

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MTsN 4 Blitar tepatnya beralamat di Jl. Desa Sukosewu Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian adalah mengajukan surat izin penelitian kepada Waka Kurikulum MTsN 4 Blitar sebagaimana terlampir. Setelah mendapatkan izin dari pihak Madrasah, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran Fiqh yaitu Bapak H. Djemino, S.Pd.I untuk menjelaskan media pembelajaran yang akan diterapkan. Selain itu, berdasarkan hasil dari koordinasi tersebut peneliti juga mengetahui kelas mana yang mempunyai kemampuan yang hampir sama dan jumlah peserta didik perkelas yang sama.

Peneliti menggunakan teknik *puposive sampling* dalam pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 kelas, 1 kelas digunakan sebagai kelas uji coba instrumen penelitian yaitu angket minat belajar, dan soal tes hasil belajar. 2 kelas digunakan sebagai kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX yaitu kelas XI-A sampai kelas IX-H yang berjumlah 279 peserta didik. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas IX-B yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen, kelas IX-C yang berjumlah 30 peserta didik juga sebagai kelas kontrol, dan kelas IX-D yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas uji coba.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana terlampir. Kemudian RPP yang telah dibuat dikonsultasikan kembali kepada guru mata pelajaran yang mengampu kelas IX-B dan IX-C untuk disesuaikan dengan jadwal mengajar. Penelitian yang dilakukan ini termasuk penelitian eksperimen karena memberikan perlakuan dengan menggunakan media *game edukasi (quizizz)* dalam pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol peneliti melaksanakan pembelajaran secara konvensional (ceramah). Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui dua teknik pengambilan data yaitu *pretest* (penyebaran angket minat belajar dan soal ujian sebelum perlakuan diberikan) dan *posttest* (penyebaran angket minat belajar dan soal ujian sesudah perlakuan diberikan).

Pengambilan data angket minat belajar dalam penelitian ini menggunakan 12 pernyataan *favorable* dan 12 pernyataan *unfavorable* dengan jumlah keseluruhan 24 pernyataan dalam angket minat belajar. Setiap deskripsi diberikan 4 alternatif jawaban menggunakan skala *likert* yaitu sangat sesuai (ss), sesuai (s), tidak sesuai (ts), dan sangat tidak sesuai (sts). Selain itu, peneliti mengambil data hasil belajar peserta didik menggunakan soal tes yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda, teknik pengambilan data *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan pengambilan data *posttest* dilakukan untuk mengetahui seberapa

besar pengaruh media *game edukasi (quizizz)* terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Analisis Uji Hipotesi

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum angket dan tes soal diberikan kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui instrumen yang digunakan valid atau tidak. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas ahli dan validitas empiris. Uji validitas ahli menggunakan 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli dari dosen IAIN Tulungagung yaitu Ibu Liatul Rohmah, M.Pd.I dan Ibu Fatiya Hulum Husna, M.Psi, serta 2 ahli dari guru MTsN 4 Blitar yang mengampu mata pelajaran Fiqh yaitu Bapak H.Djemino, S.Pd.I dan Ibu Zamrotus Sholikhah, S.Ag. Berdasarkan pengujian instrumen yang diberikan kepada validator ahli diperoleh kesimpulan bahwa instrumen angket, dan instrumen soal tes dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Uji validitas empiris pernyataan angket minat belajar, soal tes yang sudah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diuji cobakan dikelas uji coba. Setelah uji coba, hasil tersebut di uji validasinya untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak. Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows* untuk mengetahui validitas angket, soal tes dan *quizizz*. Apabila $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Nilai R_{tabel} dapat dilihat pada *R product*

moment. Dalam pengujian validitas item angket dan uji coba diketahui $N = 20$ dengan $dk N-2$ maka R_{tabel} pada taraf kesalahan 0,05 sebesar 0,468. Jadi, untuk menyatakan bahwa instrumen valid nilai harus R_{hitung} lebih besar atau sama dengan R_{tabel} ($R_{hitung} \geq R_{tabel}$). Hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut :

1) Angket Minat Belajar

Uji coba angket dilakukan di kelas IX-D dengan responden berjumlah 20 responden. Uji validitas instrumen angket minat belajar menggunakan *SPSS 16.0 for windows* adalah sebagaimana terlampir.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Angket Minat Belajar

No. Item	Rhitung	Rtabel (N=20) Taraf Signifikasi 5%	Keterangan
A1	0,518	0,468	Valid
A2	0,500	0,468	Valid
A3	0,504	0,468	Valid
A4	0,488	0,468	Valid
A5	0,712	0,468	Valid
A6	0,599	0,468	Valid
A7	0,509	0,468	Valid
A8	0,530	0,468	Valid
A9	0,500	0,468	Valid
A10	0,892	0,468	Valid
A11	0,486	0,468	Valid
A12	0,813	0,468	Valid
A13	0,488	0,468	Valid
A14	0,762	0,468	Valid
A15	0,500	0,468	Valid
A16	0,813	0,468	Valid
A17	0,599	0,468	Valid
A18	0,822	0,468	Valid
A19	0,892	0,468	Valid
A20	0,486	0,468	Valid
A21	1,000	0,468	Valid
A22	0,500	0,468	Valid

A23	0,630	0,468	Valid
A24	1,000	0,468	Valid

Berdasarkan tabel *output* uji validitas soal angket minat belajar menggunakan *SPSS 16.0 for windows* dapat dilihat nilai *Person Correlation* atau *Rhitung* pada soal 1-24, nilai *Rhitung* $\geq$ *Rtabel*. Jadi, 24 aitem soal angket dinyatakan valid. Oleh karena itu, semua butir angket minat belajar dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

2) Soal Tes Hasil Belajar

Dalam uji instrumen tes ini peneliti menyiapkan 30 butir pertanyaan yang akan dibagikan kepada 20 responden uji coba. Hasil dari uji validitas instrumen tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Hasil Belajar

No. Item	Rhitung	Rtabel (N=20) Taraf Signifikasi 5%	Keterangan
A1	0,762	0,468	Valid
A2	0,504	0,468	Valid
A3	0,663	0,468	Valid
A4	0,724	0,468	Valid
A5	0,642	0,468	Valid
A6	0,882	0,468	Valid
A7	0,509	0,468	Valid
A8	0,892	0,468	Valid
A9	0,642	0,468	Valid
A10	0,802	0,468	Valid
A11	0,764	0,468	Valid
A12	0,491	0,468	Valid
A13	0,642	0,468	Valid
A14	0,630	0,468	Valid
A15	0,509	0,468	Valid
A16	0,504	0,468	Valid

A17	0,762	0,468	Valid
A18	0,524	0,468	Valid
A19	0,579	0,468	Valid
A20	0,655	0,468	Valid
A21	0,663	0,468	Valid
A22	0,592	0,468	Valid
A23	0,655	0,468	Valid
A24	0,892	0,468	Valid
A25	0,764	0,468	Valid
A26	0,592	0,468	Valid
A27	0,524	0,468	Valid
A28	0,802	0,468	Valid
A29	0,882	0,468	Valid
A30	1,000	0,468	Valid

Berdasarkan tabel diatas dengan jumlah responden (N) 20 serta di uji validitas menggunakan *SPSS 16.0 for windows* dapat dilihat nilai *Person Correlation* atau *Rhitung* pada aitem soal 1-30 lebih dari nilai *Rtabel* dengan N=20 adalah 0,468. Dengan demikian, semua butir soal dalam instrumen tes hasil belajar dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui bahwa tes hasil belajar tersebut dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows* . Data untuk uji reliabilitas diambil dari uji validitas sebelumnya. Soal dikatakan reliabel apabila $R_{hitung} \geq R_{tabel}$. Hasil uji instrumen dapat dilihat pada kriteria reliabilitas berikut ini :

Tabel 4.3 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,00-0,20	Kurang Reliabel
0,21-0,40	Agak Reliabel
0,41-0,60	Cukup Reliabel
0,61-0,80	Reliabel
0,81-1,00	Sangat Reliabel

Dalam penelitian ini R_{tabel} pada taraf kesalahan 0,05 sebesar 0,468. Sehingga dapat dilihat hasilnya pada tabel dibawah ini.

1) Angket Minat Belajar

Tabel 4.4 Output Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.951	.955	24

Dari tabel 4.4 *output* uji reliabilitas angket minat belajar diatas dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* atau $R_{\text{hitung}} \geq R_{\text{tabel}}$ yaitu $0,951 \geq 0,468$ sehingga ke 24 item butir angket dinyatakan sangat reliabel. Adapun langkah-langkah uji reliabilitas item butir angket minat belajar sebagaimana terlampir.

2) Soal Tes Hasil Belajar

Tabel 4.5 Output Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.930	.972	30

Dari tabel 4.5 *output* uji reliabilitas soal tes hasil belajar diatas dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* atau $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ yaitu $0,930 \geq 0,468$ sehingga ke 30 item butir soal dinyatakan sangat reliabel. Adapun langkah-langkah uji reliabilitas item butir soal tes sebagaimana terlampir.

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$ sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak homogen. Berikut data output dari uji homogenitas dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*:

Tabel 4.6 Hasil *Output* Uji Homogenitas Minat Belajar Peserta

Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
ANGKET			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.229	1	58	.272

Berdasarkan tabel 4.6 hasil *output* uji homogenitas angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa nilai signifikansi perhitungan angket minat belajar sebesar 0,272 karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka uji homogenitas angket

minat belajar peserta didik dapat dinyatakan homogen. Sehingga kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama.

Tabel 4.7 Hasil *Output* Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
POSTTEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.097	1	58	.756

Dari tabel *output* uji homogenitas hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai signifikansi adalah 0,756. Nilai *sig.* $0,756 > 0,05$ maka data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Jadi, apabila dilihat dari nilai signifikansi penyebaran angket minat belajar dan soal hasil belajar, maka kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan *SPSS 16.0 for windows* bantuan untuk menguji normalitas. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $>$ dari 0,05, sedangkan jika taraf signifikansinya $<$ 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal.

Tabel 4.8 Hasil Output Uji Normalitas Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		EKSPERIMEN	KONTROL
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	66.50	73.07
	Std.	5.361	7.110
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	.101	.134
	Positive	.101	.134
	Negative	-.096	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.551	.732
Asymp. Sig. (2-tailed)		.922	.658

a. Test distribution is Normal.

Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		EKSPERIMEN	KONTROL
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	89.87	77.83
	Std.	4.946	11.188
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	.156	.167
	Positive	.156	.100
	Negative	-.084	-.167
Kolmogorov-Smirnov Z		.854	.916
Asymp. Sig. (2-tailed)		.459	.371

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 4.8, 4.9 diatas dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena *Asymp. Sig* (nilai sig.) > 0,05. Data minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen memiliki *Asymp. Sig* sebesar 0,922 dan kelas kontrol memiliki *Asymp. Sig* sebesar 0,658. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket tersebut

berdistribusi normal. Selain itu, data hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki *Asymp. Sig* sebesar 0,459 dan kelas kontrol memiliki *Asymp. Sig* sebesar 0,371 yang nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Dapat dilihat dari uji homogenitas dan uji normalitas minat belajar, dan hasil belajar peserta didik masing-masing dari hasil *output* menyatakan bahwa data bersifat homogen dan normal, maka dari itu masing-masing data sudah memenuhi persyaratan dan bisa dilanjutkan pada tahap uji hipotesis.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi homogen dan normal. Karena kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis di uji dengan menggunakan uji-T *gain score* untuk mengetahui “Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar”. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *uji independent sample t-test gain score* untuk membandingkan skor selisih *posttest* dan *pretest*.

Berikut hipotesis dalam penelitian ini:

Ha = Ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Ho = Tidak ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Tabel 4.10 Hasil *Output* Uji Anakova N-Gain Score Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Between-Subjects Factors					
		Value	Label	N	
kelas	1	eksperimen		30	
	2	kontrol		30	
Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Post					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2737.340 ^a	3	912.447	17.582	.000
Intercept	1293.392	1	1293.392	24.922	.000
Kelas	166.788	1	166.788	3.214	.078
Pre	349.825	1	349.825	6.741	.012
kelas * Pre	90.127	1	90.127	1.737	.193
Error	2906.260	56	51.898		
Total	447342.000	60			
Corrected Total	5643.600	59			
a. R Squared = ,485 (Adjusted R Squared = ,457)					

Tabel 4.11 Hasil *Output* Uji Anakova N-Gain Score Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Between-Subjects Factors		
		N
kelas	1	24
	2	24

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:post					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	571.258 ^a	3	190.419	8.054	.000
Intercept	1034.469	1	1034.469	43.757	.000
Kelas	39.447	1	39.447	1.669	.203
Pre	175.803	1	175.803	7.436	.009
kelas * pre	24.285	1	24.285	1.027	.316
Error	1040.221	44	23.641		
Total	378445.000	48			
Corrected Total	1611.479	47			

a. R Squared = ,354 (Adjusted R Squared = ,310)

Dari tabel 4.10 dan tabel 4.11 menunjukkan signifikansi untuk minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,193 > 0,05$ dan untuk hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,316 > 0,05$ maka dapat dikatakan varians kedua kelompok sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara kedua kelas tersebut dengan hasil *pretest* dan *posttest*, setelah itu menggunakan uji-t *gain score*. Berikut hasil uji *N-Gain Score* yang telah dilakukan menggunakan SPSS 16.0 for windows.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *Gain Score*

Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Nama	Kelas Eksperimen			No.	Nama	Kelas Kontrol		
		Pretest	Posttest	Gain Score			Pretest	Posttest	Gain Score
1.	E1	69	92	23	1.	K1	70	93	23
2.	E2	65	92	27	2.	K2	75	92	17
3.	E3	67	92	25	3.	K3	76	83	7

4.	E4	72	91	19	4.	K4	70	80	10
5.	E5	69	94	25	5.	K5	80	90	10
6.	E6	76	90	14	6.	K6	76	88	12
7.	E7	78	94	16	7.	K7	74	91	17
8.	E8	69	82	13	8.	K8	70	78	8
9.	E9	78	94	16	9.	K9	69	72	3
10.	E10	60	88	28	10.	K10	65	80	15
11.	E11	77	93	16	11.	K11	82	91	9
12.	E12	76	91	15	12.	K12	65	89	24
13.	E13	74	93	19	13.	K13	69	80	11
14.	E14	75	92	17	14.	K14	72	91	19
15.	E15	80	94	14	15.	K15	74	93	19
16.	E16	74	94	20	16.	K16	78	82	4
17.	E17	73	88	15	17.	K17	78	91	13
18.	E18	80	91	11	18.	K18	69	70	1
19.	E19	75	92	17	19.	K19	65	81	16
20.	E20	73	90	17	20.	K20	60	88	28
21.	E21	78	92	14	21.	K21	82	95	13
22.	E22	69	88	19	22.	K22	69	90	21
23.	E23	65	91	26	23.	K23	76	82	6
24.	E24	78	94	16	24.	K24	78	91	13
Rata-Rata		72,917	91,333	18,416	Rata-Rata	72,583	85,875	13,416	

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *Gain Score*

Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Nama	Kelas Eksperimen			No.	Nama	Kelas Kontrol		
		Pretest	Posttest	Gain Score			Pretest	Posttest	Gain Score
1.	E1	65	85	20	1.	K1	65	73	8
2.	E2	85	97	12	2.	K2	60	60	1
3.	E3	80	96	16	3.	K3	75	73	-4
4.	E4	82	95	13	4.	K4	75	80	5
5.	E5	85	95	10	5.	K5	65	60	-5
6.	E6	82	90	8	6.	K6	82	93	11
7.	E7	90	95	25	7.	K7	80	86	6
8.	E8	85	90	15	8.	K8	80	86	6
9.	E9	75	90	15	9.	K9	69	76	6
10.	E10	69	95	25	10.	K10	69	93	24
11.	E11	65	95	35	11.	K11	70	70	0
12.	E12	50	95	20	12.	K12	68	93	25

13.	E13	60	90	13	13.	K13	60	56	28
14.	E14	75	95	20	14.	K14	75	86	11
15.	E15	80	86	6	15.	K15	65	66	1
16.	E16	86	90	4	16.	K16	70	73	3
17.	E17	80	95	15	17.	K17	75	86	11
18.	E18	88	95	7	18.	K18	70	76	6
19.	E19	75	85	10	19.	K19	75	73	-2
20.	E20	65	85	20	20.	K20	75	66	-9
21.	E21	82	90	8	21.	K21	7	73	3
22.	E22	77	93	16	22.	K22	77	90	13
23.	E23	86	93	7	23.	K23	66	73	7
24.	E24	80	90	10	24.	K24	80	80	0
25.	E25	80	95	15	25.	K25	70	60	-10
26.	E26	60	87	27	26.	K26	73	93	20
27.	E27	90	95	5	27.	K27	75	86	11
28.	E28	80	95	15	28.	K28	72	86	14
29.	E29	88	96	8	29.	K29	70	76	6
30.	E30	75	90	15	30.	K30	71	93	22
Rata-Rata		77,333	92,1	14,5	Rata-Rata	69,467	77,833	7,267	

Tabel 4.14 Hasil Output Uji N-Gain Score Minat Belajar Peserta

Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
Angket Minat Belajar	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Eksperimen	24	118.42	4.800	.980
	Kontrol	24	13.29	6.912	1.411

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
2.653	.110	2.984	46	.005	5.125	1.718	1.667	8.583
		2.984	40.995	.005	5.125	1.718	1.656	8.594

Terlihat pada tabel 4.13 uji *N-gain score* diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 118,42 dan rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 13,29 kemudian berdasarkan analisis menunjukkan bahwa nilai $F=2,653; p>0,05$ yang artinya adalah tidak ada varians antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan Thitung sebesar 2,984 serta pada kolom Sig. (2-tailed) atau signifikansi uji *N-gain score* adalah 0,005 atau probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,005 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar efektifitas atau *effect size* pengaruh penggunaan media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik kelas eksperimen dapat diketahui melalui uji *effect size calculator (Cohen-D)*, kemudian berdasarkan kalkulasi tersebut mendapatkan nilai sebesar 17,667% yang berada pada pada tingkat efektifitas sangat tinggi karena mendapatkan nilai lebih dari 2,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *game edukasi* memiliki efektifitas sedang terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Tabel 4.15 Hasil Output Uji N-Gain Score Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol					
	Group Statistics				
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	30	14.50	7.210	1.316
	Kontrol	30	7.27	9.645	1.761

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 Differenc	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
1.918	.171	3.290	58	.002	7.233	2.199	2.832	11.634
		3.290	53.698	.002	7.233	2.199	2.825	11.642

Berdasarkan data pada table 4.14 uji *N-gain score* diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 14,50 dan rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 7,27 kemudian berdasarkan analisis menunjukkan bahwa nilai $F=1,918; p>0,05$ yang artinya adalah tidak ada varians antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan Thitung sebesar 3,290 serta nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.002 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 ($0.002 < 0.05$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar efektifitas atau *effect size* pengaruh penggunaan media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dapat diketahui melalui uji *effect size calculator (Cohen-D)*, kemudian berdasarkan kalkulasi tersebut mendapatkan nilai sebesar 0,84% yang berada pada pada tingkat efektifitas sedang karena mendapatkan nilai dari rentan 0,51-1,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *game edukasi* memiliki efektifitas

sedang terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berikut tabel rekapitulasi hasil penelitian pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar :

Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Inter Prestasi	Kesimpulan
1.	Ha = Ada - pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Ho = Tidak ada pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.	Signifikansi pada table <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,005 Cohen-D sebesar 17,667%	<i>Probability</i> 0,05	< Ha diterima	- Ada pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. - Tingkat efektifitas sangat tinggi

	Ha = Ada pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.	- Signifikansi pada table 0,05 Sig. (2-tailed) adalah 0,002 - Cohen-D sebesar 0,84%	<i>Probability</i> < Ha diterima	- Ada pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.
2.	Ho = Tidak ada pengaruh media <i>game edukasi</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.			- Tingkat efektifitas sedang
