

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

Dalam melaksanakan metode permainan di kelas eksperimen yaitu kelas VIII B, siswa sangat antusias dan mengikuti pelajaran dengan sangat baik. Dan menggunakan metode permainan membuat siswa menjadi aktif. Seorang peneliti disini berperan sebagai falidator.

Dalam permainan ular tangga membuat daya ingat peserta didik lebih kuat. Penggunaan metode permainan juga dapat menumbukan sportifitas antar peserta didik, dan memperkuat solidaritas antar kelompok. Penggunaan metode permainan ular tangga efektif dalam proses pembelajaran karena menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik. Penggunaan metode permainan ular tangga ini juga mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Dapat dilihat dari nilai *Post Test* peserta didik.

Menurut Fandy dalam Ahmad Saefudin langkah-langkah metode permainan Ular Tangga adalah:<sup>1</sup>

1. Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Ahmad Saefudin (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD. Abstrak Penelitian FKIP UNS Surakarta. Diakses dari: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284> pada tanggal 5 februari 2015, hal. 3

2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
3. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
4. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan.
5. Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
6. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru.
7. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan.
8. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Sedangkan dalam kelas kontrol yaitu kelas VIII A menggunakan metode konvensional. Saat peneliti menggunakan metode konvensional ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan ada beberapa yang tidak memperhatikan. Karena dalam metode konvensional peneliti hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.

Metode permainan dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif. Penggunaan metode permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga saat siswa kurang berkonsentrasi saat pelajaran, metode permainan dapat digunakan dan akan membuat siswa menjadi konsentrasi kembali. Sehingga dalam melakukan proses belajar menggunakan metode permainan perlu memperhatikan

ciri-ciri alat permainan yang edukatif, salah satunya adalah permainan tersebut dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dan membuat siswa terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Metode permainan digunakan sebagai treatment pada kelas eksperimen, yaitu dengan menerapkan metode permainan saat mengajar Pendidikan Agama Islam di kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik setelah diajarkan pembelajaran menggunakan metode permainan yaitu permainan ular tangga secara signifikan efektif terhadap hasil belajar dari pada hasil belajar yang diajarkan dengan pendekatan konvensional.

Berdasarkan analisis data, Metode permainan ular tangga memberikan dampak yang efektif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi salat sunah kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $2,584 > 2,00488$  dan  $Sig. 0,012 < 0,05$  pada taraf signifikansi 5%.

Hasil belajar adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.<sup>2</sup> Dengan hasil belajar, siswa dapat mudah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang telah dimiliki dalam hal tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam pembelajaran sholat sunah kelas VIII dengan menggunakan metode permainan dan metode

---

<sup>2</sup> Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia..... hal.700

konvensional di SMP Negeri 3 Kedungwaru. Berdasarkan perhitungan Effect Size dari Cohen didapatkan hasil 0,727. Dilihat dari Tabel 4.10 bahwa interpretasinya mempunyai efek yang besar. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian tersebut bahwa metode permainan efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

<b>Nilai Effect Size</b>	<b>Interpretasi</b>
$0 < < 0,3$	Efek Kecil
$0,3 < < 0,5$	Efek Sedang
$0,5 <$	Efek Besar