

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dimana terdapat dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda, yaitu kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberikan perlakuan khusus disebut kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan metode permainan edukatif dan kelas kontrol diberikan materi dengan metode konvensional (ceramah).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Sedangkan untuk sampelnya peneliti mengambil sampel peserta didik kelas III-A berjumlah 21 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dan III-B berjumlah 21 peserta didik dijadikan sebagai kelas eksperimen adapun nama peserta didik yang digunakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Prosedur pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah meminta izin kepada kepala MI Al-Huda 01 Pandanarum bahwa akan melaksanakan penelitian di MI tersebut. Peneliti diberi dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas III-A sebagai kelas kontrol dan III-B sebagai kelas eksperimen.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2021- 18 Februari 2021. Penelitian ini berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP yang telah dibuat peneliti sebagaimana terlampir.

Data yang digunakan penelitian ini adalah angket keaktifan dan soal tes hasil belajar. Angket keaktifan digunakan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan belajar siswa. Angket keaktifan diberikan ke kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angket keaktifan yang digunakan berjumlah 20 butir pertanyaan yang terdiri dari

pertanyaan positif dan negatif. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Tes ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda dalam pemberian materi di ruang belajar. Data tes ini diperoleh dari tes pilihan ganda sebanyak 20 soal.

B. Analisis Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat selanjutnya adalah pengujian hipotesis penelitian dengan melakukan *T-test* dan uji *manova*.

1. Uji *T-test*

Digunakan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum. Uji ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25,0* yaitu *Uji Independent Samples Test*. Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut :

a. Keaktifan Belajar Tematik Siswa

H_a : ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

H_o : tidak ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

b. Hasil Belajar Tematik Siswa

H_a : ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

H_o : tidak ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *T-test* yaitu sebagai berikut. Jika nilai $Sig.(2-tailed) \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai $Sig.(2-tailed) \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *SPSS 25,0* :

a. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yaitu adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

Hasil analisis uji *t-test* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Output Uji *T-Test* Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik

		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
keaktifan	Equal variances assumed	1,610	,212	3,622	40	,001	6,714	1,854	2,967	10,461
	Equal variances not assumed			3,622	38,320	,001	6,714	1,854	2,962	10,466

Dari tabel diatas uji *t-test* keaktifan siswa pada pembelajaran tematik diketahui nilai $Sig.(2-tailed)$ adalah 0,001. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,001 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.

b. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yaitu adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Hasil pengujian menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.2 Ouput Uji *T-test* Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik

		Independent Samples Test					Test for Equality of Means			
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	3,716	,061	4,937	40	,000	15,714	3,183	9,202	22,147
	Equal variances not assumed			4,937	35,005	,000	15,714	3,183	9,253	22,176

Dari tabel uji *t-test* hasil belajar tematik siswa diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum. Adapun langkah uji *t-test* hasil belajar tematik menggunakan SPSS 25.0 sebagaimana terlampir.

2. Uji Manova

Uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA) digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum. Uji ini di lakukan dengan bantuan SPSS 25.0 yaitu uji *Multivariate*. Hipotesis yang akan diuji berbunyi sebagai berikut :

H_a : ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

- a) Jika nilai $Sig.(2-tailed) \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b) Jika nilai $Sig.(2-tailed) \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 25.0 :

Tabel 4.13 Output Multivariate Test

		Multivariate Tests ^a				
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,995	3656,445 ^b	2,000	39,000	,000
	Wilks' Lambda	,005	3656,445 ^b	2,000	39,000	,000
	Hotelling's Trace	187,510	3656,445 ^b	2,000	39,000	,000
	Roy's Largest Root	187,510	3656,445 ^b	2,000	39,000	,000
kelas	Pillai's Trace	,468	17,168 ^b	2,000	39,000	,000
	Wilks' Lambda	,532	17,168 ^b	2,000	39,000	,000
	Hotelling's Trace	,880	17,168 ^b	2,000	39,000	,000
	Roy's Largest Root	,880	17,168 ^b	2,000	39,000	,000

a. Design: Intercept + kelas
b. Exact statistic

Dari tabel *output uji Multivariate* menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 \leq 0,05$. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy Largest Root* semuanya signifikan. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Adapun langkah-langkah uji Manova menggunakan SPSS 25.0 Sebagaimana terlampir.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, adapun rekapitulasi hasil penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Inter Prestasi	Inter Prestasi	Kesimpulan
1	<i>Ha</i> : Ada pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik MI Al-Huda 01 Pandanarum	Signifikan si pada tabel <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,001	Probability $\leq 0,05$	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
2	<i>Ha</i> : Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.	Signifikan si pada tabel <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,000	Probability $\leq 0,05$	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
3	<i>Ha</i> : Ada pengaruh penggunaan metode permainan	Signifikan si pada tabel <i>Sig.</i>	Probability $\leq 0,05$	<i>Ha</i> diterima	Ada pengaruh penggunaan

	edukatif terhadap keaktifan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.	(2-tailed) adalah 0,000			metode permainan edukatif terhadap keaktifan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
--	--	-------------------------	--	--	--

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum, pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum, dan pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Berdasarkan tabel 4.14, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom 1 mengenai keaktifan belajar dengan menggunakan uji *t-test*, diperoleh signifikansi *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai *Sig.(2-tailed)* $0,001 \leq 0,05$ maka *Ha* diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Berdasarkan tabel 4.14, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom 2 mengenai keaktifan belajar dengan menggunakan uji *t-test*, diperoleh signifikansi *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 \leq 0,05$ maka *Ha* diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Berdasarkan tabel 4.14, yaitu tabel rekapitulasi hasil penelitian, pada kolom 3 mengenai keaktifan belajar dengan menggunakan uji *manova*, diperoleh signifikansi *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig.(2-*

tailed) $0,000 \leq 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional dan berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu metode permainan edukatif dapat digunakan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.