

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran SKI dengan Media Wayang Kartun di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati

1. Persiapan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang serta pelaksanaan yang profesional dan evaluasi yang berkesinambungan.

Persiapan dan pelaksanaan sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran memuat tentang rumusan pembelajaran yang efektif. Adapun rumusan pelaksanaan pembelajaran SKI dengan media wayang kartun di kelas III MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati mendesain konsep pembelajaran sebagai berikut :

- a. Silabus
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)¹

Dalam menyusun persiapan guru SKI membuat RPP berdasarkan Standar Kompetensi mata pelajaran SKI Kelas III MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati sebagai berikut :

¹ Imam Muhlis. Guru SKI Kelas III MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati. Wawancara Pribadi pada 20 April 2018.

Tabel 4.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI Kelas III
MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati Semester 1.²

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menyadari hikmah menghindari perilaku tercela seperti yang terdapat pada masyarakat Arab pra-Islam. 1.2. Berkomitmen menghindari perilaku tercela seperti yang terjadi pada aspek perekonomian masyarakat Arab pra Islam. 1.3. Meyakini keberanian ajaran Islam dan menghindari nilai-nilai negatif adat istiadat dan kepercayaan masyarakat Arab pra-Islam. 1.4. Menghayati nilai-nilai positif dari diri Nabi Muhammad Saw. pada masa kanak-kanak. 1.5. Menghayati nilai-nilai positif dari diri Nabi Muhammad Saw. pada masa remaja atau masa muda Nabi Muhammad Saw.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	2.1. Membiasakan perilaku tanggungjawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra-Islam. 2.2. Membiasakan perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman tentang kehidupan perekonomian masyarakat Arab pra-Islam. Saw. dalam kehidupan sehari-hari. 2.3. Membiasakan perilaku disiplin sebagai implementasi dari pemahaman tentang agama dan kepercayaan masyarakat Arab pra-Islam dalam kehidupan sehari-hari. 2.4. Membiasakan perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman tentang masa kanak-kanak Nabi Muhammad. 2.5. Membiasakan perilaku bertanggungjawab dan percaya diri sebagai implementasi dari pemahaman tentang masa remaja atau masa muda Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan	3.1. Mengetahui keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra-Islam. 3.2. Mengetahui keadaan perekonomian masyarakat Arab pra-Islam. 3.3. Memahami agama dan kepercayaan

² Dokumentasi Guru Mata pelajaran SKI, *Silabus Pembelajaran Kelas III Semester 1*. Dikutip pada tanggal 20 April 2018.

menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	<p>masyarakat Arab pra-Islam.</p> <p>3.4. Mengetahui masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw.</p> <p>3.5. Mengetahui masa remaja atau masa muda Nabi Muhammad Saw.</p>
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	<p>4.1. Menceritakan keadaan sosial budaya masyarakat Arab Pra-Islam.</p> <p>4.2. Menceritakan keadaan perekonomian masyarakat Arab pra-Islam.</p> <p>4.3. Menceritakan agama dan kepercayaan masyarakat Arab pra-Islam.</p> <p>4.4. Menceritakan masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw.</p> <p>4.5. Menceritakan masa remaja atau masa muda Nabi Muhammad Saw.</p>

Tabel 4.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI Kelas III MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati Semester 2.³

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	<p>5.1. Menghayati nilai-nilai positif dari diri Nabi Muhammad Saw. pada masa dewasa.</p> <p>5.2. Meyakini Muhammad Saw. adalah utusan Allah Swt.</p> <p>5.3. Menghayati peristiwa kerasulan Nabi Muhammad Saw. Menghayati nilai-nilai positif dari diri Nabi Muhammad Saw. pada masa remaja atau masa muda Nabi Muhammad Saw.</p>
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab,	<p>6.1. Merefleksikan nilai-nilai positif masa dewasa Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>6.2. Merefleksikan nilai-nilai positif dari bukti-</p>

³ Dokumentasi Guru Mata pelajaran SKI, *Silabus Pembelajaran Kelas III Semester 1*. Dikutip pada tanggal 20 April 2018.

santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari-hari. 6.3. Merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa kerasulan Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari-hari.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	7.1. Mengetahui masa dewasa Nabi Muhammad Saw. 7.2. Mengetahui bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw. 7.3. Memahami peristiwa kerasulan Nabi Muhammad Saw.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	8.1. Menceritakan masa dewasa Nabi Muhammad Saw. 8.2. Menceritakan bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw. 8.3. Menceritakan peristiwa kerasulan Nabi Muhammad Saw.

Berdasarkan kedua tabel diatas peneliti mengambil Kompetensi Dasar (KD), yakni menjelaskan tentang Membiasakan perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman tentang masa kanak-kanak Nabi Muhammad dan Mengetahui masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw.,

dan KD tersebut yang dijadikan acuan penulis dalam penelitian ini. Sedangkan untuk RPP penulis lampirkan. (lampiran 17).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran SKI yakni bapak Imam Muhlis, bahwa dalam menyampaikan pembelajaran di kelas III ini menggunakan salah satu media yakni media wayang kartun. Media wayang kartun ini digunakan untuk mencapai optimalisasi pembelajaran yang mengarah kepada kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran SKI.

Media wayang kartun yang diterapkan di kelas III MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati ini pertama biasanya guru memberikan appersepsi untuk memancing pengetahuan peserta didik. Kedua guru menceritakan sebuah cerita yang berkaitan dengan materi menggunakan media wayang kartun. Ketiga guru dan siswa bertanya jawab mengenai isi cerita. Keempat guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap cerita yang sudah disimakinya. Cara menggunakan media wayang kartun sangat mudah ketika sedang bercerita guru hanya perlu menggera-gerakkan wayang agar terlihat hidup. Selain menceritakan isi cerita guru juga memperagakan atau menunjukkan media wayang sesuai dengan tokoh yang sedang diceritakan. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk gambar tokoh kartun.⁴

Penggunaan media wayang kartun ternyata memberikan pengaruh yang besar dalam pembelajaran SKI, karena dengan diterapkannya media yang baru, menarik, menyenangkan dan tepat maka proses pembelajaran SKI dapat berlangsung dengan sangat baik. Tidak hanya itu, tentunya juga akan berpengaruh terutama bagi peserta didiknya.⁵

⁴ Hasil wawancara dengan Imam Muhlis selaku Guru SKI kelas III di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati, pada tanggal 09 Mei 2017, Pukul 08.35 WIB.

⁵ Hasil wawancara dengan Muhammad Arjun Nadhif selaku peserta didik kelas III di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati, pada tanggal 09 Mei 2017, Pukul 08.35 WIB.

Jadi dapat disimpulkan penggunaan media wayang kartun kelas III di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori sangat baik. Ini terbukti sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti.

B. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Kelas III di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati

Hasil belajar merupakan hal penting yang harus ada dalam proses pembelajaran karena dijadikan sebagai tolok ukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari. Selain itu digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada mata pelajaran SKI, guru menggunakan media wayang kartun. Media tersebut sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitifnya pada mata pelajaran SKI. Media wayang kartun merupakan media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh kartun. Media tersebut membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan begitu, peserta didik dapat memperoleh nilai yang baik dan hasil belajar yang dicapai akan meningkat. Selain hasil belajar yang berupa nilai juga ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang dimiliki dalam proses pembelajaran, yakni peserta didik lebih aktif bertanya kepada guru jika terdapat materi yang kurang dipahami, lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan juga peningkatan perilaku baik yang diterapkan di luar pembelajaran.⁶

Hal tersebut juga ditunjukkan dengan perolehan nilai peserta didik yang berada di atas rata-rata, karena penggunaan media wayang kartun menjadikan peserta didik lebih mudah belajar, memahami materi-materi SKI yang penuh

⁶ Hasil Observasi di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati, pada tanggal 9 Mei 2018, Pukul 09.00 WIB.

dengan cerita-cerita yang kadang membingungkan. Akan tetapi media tersebut menjelaskan secara rinci. Pembelajaran yang seperti ini jelas membantu peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal-soal. Dengan begitu, ketika ulangan semester tiba, akan terbiasa menjawab soal-soal dan menjadi hafal dengan materi-materi yang telah diajarkan, sehingga lebih mudah mengerjakannya dan hasilnya bisa mendapat nilai yang memuaskan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori sedang. Hal ini terbukti dengan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan. Peserta didik sudah mulai ada peningkatan dalam segi nilai dan perilakunya yang semakin baik.

C. Uji Asumsi Klasik

Penganalisaan data penelitian dengan menggunakan statistik inferensial memerlukan pengujian terlebih dahulu terkait uji normalitas data. Adapun uji asumsi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Dilihat dari hasil pengolahan dengan SPSS 16.0 ditemukan angka dari hasil *test of normality*, untuk variabel X media wayang kartun karena angka signifikansi kolmogorov smirnov adalah 0,283 yang lebih besar dari 0,05 maka data adalah normal. Sedangkan untuk variabel Y hasil belajar kognitif, angka signifikansi kolmogorov smirnov adalah 0,115 yang lebih besar dari 0,05 maka distribusi data adalah normal dapat dilihat pada lampiran 22.

2. Uji Linieritas Data

Adapun hasil pengujian linearitas media wayang kartun dan hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran SKI berdasarkan *scatter plot* menggunakan SPSS 16.0, terlihat garis regresi pada grafik tersebut membentuk bidang yang mengarah ke kanan atas. Hal ini membuktikan bahwa adanya linieritas pada kedua variabel tersebut, sehingga model

regresi tersebut layak digunakan. (Output uji linieritas SPSS 16.0 di lampiran 23)

D. Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah berikutnya adalah analisis data. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistika sebagai berikut:

1. Analisis pendahuluan

Analisis pendahuluan merupakan langkah awal yang dicantumkan dalam penelitian dengan cara memasukkan hasil pengolahan data angket responden ke dalam data tabel distribusi frekuensi.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistik yang menghitung nilai kualitas dan kuantitas dengan cara memberikan penilaian berdasarkan atas jawaban angket yang telah disebarkan kepada responden, di mana masing-masing item diberikan alternatif jawaban. Adapun kriteria nilainya sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban A diberi skor 4 untuk soal *favorable*, skor 1 untuk soal *unfavorable*.
- b. Untuk alternatif jawaban B diberi skor 3 untuk soal *favorable*, skor 2 untuk soal *unfavorable*.
- c. Untuk alternatif jawaban C diberi skor 2 untuk soal *favorable*, skor 3 untuk soal *unfavorable*.
- d. Untuk alternatif jawaban D diberi skor 1 untuk soal *favorable*, skor 4 untuk soal *unfavorable*.

Sedangkan pada setiap item tes pilihan ganda akan diberi penskoran dengan standar sebagai berikut :

- a. Jika jawaban benar mendapat skor 1
- b. Jika jawaban salah mendapat skor 0

Sedangkan pada setiap item tes uraian panjang akan diberi penskoran dengan standar sesuai dengan rubrik yang telah dibuat dan bisa dilihat pada lampiran 7.

Adapun analisis pengumpulan data tentang media wayang kartun terhadap hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran SKI kelas III adalah sebagai berikut:

a. Analisis data tentang media wayang kartun dalam mata pelajaran SKI

Berawal dari data angket kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel X yaitu media wayang kartun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di lampiran. Kemudian dihitung nilai mean dari variabel X yaitu media wayang kartun, dengan rumus sebagai berikut:⁷

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{2987}{40} \\ &= 74,675 \text{ dibulatkan menjadi } 74,68 \end{aligned}$$

Keterangan:

M_x = nilai rata-rata variabel X

$\sum X$ = jumlah nilai X

n = jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 80$$

$$L = 20$$

- 2) Mencari nilai range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 80 - 20 + 1 = 61$$

⁷ Budiyono. *Statistik Untuk Penelitian*. UNS Press. Surakarta. 2009. Hlm.38

3) Mencari Interval kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$$K = 4 \text{ (ditetapkan berdasarkan } multiple \text{ choice)}$$

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{61}{4}$$

$$= 15,25 \text{ dibulatkan menjadi } 15$$

Jadi dari data hasil di atas dapat diperoleh nilai 15 Sehingga interval yang diambil kelipatan 15 Sehingga untuk mengkategorikan dapat diperoleh interval sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai Interval Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran SKI

No.	Kategori	Interval	Frekuensi
1	Sangat Baik	65-80	39
2	Baik	64-50	1
3	Cukup	51-35	0
4	Kurang	34-20	0

Berdasarkan dari perhitungan tabel diatas dengan rata-rata 74,68 bahwa penggunaan media wayang kartun di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori sangat baik.

b. Analisis Data tentang Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran SKI

Berawal dari data tes pilihan ganda dan essay kemudian dibuat tabel penskoran hasil soal pilihan ganda dan essay dari variabel Y yaitu hasil belajar kognitif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di lampiran. Kemudian dihitung nilai mean dari variabel Y yaitu hasil belajar kognitif, dengan rumus sebagai berikut:⁸

⁸ Budiyono. *Menghitung nilai mean dengan rumus. Ibid.* Hlm.38

$$\begin{aligned}
 M_Y &= \frac{\Sigma Y}{n} \\
 &= \frac{1298}{40} \\
 &= 32,45
 \end{aligned}$$

Keterangan:

M_Y = nilai rata-rata variabel Y

ΣY = jumlah nilai Y

n = jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 40$$

$$L = 0$$

2. Mencari nilai range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= H - L + 1 \text{ (bilangan konstan) } = \\
 &= 40 - 0 + 1 \\
 &= 41
 \end{aligned}$$

3. Mencari Interval kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$$K = 4 \text{ (ditetapkan berdasarkan multiple choice)}$$

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{41}{4}
 \end{aligned}$$

$$= 10,25 \text{ Dibulatkan menjadi } 10$$

Jadi dari data hasil di atas dapat diperoleh nilai 10 Sehingga interval yang diambil kelipatan 10 Sehingga untuk mengkategorikan dapat diperoleh interval sebagai berikut:

Tabel 4.4
Nilai Interval Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran SKI

No.	Kategori	Interval	Frekuensi
1	Sangat Tinggi	30-40	30
2	Tinggi	29-20	10
3	Sedang	19-10	0
4	Rendah	9-0	0

Berdasarkan dari perhitungan tabel diatas dengan rata-rata 32,45 bahwa hasil belajar kognitif di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori “sangat tinggi”.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Dalam analisis ini penulis mengadakan perhitungan lebih lanjut pada tabel distribusi frekuensi dengan mengkaji hipotesis.

a. Hipotesis Deskriptif

Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan rumus uji t-test satu sampel, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pengujian hipotesis deskriptif pertama, rumusan hipotesisnya adalah “penggunaan media wayang kartun pada mata pelajaran SKI di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati tergolong sangat baik”.

Langkah-langkah pengujian hipotesis deskriptif adalah sebagai berikut:

1) Menghitung Skor Ideal

Menghitung skor ideal untuk variable yang diuji.

Skor ideal untuk variabel media wayang kartun = $4 \times 20 \times 40 = 3200$ (4 skor tertinggi, 20= jumlah butir instrumen media wayang kartun, dan 40= jumlah responden). Berdasarkan data yang terkumpul jumlah skor variabel media wayang kartun melalui pengumpulan data angket ialah $2987 : 3200 = 0,933438$ dibulatkan

menjadi 0,93 (93%) dari yang diharapkan. Kemudian dicari rata-rata dari skor ideal media wayang kartun $3200 : 40 = 80$.

- 2) Menghitung rata-rata nilai variable media wayang kartun (menghitung Mean X).

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{2987}{40} \\ &= 74,675 \text{ dibulatkan menjadi } 74,68 \end{aligned}$$

Hasil mean menggunakan SPSS 16.0 sebesar 74,68 (lihat pada lampiran 22)

- 3) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan μ_0)
 $\mu_0 = 0,93 \times 80 = 74,4$
- 4) Menghitung nilai simpangan baku variable X media wayang kartun.

Dari hasil perhitungan SPSS 16.0 ditemukan varians pada variabel media wayang kartun sebesar 3,292 . (lihat lampiran 22)

- 5) Memasukkan nilai-nilai tersebut kedalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{Rumus : } t &= \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{74,675 - 74,4}{\frac{3,292}{\sqrt{40}}} \\ &= \frac{0,275}{\frac{3,292}{6,32455532}} \\ &= \frac{0,275}{0,520511} \end{aligned}$$

$$= 0,528327 \text{ dibulatkan menjadi } 0,528$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} variabel (media wayang kartun) sebesar 0,528. Sedangkan untuk SPSS 16.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 0,528 (lampiran 24).

Pengujian hipotesis deskriptif yang ke dua, rumusan hipotesisnya adalah “hasil belajar kognitif” pada mata pelajaran SKI di MI Darun

Najah Ngemplak Kidul Pati. Langkah-langkah pengujian hipotesis deskriptif adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor ideal untuk variable yang diuji.

Skor ideal untuk variabel hasil belajar kognitif = $4 \times 25 \times 40 = 4000$ (4 skor tertinggi, 25= jumlah butir instrumen hasil belajar kognitif, dan 40= jumlah responden). Berdasarkan data yang terkumpul jumlah skor variabel hasil belajar kognitif melalui pengumpulan data soal tes ialah $1298 : 4000 = 0,3245$ dibulatkan menjadi 0,32 (32%) dari yang diharapkan. Kemudian dicari rata-rata dari skor ideal hasil belajar kognitif $4000 : 40 = 100$.

- 2) Menghitung rata-rata nilai variable hasil belajar kognitif (menghitung Mean Y).

$$\begin{aligned} M_Y &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{1298}{40} \\ &= 32,45 \end{aligned}$$

Hasil mean menggunakan SPSS 16.0 sebesar 32,45 (lihat pada lampiran 22)

- 3) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan μ_0)
 $\mu_0 = 0,32 \times 100 = 32$
- 4) Menghitung nilai simpangan baku variable Y hasil belajar kognitif. Dari hasil perhitungan SPSS 16.0 ditemukan varians pada variabel media wayang kartun sebesar 1,999 . (lihat lampiran 22)
- 5) Memasukkan nilai-nilai tersebut kedalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{Rumus : } t &= \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{32,45 - 32}{\frac{1,999}{\sqrt{40}}} \\ &= \frac{0,45}{\frac{1,999}{6.32455532}} \end{aligned}$$

$$= \frac{0,45}{0,31605}$$

$$= 1,423737 \text{ dibulatkan menjadi } 1,423$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} variabel (hasil belajar kognitif) sebesar 1,423. Sedangkan untuk SPSS 16.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 1,423 (lampiran 24).

3. Hipotesis asosiatif

a. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Kognitif SKI di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati

Analisis uji hipotesis asosiatif ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yang berbunyi “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Kognitif SKI di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus uji t dan uji F yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Merumuskan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif SKI (Y), atau

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap Hasil Belajar SKI (Y)

2) Membuat tabel penolong

Berdasarkan tabel penolong pada (lampiran 26), maka dapat diringkaskan sebagai berikut :

$$\sum X = 2987 \quad \sum X^2 = 223477 \quad \sum XY = 97042$$

$$\sum Y = 1298 \quad \sum Y^2 = 42276$$

3) Menghitung nilai a dan b

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{(1298)(223477) - (2987)(97042)}{40(223477) - (2987)^2} \\
&= \frac{290073146 - 289864454}{8939080 - 8922169} \\
&= \frac{208692}{16911} = 12,3406067 \text{ dibulatkan menjadi } 12,341
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh harga a sebesar 12,341. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0, diperoleh nilai a sebesar 12,341 (lampiran 25).

$$\begin{aligned}
b &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
&= \frac{40(97042) - (2987)(1298)}{40(223477) - (2987)^2} \\
&= \frac{3881680 - 3877126}{8939080 - 8922169} \\
&= \frac{4554}{16911} \\
&= 0,26929218 \text{ dibulatkan menjadi } 0,269
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh harga b sebesar 0,269. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0, diperoleh nilai b sebesar 0,269 (lampiran 25).

- 4) Menyusun persamaan regresi

$$\begin{aligned}
\hat{Y} &= a + bX \\
&= 12,341 + 0,269X
\end{aligned}$$

b. Hubungan Penerapan Media Wayang Kartun dengan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Membuat tabel penolong

$$\sum X = 2987 \quad \sum X^2 = 223477 \quad \sum XY = 97042$$

$$\sum Y = 1298 \quad \sum Y^2 = 42276$$

- 2) Menghitung koefisien korelasi

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{40(97042) - (2987)(1298)}{\sqrt{\{(40)(223477) - (2987)^2\} \{(40)(42276) - (1298)^2\}}} \\
 &= \frac{3881680 - 3877126}{\sqrt{\{(8939080 - 8922169)\} \{(1691040 - 1684804)\}}} \\
 &= \frac{4554}{\sqrt{(16911)(6236)}} \\
 &= \frac{4554}{\sqrt{105456996}} \\
 &= \frac{4554}{10269,2257} \\
 &= 0,44346089 \text{ dibulatkan menjadi } 0,443
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh r hitung sebesar 0,443. Sedangkan melalui SPSS 16.0 diperoleh r hitung sebesar 0,443 (lampiran 25). Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut :

Tabel 4.5
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi⁹

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, koefisien korelasi antara Penggunaan Media Wayang kartun dengan Hasil Belajar Sejarah Kognitif Kebudayaan Islam termasuk pada kategori “sedang”. Artinya mempunyai hubungan yang positif dan signifikan.

⁹ Sugiyono. *Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi*. Op.Cit. Hlm.257.

3) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Berikut ini perhitungan koefisien determinasi :

$$\begin{aligned} R^2 &= (r)^2 \times 100\% \\ &= (0,44346089)^2 \times 100\% \\ R^2 &= 0,19665756 \times 100\% \\ R^2 &= 19,66 \% \text{ dibulatkan menjadi } 19,66\% (0,1966) \end{aligned}$$

Jadi, nilai koefisien determinasi tentang variabel penggunaan Media Wayang Kartun dalam meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam adalah 19,66% lihat di SPSS 16.0 diperoleh r hitung sebesar 0,443 (lampiran 25). Ini berarti, bahwa varians yang terjadi pada variabel Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y) adalah 19,66% ditentukan oleh varians yang terjadi pada variabel Penggunaan Media Wayang Kartun (X).

4. Analisis lanjut

Setelah diketahui hasil dari pengujian hipotesis, sebagai langkah terakhir maka hipotesis dianalisis. Untuk pengujian hipotesis deskriptif dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan untuk pengujian hipotesis asosiatif untuk regresi linear sederhana membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, maka dapat dianalisis masing-masing hipotesis sebagai berikut :

a. Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif tentang Penggunaan Media Wayang Kartun (X)

Pada rumusan masalah deskriptif pertama untuk mencari t_{tabel} yakni $dk = n-1$ diperoleh dari $40-1 = 39$. Jadi t_{tabel} dengan $dk = 39$

dengan taraf signifikansi 5% untuk uji pihak kanan adalah 1,685. Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut :

H_0 = Penggunaan Media Wayang Kartun pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis deskriptif tentang Media Wayang Kartun (X) diperoleh t_{hitung} sebesar 0,528 (lampiran 24). Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) sebesar $n-1$ ($40-1 = 39$) dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ untuk uji satu pihak. Berdasarkan $dk = 39$ dan $\alpha = 5\%$ ternyata harga t_{tabel} untuk uji satu pihak (pihak kanan) = 1,685. Karena t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($0,528 < 1,685$), maka H_0 tidak dapat ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Wayang Kartun pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati diasumsikan baik, karena kenyataannya memang dalam kategori “baik”.

b. Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif tentang Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (Y)

Pada rumusan masalah deskriptif kedua untuk mencari t_{tabel} yakni $dk = n-1$ diperoleh dari $40-1 = 39$. Jadi t_{tabel} dengan $dk = 39$ dengan taraf signifikansi 5% untuk uji pihak kanan adalah 1,685. Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut :

H_0 = hasil belajar kognitif sejarah kebudayaan islam di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis deskriptif tentang hasil belajar kognitif sejarah kebudayaan islam (Y) diperoleh t_{hitung} sebesar 1,423 (lampiran 24). Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) sebesar $n-1$ ($40-1 = 39$) dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ untuk uji satu pihak. Berdasarkan $dk = 39$ dan $\alpha =$

5% ternyata harga t_{tabel} untuk uji satu pihak (pihak kanan) = 1,685. Karena t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($1,423 < 1,685$), maka H_0 tidak dapat ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif SKI di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati dalam diasumsikan tinggi, karena kenyataannya memang dalam kategori “tinggi”.

c. Uji Hipotesis Asosiatif Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (Y)

Uji regresi linear sederhana pertama : untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Wayang Kartun (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (Y) di MI Darun Najah Ngemplak Kidul, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut :

Rumus :

$$\begin{aligned} F_{\text{reg}} &= \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)} \\ &= \frac{0,19665756 (40 - 1 - 1)}{1 (1 - 0,196249)} \\ &= \frac{0,196249 (38)}{0,803751} \\ &= \frac{7,47298728}{0,803751} \\ &= 9,29763979 \text{ diblatkan menjadi } 9,3 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai F_{reg} atau F_{hitung} tersebut dari hasil *output* SPSS 16.0 sebesar 9,3 (lampiran 25) kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan db = m sebesar 1, lawan $N - M - 1 = 40 - 1 - 1 = 38$, ternyata harga $F_{\text{tabel}} 5\% = 4,098$. Jadi nilai F_{reg} lebih besar dari F_{tabel} ($9,3 > 4,098$).

Serta ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ berarti signifikan. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak atau H_a tidak dapat

ditolak. Artinya, koefisien regresi yang ditemukan adalah (terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (Y).

d. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi Sederhana Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (Y)

Uji korelasi sederhana untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar Kognitif SKI (Y) di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji t. Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar Kognitif SKI (Y) di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati, atau

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar kognitif SKI (Y) di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati

Kriteria uji hipotesis sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak atau Ha tidak dapat ditolak, atau

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho tidak dapat ditolak atau Ha ditolak.

Adapun uji signifikansinya dengan rumus t sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,44346089 \sqrt{40-2}}{\sqrt{1-0,19665756}} \\ &= \frac{0,44346089 \sqrt{38}}{\sqrt{1-0,19665756}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{0,44346089 (6,164414)}{0,89629372} \\
 &= \frac{2,73457559}{0,89629372} \\
 &= 3,05098154 \text{ dibulatkan menjadi } 3,050
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui hasil uji signifikansi korelasi *product moment* diperoleh t_{hitung} sebesar 3,050 dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = n-1 = 40-1 = 39$ dan taraf kesalahan 5% adalah 1,685. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $3,050 > 1,677$, maka H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak. Dengan demikian t_{hitung} sebesar 3,050 berarti signifikan. Serta ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ berarti signifikan. Jadi, terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media wayang Kartun (X) terhadap hasil belajar kognitif SKI (Y) di MI Darun Najah Ngemplak Kidul Pati. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau koefisien korelasi yang ditemukan tersebut adalah signifikansi yang artinya dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi dimana sampel diambil.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan, maka pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh kartun. Media wayang kartun adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Media wayang kartun merupakan media yang cocok digunakan pada peserta didik di jenjang MI, karena pada usia tersebut peserta didik masih berfikir yang abstrak. Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran cerita dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk, Selain itu penggunaan media wayang juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi

dalam mendengarkan materi cerita yang disampaikan oleh pendidik. Pelaksanaan penggunaan media wayang kartun pada pembelajaran SKI kelas III di MI Darun Najah Ngemplak Kidul dalam kategori sangat baik, adalah dengan rata-rata 74,68.

2. Hasil belajar SKI adalah hasil dari sebuah proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psiomotorik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Kemampuan kognitif mata pelajaran SKI merupakan usaha sadar meningkatkan penguasaan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan pembelajaran dalam mata pelajaran SKI tentang masa kecil Nabi Muhammad SAW di MI Darun Najah Ngemplak kidul dengan adanya pengalaman yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sehingga dengan memperhatikan kognitif belajar peserta didik diharapkan peserta didik mampu mengetahui, memahami, serta dapat mengaplikasikan pengalaman materi yang sudah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perolehan hasil belajar kognitif SKI pada kelas III di MI Darun Najah dalam kategori sangat tinggi, adalah dengan rata-rata 32,45.
3. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabsahan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik akan lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. Dalam penggunaan media seorang pendidik harus memilih media untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya pendidik memperhatikan kriteria-kriteria media untuk menunjang kemampuan kognitif peserta didik salah satunya adalah ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih mungkin digunakannya media pengajaran. Selain itu fungsi media dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak sehingga mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan

mudah dipahami salah satunya yaitu fungsi kognitif bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Salah satu media pembelajaran sederhana yang siap diimplementasikan, dapat memfasilitasi hasil belajar kognitif peserta didik adalah media wayang kartun. Dari penjelasan tersebut saling berkaitan antara hasil belajar kognitif dengan menggunakan media wayang kartun karena dengan menggunakan media wayang dalam pembelajaran SKI yang dominan isi materinya cerita pada zaman dahulu maka dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk wayang kartun tersebut.

Maka dari itu, penggunaan media wayang kartun berpengaruh cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif SKI dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 12,341 + 0,269X$. Di MI Darun Najah Ngemplak Kidul. Penggunaan media wayang kartun ini memiliki hubungan yang positif dan cukup signifikan sebesar 0,443 yang termasuk dalam kategori sedang dan dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif SKI sebesar 19,66%.