

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Data Tentang Penggunaan Media *Game Bridge Builder*

Data tentang penggunaan media *game bridge builder* di SMK N 1 Kunduran untuk mengetahui secara umum data tentang pengaruh penggunaan media *game bridge builder*, peneliti menggunakan angket dengan menggunakan google formulir yang ditujukan kepada siswa yang di gunakan sebagai sampel dalam penelitian. Peneliti menggunakan sampel 2 kelas yaitu kelas X TPM 1 dan X TPM 2. Kelas X TPM 1 berjumlah 36 dan kelas X TPM 2 berjumlah 35 namun ada 3 siswa yang tidak mengisi angket tersebut dikarenakan tidak berangkat sekolah Sehingga siswa yang mengisi angket berjumlah 68 siswa. Peneliti menyebarkan angket pada tanggal 23 Oktober 2023 dengan soal sebanyak 15 soal. Untuk mengetahui jawaban yang di peroleh hasil data angket tentang penggunaan media *game bridge builder* di SMK N 1 Kunduran dapat di lihat sebagai terlampir.

Berdasarkan data penyebaran angket pada tabel di atas maka jumlah angket yang memiliki nilai tertinggi 46 dan nilai terendah 29, maka data di analisis untuk mencari nilai baik, cukup, dan kurang dari penggunaan media *game bridge builder*. Analisis hasil presentase angket penggunaan media *game bridge builder* di jelaskan dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

Distribusi frekuensi hasil angket tentang penggunaan media *game bridge builder*

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Kurang	$X < 37$	26	38%
Cukup	$37 \leq X \leq 39$	14	21%
Baik	$X > 39$	28	41%
Total		68	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian dan sebanyak 26 responden atau 38% responden menjawab

bahwa penggunaan media game *bridge builder* dalam kategori kurang. Sebanyak 14 responden atau 21% responden menjawab bahwa penggunaan media *game bridge builder* dalam kategori cukup. Dan sebanyak 28 responden atau 41% yang menjawab bahwa penggunaan media *game bridge builder* dalam kategori Baik. Oleh karena itu dapat di pahami bahwa bahwa penggunaan media *game bridge builder* dapat dikatakan dalam kategori baik karena sebanyak 28 responden atau 41% menjawab penggunaan media *game bridge builder* dalam kategori baik.

## 2. Data Tentang Motivasi Belajar di SMK N 1 Kunduran

Untuk mengetahui secara umum data tentang motivasi belajar, peneliti menggunakan angket dengan menggunakan google formulir yang ditujukan kepada siswa yang di gunakan sebagai sampel dalam penelitian. Peneliti menggunakan sampel 2 kelas yaitu kelas X TPM 1 dan X TPM 2. Kelas X TPM 1 berjumlah 36 dan kelas X TPM 2 berjumlah 35 namun ada 3 siswa yang tidak mengisi angket tersebut dikarenakan tidak berangkat sekolah Sehingga siswa yang mengisi angket berjumlah 68 siswa. Peneliti menyebarkan angket pada tanggal 23 Oktober 2023 dengan soal sebanyak 15 soal. Untuk mengetahui jawaban yang di peroleh data angket tentang motivasi belajar siswa di SMK N 1 Kunduran dapat di lihat sebagai terlampir.

Berdasarkan data penyebaran angket pada tabel di atas maka jumlah angket yang memiliki nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 27, maka data di analisis untuk mencari nilai baik, cukup, dan kurang dari penggunaan media *game bridge builder*, maka terlebih dahulu membuat tabel distribusi frekuensi sebagai terlampir.

Analisis hasil presentase angket motivasi belajar siswa di jelaskan dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

Distribusi frekuensi hasil angket tentang penggunaan media *game bridge builder*

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Kurang	$X < 37$	27	40%
Cukup	$37 \leq X \leq 39$	14	20%
Baik	$X > 39$	27	40%
Total		68	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian dan sebanyak 27 responden atau 40% responden menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori kurang. Sebanyak 14 responden atau 20% responden menjawab bahwa Motivasi belajar dalam kategori cukup. Dan sebanyak 27 responden atau 40% yang menjawab bahwa Motivasi belajar dalam kategori Baik. Oleh karena itu dapat di pahami bahwa bahwa Motivasi belajar dapat dikatakan dalam kategori baik karena sebanyak 27 responden atau 40% menjawab Motivasi belajar dalam kategori baik.

### 3. Uji Pra-syarat Regresi

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui data yang di dapat apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji peneliti menggunakan uji *kolmogrof-smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig dari hasil uji normalitas *kolmogrof-smirnov*  $\geq 0,05$  dan begitupula sebaliknya. Jika nilai sig dari hasil uji normalitas *kolmogrof-smirnov*  $\leq 0,05$  maka tidak berdistribusi normal.

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Unstandardized Residual
N		68
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,11143099
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,076
Test Statistic		,091
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig (2- tailed) di atas sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *kolmogrof-smirnov* berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di gunakan untuk mengetahui penyebaran sampel atau untuk mengetahui apakah data yang digunakan homogen atau tidak. Taraf signifikansi yang di gunakan adalah 0,05.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MOTIVASI BELAJAR	Based on Mean	3,540	1	65	,064
	Based on Median	1,491	1	65	,227
	Based on Median and with adjusted df	1,491	1	45,594	,228
	Based on trimmed mean	2,664	1	65	,107

Dapat dilihat pada tabel hasil uji homogenitas *Based on mean* menunjukkan nilai signifikansi 0,064 sedangkan taraf signifikansi yang di gunakan 0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa data yang di gunakan oleh peneliti adalah homogen karena nilai signifikansi  $\geq 0,05$ .

c. Uji Linieritas

Uji linieritas di gunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan linier atau tidak secara signifikan. Jika linier maka analisis regresi dapat dilakukan. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05. Dan sebaliknya.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI BELAJAR BRIDGE BUILDER	Between Groups	(Combined)	427,051	15	28,470	1,861	,050
		Linearity	83,786	1	83,786	5,477	,023
		Deviation from Linearity	343,265	14	24,519	1,603	,110
	Within Groups		795,419	52	15,297		
	Total		1222,471	67			

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai sig. Deviation of linearity sebesar 0,110. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara media game bridge builder terhadap motivasi belajar siswa.

d. Uji Regresi Linier Sederhana

Pada analisis data pada uji regresi sederhana menggunakan SPSS di gunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (penggunaan media game bridge builder) terhadap variabel terikat (motivasi belajar siswa). Maka terdapat hasil dari uji regresi linier sederhana sebagai berikut:

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28,440	3,652		7,787	,000
	Bridge Builder	,223	,101	,262	2,204	,031

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari tabel di atas penentuan nilai a dan b di gunakan untuk mengetahui arah regresi linier melalui uji hopotesis t untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) diketahui nilai *Constant* “a” sebesar 28,440. Sedangkan nilai koefisien regresi “b”

sebesar 0,223. Sehingga persamaan regresinya dapat di tulis:

$$Y = 28,440 + 0,223X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai constant 28,440 artinya tanpa adanya variable X maka nilai Variabel Y sebesar 28,440 atau tanpa pengaruh media game bridge builder, maka motivasi belajar siswa sebesar 28,956. Nilai coefficient variabel X sebesar 0,223 yang bernilai positif (+) artinya variabel X yaitu media game bridge builder berpengaruh positif terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar. Pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat nilai signifikansinya. Nilai signifikansi pada uji hipotesis t diperoleh nilai signifikansinya sebesar  $0,031 < 0,05$  sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game bridge builder terhadap motivasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran.

e. Uji Hipotesis

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28,440	3,652		7,787	,000
	Bridge Builder	,223	,101	,262	2,204	,031

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Pada tabel menjelaskan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,250 dengan nilai signifikansi 0,031. Sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,750 untuk  $n=50$  dan alpha sebesar 0,05. Maka hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder*

Terhadap

Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

$H_a$  : Ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap

Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

Nilai  $t$  hitung sebesar 2,250 dan tabel sebesar 2,750 dengan signifikan 0,031 yang di artikan bahwa  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel dan  $0,031 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  di tolak dapat di artikan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

f. Uji  $R^2$  (Uji koefisien determinasi)

Uji ini menjelaskan tentang mengukur seberapa jauh variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Adapun data sebagai berikut:

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	,262 <sup>a</sup>	,069	,054		4,154
a. Predictors: (Constant), Bridge Builder					

Berdasarkan tabel di atas di jelaskan bahwa besarnya nilai korelasi/ hubungan  $R$  sebesar 0,262 (26,2%). Hal ini meenunjukkan bahwa dari output diperoleh koefisien determinasi atau  $R$  square sebesar 0,069 (0,69%). Maka dijelaskan bahwa pengaruh variabel bebas (media game bridge builder) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) sebesar 0,69% dan dapat diketahui bahwa besarnya nilai pengaruh variabel  $X$  terhadap variabel  $Y$  sebesar 0,69%.

## B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media *game bridge builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran. Penggunaan media *game bridge builder* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dapat menarik motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik dan Azhar Arsyad, “penggunaan media belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dengan merangsang kegiatan belajar, dan menimbulkan efek psikologis pada siswa.

Pembelajaran tidak akan berlangsung efektif tanpa penggunaan sumber media.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan. Media pembelajaran mencakup berbagai alat, individu, dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Selain memperlancar komunikasi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai motivator yang ampuh sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran secara strategis merupakan faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran aktif. Pada dasarnya setiap peserta didik telah memiliki motivasi belajar dalam diri individu yang biasa disebut faktor intrinsik, tetapi dalam hal belajar tidaklah cukup hanya berdasarkan dorongan dari dalam individu, artinya peran rangsangan juga sangat penting dalam hal ini seperti pengelolaan kelas yang baik yang bisa dilakukan guru dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang. Di era sekarang ini, teknologi telah menjadi pusat perhatian, khususnya di ranah digital. Di bidang pendidikan, salah satu kemajuan teknologi adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi, atau ICT, yang dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang ampuh. Integrasi TIK dalam pendidikan mempunyai potensi merevolusi hierarki prioritas pengajaran. Dengan memperkenalkan TIK di kelas, siswa dapat mengembangkan rasa kemandirian, aktivitas, dan peningkatan motivasi belajar. *game bridge builder* menjadi contoh utama kemampuan teknologi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan memberikan tantangan yang merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu.

Penerapan *game bridge builder* sebagai kegiatan pembelajaran dapat meringankan kebutuhan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Dapat diakses melalui smartphone dan komputer, permainan ini dapat memberikan suasana kelas yang menyenangkan sekaligus melatih siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, siswa dapat meningkatkan keterampilan motoriknya dengan mengoperasikan permainan

bridge builder dan mempelajari manajemen waktu melalui fitur pengatur waktu. Pendekatan baru ini dapat membantu siswa tetap terlibat, termotivasi, dan fokus dalam menjawab pertanyaan dengan cepat, akurat, dan menyeluruh. Selain itu, *game bridge builder* dapat menjadi alat lain untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membuatnya lebih menyenangkan bagi siswa. Adapun kendala yang dialami dalam menerapkan media *game bridge builder* dapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu ada satu siswa yang mengalami kendala terkait HP yang digunakan yaitu HP yang digunakan siswa tidak bisa digunakan dalam permainan ini.

Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan mengarahkan siswa untuk menggunakan HP dari teman kelompok lain. dan adapun kendala lainnya yaitu karena keterbatasannya waktu siswa hanya bisa bermain sampai beberapa level saja. Selain itu pengaruh sinyal juga merupakan kendala dalam penelitian ini. Setelah dilakukan penelitian *game bridge builder* dalam kegiatan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa terkait penggunaan media *game bridge builder* dalam pembelajaran. Dengan menggunakan angket sebagian siswa menjawab bahwa dengan adanya *game bridge builder* dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana yang menyenangkan, sebagian menjawab seru dan membuat semangat belajar, ada juga sebagian siswa yang menyarankan untuk selalu menggunakan media *game bridge builder* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan adanya fakta di lapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *game bridge builder* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, sehingga efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan mengimplementasikan media *game bridge builder* dalam pembelajaran. Dengan adanya implementasi *game bridge builder* dapat membantu guru dalam hal memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran, dapat memperkenalkan peserta didik dalam hal menggunakan teknologi agar peserta didik dapat mengikuti perkembangan teknologi serta dapat menjadikan siswa untuk lebih termotivasi

dalam memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar nantinya siswa dapat belajar dengan maksimal. Dengan adanya *game bridge builder* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan dalam angket penelitian yaitu terdiri tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat menghadapi masalah, senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game bridge builder* dapat memudahkan guru untuk tidak susah payah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, *game bridge builder* dapat mudah diakses baik melalui *smartphone* maupun komputer. Selain itu, *game bridge builder* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, melatih siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, melatih kemampuan motorik siswa dalam pengoperasian *game bridge builder* dapat melatih siswa untuk disiplin waktu karena adanya fitur *timer* dalam pengerjaan *game bridge builder* dapat, dapat menciptakan suasana baru sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan menjadikan siswa termotivasi dalam mengerjakan soal secara cepat, benar dan teliti.

Adapun fakta di lapangan selama penelitian berlangsung ada salah satu kendala yang dialami dalam menerapkan media *game bridge builder* dapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu ada satu siswa yang mengalami kendala terkait HP yang digunakan yaitu HP yang di gunakan siswa tidak bisa digunakan dalam permainan ini. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan mengarahkan siswa untuk menggunakan HP dari teman kelompok lain. dan adapu kendala lainnya yaitu karena keterbatasannya waktu siswa hanya bisa berbain sampai beberapa level saja. Setelah mengimplementasikan *game bridge builder* dalam kegiatan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa terkait penggunaan media *game bridge builder* dalam pembelajaran. Sebagian siswa menjawab bahwa dengan adanya *game bridge builder* dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana yang menyenangkan, sebagian menjawab seru dan membuat semangat belajar, ada juga sebagaian siswa yang

menyarankan untuk selalu menggunakan media *game bridge builder* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket Penggunaan Media *Game Bridge Builder* diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 26 responden atau 38% responden menjawab bahwa penggunaan media *game bridge builder* dalam kategori Kurang, dan sebanyak 14 responden atau 21% responden menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori cukup, dan sebanyak 28 responden atau 41% yang menjawab bahwa penggunaan media *game bridge builder* dalam kategori Baik. Sedangkan motivasi belajar diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 27 responden atau 40% responden menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori kurang, dan sebanyak 14 responden atau 20% responden menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori cukup, dan sebanyak 27 responden atau 40% yang menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori baik.

Analisis data pada uji regresi sederhana menggunakan SPSS di gunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (penggunaan media *game bridge builder*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar siswa) memiliki rumus  $Y = a + \beta X$  pada nilai "a" adalah nilai konstanta 28,440. Hal tersebut berarti variabel terikat (motivasi belajar) akan bernilai 28,440. Jika tidak dipengaruhi oleh variabel bebas (media *game bridge builder*). Sedangkan " $\beta$ " adalah hasil koefisien regresi sebesar 0,223 yang berarti apabila ada peningkatan variabel bebas "*media game bridge builder*" maka akan ada peningkatan variabel terikat "*motivasi belajar*" akan bernilai sebesar 0,223 yang mengandung nilai negatif. Sedangkan besarnya nilai korelasi/ hubungan R sebesar 0,262 (26,2%). Hal ini meenunjukkan bahwa dari output diperoleh koofisien determinasi atau R square sebesar 0,069 (0,69%). Maka dijelaskan bahwa pengaruh variabel bebas (media *game bridge builder*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) sebesar 0,69% dan dapat diketahui bahwa besarnya nilai pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,69%.

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis menjelaskan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,250 dengan nilai signifikansi 0,031.

Sedangkan  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,750 untuk  $n=50$  dan  $\alpha$  sebesar 0,05. Maka hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

$H_a$  : Ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

Nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,250 dan  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,750 dengan signifikan 0,031 yang di artikan bahwa  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  dan  $0,031 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak dapat diartikan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran

