belajar dengan strategi *Talking Stick* dan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (mean) *post-test* hasil belajar matematika di kelas eksperimen adalah 77,39 sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,43, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) *post-test* hasil belajar matematika di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) hasil belajar di kelas kontrol.

Hasil dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa

terhadap mata pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *Teams-Games-Tournament* dan *Talking Stick* memberikan hasil belajar matematika siswa yang berbeda bila diterapkan pada siswa yang memiliki minat belajar tertentu.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Dalyono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rusman. (2018). *Model – model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Edisi Kedua. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning*. Bandung: Nusamedia.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.