

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar

Berdasarkan hasil analisis dengan perhitungan *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan menggunakan media *game edukasi* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Fiqh dengan kelas kontrol yang tidak memakai media tersebut atau pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan homogenitas angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan uji *One Way Anova* nilainya sebesar 0,272 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,272 > 0,05$) dan data hasil penelitian tersebut dinyatakan homogen. Selain itu, uji angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut di uji normalitasnya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* pada kelas eksperimen nilai *Asymp. (2-tailed)* sebesar 0,922 dan pada kelas kontrol nilai *Asymp. (2-tailed)* sebesar 0,658 dari kedua nilai signifikansi dari masing-masing kelas tersebut nilainya lebih besar dari 0,05, sehingga data angket minat belajar dinyatakan berdistribusi normal.

Data yang sudah melalui uji prasyarat dan dinyatakan berdistribusi homogen serta normal selanjutnya dilakukan perhitungan nilai *pretest*, *posttest* dan *gain score* yang memperoleh hasil rata-rata minat belajar yaitu

untuk kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar 72,917, nilai *posttest* sebesar 91,333 dan *gain score* sebesar 18,416 sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* sebesar 72,583, nilai *posttest* sebesar 85,875 dan *gain score* sebesar 13,416. Selanjutnya dari hasil perhitungan diatas peneliti melakukan analisis uji *N-Gain score* yang diperoleh nilai (*mean*) minat belajar kelas eksperimen sebesar 118,42 dan kelas kontrol sebesar 13,29 serta nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 dimana nilai tersebut lebih rendah dari 0.05 ($0.005 < 0.05$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Serta berdasarkan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* adalah sebesar 17,667% yang berada pada tingkat efektifitas sangat tinggi karena lebih dari 2,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *game edukasi* memiliki efektifitas sangat tinggi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Perbedaan minat belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media *game edukasi (quizizz)* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional bukan terjadi secara kebetulan, namun hal ini terjadi akibat pemberian perlakuan yang berbeda. Seperti pengamatan yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas eksperimen terlihat lebih semangat dan antusias dibanding peserta didik kelas kontrol. Hal itu terlihat ketika peneliti memberikan materi dan *quizizz* di kelas eksperimen banyak peserta didik yang bertanya dan berebut untuk menjawab terlebih dahulu, apalagi media tersebut berbentuk audiovisual sehingga menarik daya minat peserta

didik untuk belajar dengan senang. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *game edukasi* membuat suasana kelas lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan, hal itu ditunjukkan dengan peserta didik berusaha untuk berinteraksi dan berdiskusi mengeluarkan pendapatnya untuk membahas contoh macam-macam puasa yang sedang dipelajari

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wingga Pratini, Ngurah Ayu dan Henry Januar Saputra dalam jurnal pendidikannya yang berjudul “Pengaruh Media *Game Edukasi* ‘Teka-Teki Pengetahuan’ terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protumulyo”. Dalam jurnal tersebut hasilnya diperoleh dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $T_{hitung} = 2,115$ dan $T_{tabel} = 2,024$. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,115 > 2,024$ sehingga H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan media *game edukasi* “Teka-Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo.¹²⁵

Penelitian yang kedua yang sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang pernah dilakukan Al Nizar dan Siti Hajaroh dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Dadget* Terhadap Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian

¹²⁵ Wingga Pratimi dkk, *Pengaruh Media Game Edukasi “Teka-Teki Pengetahuan” terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protumulyo*, Journal Unnes: PGSD FIP Universitas Semarang, Semarang

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 40% dan 60% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti. Terdapat pengaruh negatif signifikan kuat yang ditunjukkan dengan nilai korelasi (r) sebesar -0,63081, terbukti signifikan dengan nilai t hitung = 3,982 dibandingkan dengan t tabel =2,064 sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dari hasil analisis regresi linear sederhananya diperoleh persamaan regresi $Y=63,94-0,46X$. dimana konstanta sebesar 63,94: artinya jika intensitas penggunaan game gadget (X) nilainya 0, maka minat belajar siswa (Y) nilainya yaitu sebesar 63,94. Koefisien regresi variabel minat belajar siswa sebesar -0,46: artinya jika intensitas penggunaan *game gadget* mengalami kenaikan 1, maka minat belajar siswa (Y) akan mengalami penurunan sebesar -0,46. Ini berarti semakin naik intensitas penggunaan *game gadget* maka semakin menurun minat belajar siswa dan sebaliknya.¹²⁶

Minat adalah suatu rasa ketertarikan yang timbul dalam diri sendiri setelah melihat sesuatu dari luar dirinya. Minat dapat timbul karena keinginan mengetahui terhadap sesuatu yang ingin diminati.¹²⁷ Minat bukanlah bawaan dari lahir, maka seseorang harus berusaha untuk membandingkan minat yang baru bagi peserta didiknya.¹²⁸ Hal yang dapat ditempuh pendidik untuk membangkitkan minat peserta didiknya yaitu dengan cara memberikan metode pembelajaran yang sesuai, memberikan media pembelajaran yang

¹²⁶ Al Nizar dan Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa*, Jurnal PGMI, Volume 11 nomor 2 Desember 2019 p-ISSN 2087-8389 E-issn 2656-4289

¹²⁷ Cholil dan Sugeng Kurniawan, *Psikologi Pendidikan: Telaah, Teoritik dan Praktik*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2011), hal. 48

¹²⁸ *Ibid.*, hal.49

sesuai dan menarik bagi peserta didiknya, memberikan *reward* dan *punishment*, memberikan informasi tentang hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta memberikan informasi yang dapat diperoleh dari materi yang diajarkan.

Sesuai yang dikemukakan Muijis dan Reynold dalam bukunya Ratumanan “*Inovasi Pembelajaran*” bahwa konstruksi pengetahuan bukan sesuatu yang bersifat individual semata. Belajar juga dikonstruksikan secara sosial melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, orang tua, dsb.¹²⁹ Maka dari itu, kehadiran seorang pendidik atau guru selalu beriringan dengan strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *game edukasi* sebagai instrumen untuk mendemonstrasikan materi pembelajaran dapat mengurangi penyampaian materi secara verbal (ceramah), media tersebut membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan jelas dan tidak monoton, serta menjalin keakraban antara pendidik dan peserta didik agar suasana kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.¹³⁰ Sehingga penggunaan media *game edukasi* dalam pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik.

B. Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar

Berdasarkan analisis data dengan perhitungan *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara antara kelas eksperimen dengan menggunakan media

¹²⁹ Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal.126

¹³⁰ Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), hal.09

game edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Fiqh dengan kelas kontrol yang tidak memakai media tersebut atau pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *output* uji homogenitas soal tes hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan nilai lebih dari 0,05. Hasil pengujian soal tes hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *One Way Anova* mendapat nilai signifikansi sebesar $0,756 > 0,05$ sehingga data hasil belajar peserta didik dinyatakan homogen. Selain itu, uji soal tes hasil belajar tersebut di uji normalitasnya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* pada *output* hasil belajar kelas eksperimen nilai *Asymp. (2-tailed)* sebesar 0,459 dan pada *output* hasil belajar kelas kontrol nilai *Asymp. (2-tailed)* sebesar 0,371 dari semua nilai signifikansi dari masing-masing kelas tersebut nilainya lebih besar dari 0,05, sehingga data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Analisis data berikutnya adalah perhitungan nilai *pretest*, *posttest* dan *gain score* yang memperoleh hasil rata-rata hasil belajar yaitu untuk kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar 77,333, nilai *posttest* sebesar 92,1 dan *gain score* sebesar 14,5 sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* sebesar 69,4667, nilai *posttest* sebesar 77,8333 dan *gain score* sebesar 7,2667. Selanjutnya dari hasil perhitungan diatas peneliti melakukan analisis uji *N-Gain score* yang diperoleh nilai (*mean*) minat belajar kelas eksperimen sebesar 14,50 dan kelas kontrol sebesar 7,27 serta nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,002 dimana nilai tersebut lebih rendah 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. Serta berdasarkan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* adalah sebesar 0,84% yang berada 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.

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Erwin Wijayanto dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game Edukasi* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo”. Dalam jurnal tersebut hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas kontrol 62.85 dan kelas eksperimen 61.24, dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas control 66.48 dan kelas eksperimen 73,93. Dari uji *t-test* diperoleh perbandingan Thitung (2.262) > t tabel (2.002), dan sig. (2-tailed) sebesar 0,027 < 0,05. Dan hasil uji N gain, diketahui peningkatan hasil tes pada kelas kontrol termasuk kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *game edukasi* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. Media *game edukasi* dapat digunakan sebagai pertimbangan penggunaan alternatif media pembelajaran untuk

menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.¹³¹

Penelitian yang kedua yang sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Apri Utami Parta Santi dan Nur Amalina dalam jurnalnya yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Permainan *Let's Play*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran matematika khususnya materi uang melalui penggunaan media permainan *Let's Play* pada siklusnya mengalami peningkatan dari 44,44% pada siklus I menjadi 88,89% pada siklus II, sehingga telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Penggunaan media permainan *Let's Play* dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan melatih kerjasama dalam kelompok.¹³²

Penerapan media *game edukasi* lebih baik dibanding dengan pembelajaran secara konvensional. Hal ini terbukti dari nilai hasil belajar yang menggunakan media *game edukasi* menunjukkan nilai yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *game edukasi* memiliki dampak yang sangat positif terhadap peserta didik yang memiliki nilai hasil belajar yang rendah. Dampak positif penggunaan media *game edukasi* bagi peserta didik yang mempunyai nilai hasil belajar yang

¹³¹ Erin Wijayanto, *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*, Journal Unnes: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

¹³² Apri Utami dan Nur Amalina, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Permainan Let's Play*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 2 Nomor 1 Januari 2019, p-ISSN 2615-1391 e-ISSN 2620-3219

rendah antara lain: dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan perhatian serta konsentrasi peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik juga menjadi aktif dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran.¹³³ Selain itu, peserta didik akan lebih mudah menerima materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Ismail dalam bukunya *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.¹³⁴ Apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal maka hasil belajar juga dapat tercapai dengan maksimal.

C. Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Hal ini dapat dilihat dari analisis uji *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai signifikansi minat belajar sebesar 0,005 dan nilai signifikansi hasil belajar 0,002 dimana nilai signifikansi dari minat dan hasil belajar peserta didik kurang dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4

¹³³ Ratumanan, *Inovasi...*, hal.152

¹³⁴ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Raisal, 2008), hal.47

Blitar. Selain itu, berdasarkan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* minat belajar adalah sebesar 17,667% yang berada pada tingkat efektifitas sangat tinggi karena mendapatkan nilai diatas 2,00 dan untuk nilai *effect size* hasil belajar peserta didik sebesar 0,84% karena berada pada rentan 0,51-1,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media *game edukasi* sangat efektif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Wigati dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media *Game Kahoot* untuk meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika”. Hasil penelitian ini yaitu: a) terdapat peningkatan rata – rata hasil belajar 87 pada siklus I dan siklus II sebesar 92; b) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa sebesar 83 pada siklus I dan siklus II sebesar 92; c) terdapat peningkatan minat belajar sebesar 82% pada siklus I dan 93% pada siklus II.

Penelitian yang kedua yang sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy dalam jurnal pendidikannya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Keyintang Surabaya”. Hasil penelitian tersebut untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* sebesar 80,7. Pada kelas

eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah namun, penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu penelitian pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran terbatas hanya dengan menggunakan Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor, dan penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi Quizizz* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran *game edukasi Quizizz* diperlukan untuk materi Teknologi Perkantoran yang lain supaya lebih memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *game edukasi Quizizz* diharapkan dapat mencakup seluruh aspek hasil belajar yang lain.¹³⁵

Dengan pembelajaran yang berinovasi menggunakan media *edukasi* peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik, karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.¹³⁶ Selain itu manfaat penggunaan media pembelajaran dalam penerapan belajar mengajar antara lain. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak sehingga otak dapat

¹³⁵ Cahyani Amalidah Citra, Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Keyintang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 8 Nomor 2020

¹³⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2004), hal.458—460

berfungsi secara optimal. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Media membangkitkan minat dan merangsang untuk belajar. Media belajar memberi kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri. Serta media dapat meningkatkan kemampuan berekspresi diri antara guru maupun peserta didik.¹³⁷

Usaha untuk mengatasi rendahnya minat belajar tersebut, salah satunya dengan memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak monoton, melibatkan peserta didik dan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹³⁸ Dengan adanya media pembelajaran *edukatif* peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga hasil belajarpun terus meningkat serta tiga aspek pembelajaranpun (kognitif, afektif dan psikomotorik)¹³⁹ dapat diraih oleh peserta didik secara optimal.

¹³⁷ *Ibid.*,

¹³⁸ Nurhadi dan Senduk, *Pembelajaran Konstektual dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2003), hal. 13—14

¹³⁹ Zakiah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal.197