

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar

Berdasarkan penyajian dan analisis data, rata-rata (mean) angket kelas eksperimen adalah 71,67 sedangkan pada kelas kontrol adalah 64,95. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* $\geq 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian normalitas data nilai angket diperoleh untuk nilai *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Karena *Asymp.Sig* kedua kelas $\geq 0,05$ maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data angket dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya akan diadakan uji homogenitas data angket. Uji homogenitas data menggunakan uji *Test of Homogeneity of variances*. Hasil homogenitas data angket keaktifan diperoleh nilai *Sig.* 0,212 . Nilai *Sig* $0,212 \geq 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan sudah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *T-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai *Sig.(2-tailed)* $\leq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan edukatif ada pengaruh keaktifan siswa pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan edukatif lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Dengan penggunaan metode permainan

edukatif dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif berinteraksi dan berkerjasama baik dalam hal berbuat maupun berfikir bersama teman sekelompoknya untuk tujuan kelompok. Siswa lebih merata keaktifannya, tidak hanya didominasi oleh beberapa siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, metode permainan edukatif ini sangat berpengaruh pada tingkat keaktifan belajar siswa, serta menambah semangat siswa dalam belajar. Karena konsep metode permainan membuat antusias siswa meningkat dalam belajar serta menumbuhkan kreativitas atas hal-hal baru yang dipelajari siswa. Hal ini sesuai dengan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar Gegne dan Briggs dalam Martinis yaitu memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁸¹

Hasil ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Lina Tri Yanti dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Strategi *Education Games* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Tengah. Dengan hasil penelitian menggunakan Uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Dari analisis uji hipotesis atau uji-t didapat nilai $\text{sig } 0,001 \leq 0,05$. Dengan demikian H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *education games* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a , yaitu ada pengaruh yang signifikan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dalam pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

⁸¹ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gunung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI), 2007), hlm.122

B. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (mean) hasil belajar tes kelas eksperimen adalah 88,09 sedangkan pada kelas kontrol adalah 72,38. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) hasil soal tes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig* $\geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai hasil tes kelas eksperimen sebesar 0,169 dan pada kelas kontrol 0,110. Untuk nilai signifikansinya atau *Asymp.Sig* kelas eksperimen sebesar 0,119 dan pada kelas kontrol 0,200. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas $\geq 0,05$ maka data soal kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data hasil belajar dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya dilaksanakan uji homogenitas pada data hasil belajar. Hasil uji homogenitas data diperoleh nilai *Sig*. 0,61. Nilai *Sig*. 0,61 $\geq 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan uji *T-test*. Hasilnya untuk perhitungan data hasil belajar diperoleh *Sig* sebesar 0,000. Nilai *Sig* $\geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa MI Al- Huda 01 Pandanarum.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan edukatif lebih baik daripada metode konvensional. Belajar menggunakan metode ini siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Serta membuat pandangan siswa terhadap pembelajaran tematik menjadi menyenangkan. Hasil dari penggunaan metode permainan

edukatif ini adalah timbulnya hal positif seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, kegiatan belajar mengajar menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Sesuai dengan permainan edukatif memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial, dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan terbukti memberikan efek positif pada siswa.⁸²

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan Siti Rosidah dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Bidang Studi Ips Ekonomi”. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa : (1) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif adalah 61,75%, dengan kategori cukup dengan rentang antara 50%-75% (2) Prestasi Belajar Siswa Di MTs Mafatihul Huda adalah 72,00% dengan kategori baik dan klasifikasinya 61%-80% (3) pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon memiliki nilai korelasi yang cukup, hal ini berdasarkan pada perolehan nilai r_{xy} yang mencapai nilai sebesar 0,38; dimana nilai tersebut terletak diantara rentang 0,20 - 0,40 berada pada Interpretasi Korelasi yang sedang.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis H_a , yaitu ada pengaruh yang signifikan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

⁸² Putu Agus Indrawan, *Pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak, (Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling (JKBK), 2(4), 2017)*, hlm.139

C. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar

Berdasarkan hasil uji manova, menunjukkan 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 *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.

Dengan adanya metode pembelajaran permainan edukatif peserta didik lebih aktif baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran secara berkelompok ataupun tidak berkelompok, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan diatas, bahwa adanya pengaruh pemberian metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar. Oleh sebab itu dapat disimpulkan jika metode permainan edukatif dinilai sangat efektif dalam membangun keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena berbasis permainan yang menyenangkan. Apabila peserta didik dapat secara aktif mengikuti proses pembelajaran maka hasil pembelajaranpun juga akan meningkat, karena siswa mudah menyerap informasi yang menunjang kognitif siswa untuk menjelaskan dan berpendapat yang menyebabkan siswa lebih bisa mengingat materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis alternatif *Ha*, yaitu ada pengaruh pemberian metode pembelajaran permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar tematik siswa MI Al-Huda 01 Pandanarum.