

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Objek Penelitian**

###### **a. Sejarah Berdirinya MI Al-Asy'ari**

Bapak Ahmadun (Alm.) beserta keluarga, tokoh agama, dan masyarakat setempat telah berjasa dalam meningkatkan pendidikan di desa Kuniran. Sebuah yayasan yang didirikan pada tanggal 30 Juni 2006 diberi nama Madrasah Ibtidaiyyah Al-Asy'ari membawa perubahan bagi masyarakat setempat. Pendirian ini dilandasi rasa keprihatinan yang mendalam mengenai penanaman ajaran agama Islam semakin menurun seiring kemajuan zaman. Generasi masa depan yang tidak dibekali dengan ilmu agama secara maksimal ditakutkan tidak dapat mengikuti pergerakan arus globalisasi secara baik. Perlu adanya penyesuaian diri dengan lebih matang agar tidak terbawa arus kegelapan yang dapat menjerumuskan seseorang.

Dasar inilah yang membangkitkan hati nurani seorang Bapak Ahmadun Sya'roni (Alm.) untuk berpartisipasi dalam mencetak generasi muda cemerlang. Generasi yang ingin dicetak bukan hanya pandai dalam menggali informasi dan pengetahuan melainkan juga pada ilmu agama Islam. Gerakan yang dilakukan dengan mendirikan sebuah yayasan yang bergerak dibidang pendidikan, sosial, dan keagamaan. Yayasan yang diberi nama MI Al-Asy'ari ini sebenarnya terinspirasi dari tokoh agama di desa Kuniran yaitu Simbah Kyai Asy'ari. Beliau merupakan guru agama yang senantiasa menanamkan nilai moral pada setiap peserta didiknya.

Awalnya Bapak Ahmadun Sya'roni ini terinspirasi untuk mendirikan suatu pondok modern yang berkualitas sehingga terbentuklah yayasan Al-Asy'ari. Mewujudkan gagasan ini beliau mengadakan musyawarah dengan perangkat desa, tokoh-tokoh yang

bersangkutan, dan masyarakat setempat untuk mendapatkan persetujuan. Musyawarah yang dilakukan membawa sebuah kesimpulan bahwa mendirikan sebuah pondok modern dalam tempo singkat akan menemui berbagai kendala. Beberapa kendala yang akan ditemui yaitu seperti tenaga pengelola pesantren khususnya kyai kharismatik serta para ustadz/ustadzah sulit untuk didapatkan dalam waktu singkat. Sarana dan prasarana berupa masjid, asrama, dan berbagai kelengkapannya juga termasuk suatu kendala dalam mendirikan pondok modern.

Kendala tersebut menjadi pertimbangan untuk melanjutkan pembangunan pondok modern sehingga beliau berkonsultasi dengan para Kyai/Ulama, tokoh pendidikan, serta masyarakat sekitar. Konsultasi tersebut memunculkan suatu ide yang tidak kalah bagus dengan sebelumnya yaitu dengan mendirikan lembaga pendidikan formal yang unggul, Islami, dan modern. Ide baru yang dimiliki beliau tersebut kemudian didiskusikan bersama dan pada akhirnya mendapatkan sebuah kesepakatan bersama. Hasil kesepakatan itulah yang membuat Madrasah Ibtidaiyyah Al-Asy'ari baru mulai dikelola pertama kalinya pada tahun pelajaran 2006/2007. Meskipun sudah beroperasi namun memerlukan langkah-langkah hukum agar dapat diakui sebagai yayasan yang bergerak di pendidikan formal oleh kemenag. Beberapa langkah yang harus dipenuhi agar dapat diakui oleh kemenag jika terdapat sebuah yayasan baru di Desa Kuniran yaitu sebagai berikut.

- 1) Sarana dan prasarana yang presentatif.
- 2) Tenaga pengelola dan pendidik yang memenuhi syarat minimal.
- 3) Anggaran operasional.
- 4) Izin operasional terdaftar dari dinas terkait.

Pendiri dan masyarakat Desa Kuniran sangat bersemangat untuk memulai pembangunan gedung pada tahun 2008 sehingga terbangun 3 gedung dengan 2 tingkat dari anggaran kurang dari 100.000.000. Bukan

hanya pendiri dan masyarakat Desa Kuniran saja yang bersemangat melainkan juga para pekerja yang membangun gedung MI Al-Asy'ari Kuniran. Semangat inilah yang membuat pembangunan gedung menjadi semakin cepat sehingga sampailah pada peresmian pada bulan 6 tahun 2009. Namun pencetus gagasan yang tidak lain adalah Bapak Ahmadun Sya'roni mendapatkan ujian sakit dari Allah SWT. Sehingga harus menjalani rawat jalan setelah diberi ujian 3 tahun atas sakitnya beliau dipanggil oleh Allah SWT *Innaalillaahi wa innaa ilaihi raaji'uun*.

Meskipun beliau sudah wafat namun amanahnya dalam mewujudkan generasi muda yang pandai ilmu pengetahuan dan agama dilanjutkan oleh keluarga besar Simbah Kyai Asy'ari. Kedudukan ketua yayasan diberikan pada putra dari Simbah Kyai Rifa'i yaitu Bapak Ahmad Amin Rifa'i. Sebagai tindak lanjut dari hasil keputusan rapat pengurus yayasan Al-Asy'ari membicarakan beberapa hal, yang pada akhirnya disepakati:

- 1) Sekolah yang didirikan adalah berbentuk Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berada dibawah naungan Departemen Agama.
- 2) Menyepakati Bapak Muhammad Mukhlis., S. Pd. I sebagai Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Asy'ari
- 3) Menunjuk 3 (tiga) orang guru pendidik.
- 4) Mengagendakan rencana sosialisasi dan penerimaan peserta didik baru.

Setelah ada beberapa kesepakatan tersebut diatas, maka Madrasah Ibtidaiyah Al-Asy'ari resmi tercatat di kantor Departemen Agama Pati status Terdaftar dengan Nomor Statistik Madrasah: 111233180193.

#### **b. Kelembagaan Madrasah**

Tabel 4.1 Kelembagaan Madrasah

1.	Nama Madrasah: MI Al-Asy'ari Kuniran
2.	Alamat: Ds. Kuniran, Kec. Batagan, Kab. Pati
3.	Status Madrasah: swasta
4.	Tahun Beroperasi: 2006

5.	Tahun Didirikan: 2006
6.	Status Tanah: waqaf
7.	Luas Tanah: 1260
8.	Nama Kepala Madrasah: Muhammad Mukhlis., S. Pd.I

### c. Visi dan Misi Madrasah

Visi merupakan tujuan universal sebuah institusi/lembaga untuk mengarahkan dan menjadi barometer keberhasilan tujuan yang ingin dicapai. Visi dan misi inilah yang menjadi semangat para pendiri sekaligus pengelola untuk selalu menjaga amanah dari Bapak Ahmadun Sya'roni (Alm.). Maka Visi Madrasah Ibtidaiyyah Al-Asy'ari Kuniran Batangan Kabupaten Pati adalah **“TERWUJUDNYA GENERASI YANG BERIMAN (BERSAHABAT, RELIGIUS, DAN MANDIRI)”**. Maka untuk memperjelas visi tersebut, kemudian dijabarkan dalam sebuah misi, yakni :

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- 2) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Islam, juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- 3) Mewujudkan pembentukan karakter ilmiah yang mampu mengaktualisasi diri dalam masyarakat.
- 4) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- 5) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, dan transparan.
- 6) Membekali peserta didik dengan faham ahlussunnah waljamaah dan ilmu ke-NU-an.

### d. Tujuan Madrasah

Membekali siswa agar :

- 1) Mampu memahami ilmu agama dan umum.
- 2) Mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memiliki ilmu ketrampilan sebagai bekal hidup di masyarakat

- 4) Mampu memahami ilmu-ilmu yang dibutuhkan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi

**e. Keadaan Guru**

Tabel 4.2 Keadaan Guru

Jenis Kelamin	Guru	Tendik
Laki-laki	2	3
Perempuan	9	2
Jumlah	11	5

**f. Bangunan Utama**

Tabel 4.3 Bangunan Utama

No.	Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kelas	6
2.	Laboratorium	1
3.	Perpustakaan	1
4.	Masjid/Musholla	1
5.	Lapangan Olahraga	1
6.	UKS/M	1

**2. Analisis Data**

**a. Analisis Pendahuluan**

1) Daya pembeda

Item soal yang sudah masuk ke tahap uji coba selanjutnya menuju tahap penghitungan daya beda melalui software *Microsoft Office Excel*. Menghitung daya pembeda perlu mengelompokkan kelas menjadi dua yaitu kelompok atas dan bawah yang masing-masing terdiri dari 23 *testee*. Data yang didapat langsung diolah dengan memasukkan rumus serta memperhatikan kriteria pada interval daya pembeda. Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan peneliti akhirnya didapatkan data seperti yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda

No	B A	B B	JA	JB	DP	Klasifikasi
1.	21	11	0,91	0,47	0,43	Baik

			3	8	4	
2.	23	12	1	0,52 1	0,47 8	Baik
3.	19	8	0,82 6	0,34 7	0,47 8	Baik
4.	20	8	0,86 9	0,34 7	0,52 1	Baik
5.	16	4	0,69 5	0,17 3	0,52 1	Baik
6.	23	13	1	0,56 5	0,43 4	Baik
7.	22	10	0,95 6	0,43 4	0,52 1	Baik
8.	22	11	0,95 6	0,47 8	0,47 8	Baik
9.	23	8	1	0,34 7	0,65 2	Baik
10.	22	10	0,95 6	0,43 4	0,52 1	Baik
11.	15	2	0,65 2	0,08 6	0,56 5	Baik
12.	23	11	1	0,47 8	0,52 1	Baik
13.	19	7	0,82 6	0,30 4	0,52 1	Baik
14.	17	7	0,73 9	0,30 4	0,43 4	Baik
15.	23	13	1	0,56 5	0,43 4	Baik
16.	13	2	0,56 5	0,08 6	0,47 8	Baik
17.	15	2	0,65 2	0,08 6	0,56 5	Baik
18.	12	0	0,52 1	0	0,52 1	Baik
19.	22	9	0,95 6	0,39 1	0,56 5	Baik
20.	23	13	1	0,56	0,43	Baik

				5	4	
21.	20	9	0,86 9	0,39 1	0,47 8	Baik
22.	20	10	0,86 9	0,43 4	0,43 4	Baik
23.	23	12	1	0,52 1	0,47 8	Baik
24.	23	11	1	0,47 8	0,52 1	Baik
25.	15	4	0,65 2	0,17 3	0,47 8	Baik
26.	23	12	1	0,52 1	0,47 8	Baik
27.	23	7	1	0,30 4	0,69 5	Baik
28.	23	13	1	0,56 5	0,43 4	Baik
29.	17	2	0,73 9	0,08 6	0,65 2	Baik
30.	19	3	0,82 6	0,13 0	0,69 5	Baik

Data pengujian pada tabel di atas menunjukkan bahwa daya pembeda yang terdapat di item soal termasuk kategori baik. Item soal dengan daya pembeda yang baik dapat memudahkan dalam pembentukan kelompok ketika penelitian berlangsung. Maka item soal dapat dipergunakan sebagai bahan evaluasi untuk dapat menemukan data dalam menjawab hipotesis. Pengujian item soal akan masuk ke tahap selanjutnya untuk menyakinkan kelayakan instrumen ketika digunakan dalam penelitian.

## 2) Tingkat Kesukaran

Kesukaran dalam hal ini membahas mengenai sulit tidaknya item soal jika dikerjakan oleh peserta didik. Taraf kesukaran ini menjadi alat ukur dalam menentukan item soal itu termasuk

mudah, sulit, ataupun sedang. Pengujian ini juga untuk mengetahui bisa atau tidaknya peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik tersebut. Menghitung taraf kesukaran item soal dapat dilakukan dengan menggunakan rumus seperti yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No.	Testee yang Benar	Indeks Kesukaran	Kategori
1.	32	0,695	Sedang
2.	35	0,760	Mudah
3.	27	0,586	Sedang
4.	28	0,608	Sedang
5.	20	0,434	Sedang
6.	36	0,782	Mudah
7.	32	0,695	Sedang
8.	33	0,717	Mudah
9.	31	0,673	Sedang
10.	32	0,695	Sedang
11.	17	0,369	Sedang
12.	34	0,739	Mudah
13.	26	0,565	Sedang
14.	24	0,521	Sedang
15.	36	0,782	Mudah
16.	15	0,326	Sedang
17.	17	0,369	Sedang
18.	12	0,260	Sulit
19.	31	0,673	Sedang
20.	36	0,782	Mudah
21.	29	0,630	Sedang
22.	30	0,652	Sedang
23.	35	0,760	Mudah
24.	34	0,739	Mudah
25.	19	0,413	Sedang
26.	35	0,760	Mudah
27.	30	0,652	Sedang
28.	36	0,782	Mudah

29.	19	0,413	Sedang
30.	22	0,478	Sedang

Data penghitungan di atas menunjukkan bahwa terdapat keseimbangan tingkat kesukaran dengan ditandai terdapatnya 10 item soal yang tergolong mudah, 19 sedang, dan 1 sulit. Hasil pengujian yang didapat berpedoman pada kurva normal tingkat kesukaran item soal pilihan ganda yaitu 25% mudah, 50% sedang, 25% sulit. Item soal yang dirancang telah memenuhi syarat kelayakan penggunaan untuk menunjang penelitian. Keberagaman tingkat kesukaran dapat membantu mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan

### 3) Tingkat Pengecoh

Pengecoh ini berfungsi untuk membuat peserta didik merasa bimbang atas jawaban yang akan dipilihnya. Pengecoh ini berhubungan erat dengan daya pembeda pada item soal yang telah dirancang sebelumnya. Terlihat jelas ketika daya pembeda pada item soal menunjukkan kategori baik maka daya pengecoh yang dapat dibuat berfungsi. Pengecoh berfungsi ketika terdapat peserta didik yang memilih jawaban salah sekurang-kurangnya 5% dari jumlah keseluruhan. Begitu pula dengan kunci jawaban akan berfungsi ketika peserta didik yang memilih jawaban benar berkisar 25%-75% dari jumlah peserta tes. Daya pengecoh yang tidak berfungsi maka ada dua kemungkinan yaitu dengan mengganti pilihan jawaban atau item soalnya agar menjadi lebih baik.

Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Pengecoh

Nomor Soal	Pilihan Jawaban			
	A	B	C	D
Soal 1	7%	70%	11%	13%
Soal 2	7%	7%	76%	11%
Soal 3	11%	59%	13%	17%

Soal 4	20%	61%	13%	7%
Soal 5	26%	7%	43%	24%
Soal 6	7%	7%	9%	78%
Soal 7	70%	7%	9%	15%
Soal 8	11%	9%	72%	9%
Soal 9	11%	67%	7%	15%
Soal 10	70%	7%	17%	7%
Soal 11	7%	24%	33%	37%
Soal 12	11%	74%	7%	9%
Soal 13	57%	9%	20%	15%
Soal 14	52%	9%	17%	22%
Soal 15	7%	7%	78%	9%
Soal 16	24%	33%	30%	13%
Soal 17	37%	26%	7%	30%
Soal 18	33%	35%	26%	7%
Soal 19	67%	13%	7%	13%
Soal 20	78%	7%	7%	9%
Soal 21	13%	63%	15%	9%
Soal 22	7%	65%	22%	7%
Soal 23	7%	9%	76%	9%
Soal 24	7%	11%	9%	74%
Soal 25	20%	17%	22%	41%
Soal 26	11%	76%	7%	7%
Soal 27	65%	15%	9%	11%
Soal 28	7%	7%	78%	9%
Soal 29	11%	41%	15%	33%
Soal 30	11%	28%	48%	13%

Data hasil penghitungan menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang terkecoh dengan opsi jawaban item soal. Terbukti terdapat sebanyak lebih dari 5% peserta didik yang memilih jawaban salah pada masing-masing item soal. Peserta didik yang memilih kunci jawaban terdapat sekitar 25%-75% pada masing-masing soal yang telah dikerjakan. Berbagai pengujian yang telah dilakukan membuktikan bahwa item soal layak

untuk digunakan sebagai bahan penunjang penelitian.

#### b. Uji Validitas

Instrumen penelitian akan lebih layak digunakan dalam mengambil data ketika sudah melalui tahap validitas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya item tes yang akan digunakan untuk penelitian. Item tes akan melewati validasi dari para ahli dalam bidangnya terlebih dahulu sebelum masuk ke pengujian pada sampel. Instrumen yang sudah dirancang kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli dalam bidang Matematika dan guru kelas III SD/MI. Hasil konsultasi yang diperoleh dari para ahli selanjutnya memasuki tahap pengujian pada sampel penelitian. Instrumen yang telah selesai diujicobakan maka hasilnya akan masuk ke tahap pengolahan data dengan menggunakan rumus *product moment*. Penghitungan ini akan menunjukkan item soal yang valid maupun tidak valid dengan cara membandingkannya melalui  $r$  tabel. Soal yang valid dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pengambilan data ketika penelitian berlangsung. Peneliti telah melakukan pengujian validitas instrumen penelitian dan hasilnya seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,435	0,2907	Valid
2.	0,792	0,2907	Valid
3.	0,578	0,2907	Valid
4.	0,617	0,2907	Valid
5.	0,504	0,2907	Valid
6.	0,745	0,2907	Valid
7.	0,658	0,2907	Valid
8.	0,666	0,2907	Valid
9.	0,702	0,2907	Valid
10.	0,691	0,2907	Valid
11.	0,554	0,2907	Valid

12.	0,515	0,2907	Valid
13.	0,621	0,2907	Valid
14.	0,474	0,2907	Valid
15.	0,690	0,2907	Valid
16.	0,483	0,2907	Valid
17.	0,601	0,2907	Valid
18.	0,561	0,2907	Valid
19.	0,755	0,2907	Valid
20.	0,690	0,2907	Valid
21.	0,596	0,2907	Valid
22.	0,566	0,2907	Valid
23.	0,722	0,2907	Valid
24.	0,686	0,2907	Valid
25.	0,494	0,2907	Valid
26.	0,622	0,2907	Valid
27.	0,830	0,2907	Valid
28.	0,702	0,2907	Valid
29.	0,642	0,2907	Valid
30.	0,638	0,2907	Valid

Data pengujian pada tabel di atas menunjukkan bahwa ke-30 soal yang telah dibuat semuanya termasuk dalam kategori valid. Penghitungan ini menjadi bukti bahwa item soal dapat dipergunakan sebagai bahan evaluasi untuk membantu menemukan jawaban dari penelitian. Ada tahap terakhir yang harus dilalui oleh instrumen penelitian agar dapat dijadikan sebagai pendukung. Item soal yang sudah valid selanjutnya menuju penghitungan reliabilitas untuk memperkuat dugaan mengenai instrumen tersebut.

### c. Uji Reliabilitas

Pengujian pada instrumen penelitian tidak berhenti begitu saja setelah melalui tahap validitas terhadap item soal. Tahapan selanjutnya yang akan dilalui item soal agar dapat digunakan dalam penelitian maka masuk dalam uji reliabilitas. Data hasil validitas akan melalui penghitungan reliabilitas menggunakan software SPSS versi 16 dengan memanfaatkan

*Cronbach Alpha*. Pengujian ini akan menyatakan reliabel ketika nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh melebihi 0,60 begitu sebaliknya jika kurang maka tidak reliabel. Instrumen penelitian tersebut telah melalui tahap pengujian reliabel dengan hasil seperti tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas  
**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	46	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	46	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	30

Berdasarkan hasil penghitungan yang tertera pada tabel di atas menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,946. Nilai korelasi yang didapat ternyata lebih besar dari 0,60 maka ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian termasuk reliabel. Pernyataan ini menjadi pendukung peneliti agar dapat mempergunakan instrumen tersebut dalam penelitian yang akan dilakukan. Item soal yang berjumlah 30 akhirnya dapat mendukung perolehan data demi tercapainya tujuan penelitian ini.

#### **d. Uji Prasyarat**

##### 1) Uji Normalitas

Data yang didapat dari penelitian di lapangan selanjutnya menuju ke tahap pengolahan untuk memperjelas hasilnya. Data melalui tahap uji

normalitas terlebih dahulu untuk memastikan bahwa hasil penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Menuju tahap ini data terlebih dahulu ditata di software excel untuk memudahkan dalam menghitung di SPSS nantinya. Jika data sudah tersusun rapi sesuai dengan letaknya maka tinggal memasukkan kedalam SPSS dan dihitung dengan uji *Liliefors* menggunakan teknik *Kolmogorov-smirnov*. Data yang telah berhasil diuji dengan cara seperti tadi maka nantinya akan muncul hasil seperti yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

**Tests of Normality**

kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
hasil belajar siswa	pretes eksperimen	.207	15	.082	.875	15	.040
	postes eksperimen	.160	15	.200*	.930	15	.271
	pretes kontrol	.213	15	.066	.907	15	.122
	postes kontrol	.190	15	.152	.936	15	.336

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Membaca hasil olahan data uji normalitas dari SPSS dapat dilihat pada nilai sig (signifikansi) yang diperoleh tersebut. Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari masing-masing data menunjukkan angka lebih dari 0,05. Kesimpulan yang didapat ketika melihat nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 maka semua data berdistribusi

normal. Data-data di atas dapat menuju ketahap selanjutnya untuk menuntaskan proses penelitian yang berlangsung ini.

2) Uji Linearitas

Tahap kedua dari uji asumsi klasik yaitu lineritas yang menguji mengenai hubungan antara kedua variabel pada penelitian. Variabel penelitian akan melewati tahap ini terlebih dahulu sebelum siap untuk dilakukan uji hipotesis. Penghitungan ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui analisis varians (ANOVA). Tidak semua data diuji melainkan hanya hasil *posttest* dari kelas eksperimen yang dimasukkan untuk dilakukan pengujian ini. Hasil dari penghitungan data pada uji lineritas akan diperoleh *output* seperti yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar * media gaprek kaleng	Between Groups	367.653	4	91.913	6.986	.006
	Linearity	314.354	1	314.354	23.894	.001
	Deviation from Linearity	53.299	3	17.766	1.350	.313
	Within Groups	131.563	10	13.156		
Total		499.216	14			

Hasil yang didapat tidak langsung menjelaskan bahwa kedua variabel memiliki hubungan linear melainkan memerlukan

penganalisisan. Kesimpulan akan didapat dengan cara melihat nilai sig (signifikansi) yang terdapat pada bagian *deviation from linearity*. Hasil pengolahan di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi bagian *deviation from linearity* yaitu 0,313 yang artinya lebih besar dibandingkan 0,05. Nilai signifikansi ini membuktikan bahwa kedua variabel memiliki hubungan linear sehingga dapat menuju tahap uji hipotesis.

3) Uji Homogenitas

Data yang telah melalui tahap normalitas dan linearitas maka selanjutnya menuju tahap homogenitas. Tahap ini merupakan tahap terakhir yang akan dilakukan pada uji asumsi klasik guna membuktikan bahwa data tersebut dapat masuk ke uji hipotesis. Pengujian ini membutuhkan data hasil *posttest* dari kedua kelas untuk membuktikan bahwa homogen atau tidak. Pengujian yang dilakukan akan memperoleh hasil seperti yang dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil belajar siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.852	1	28	.364

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	.852	1	28	.364
	Based on Median	.810	1	28	.376
	Based on Median and with adjusted df	.810	1	27.832	.376

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	.852	1	28	.364
	Based on Median	.810	1	28	.376
	Based on Median and with adjusted df	.810	1	27.832	.376
	Based on trimmed mean	.873	1	28	.358

Jawaban dari pertanyaan homogen atau tidaknya perlu penganalisisan dari nilai sig (signifikansi) yang didapat tersebut. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada bagian *based on mean* tertulis nilai 0,364 yang berarti lebih dari 0,05. Keputusan yang didapat setelah melihat hasilnya yaitu data termasuk homogen karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Pernyataan ini akan membawa data tersebut menuju ke tahap terakhir dalam proses penelitian yaitu tahap uji hipotesis.

#### e. Uji Hipotesis

Berbagai pengujian telah dilewati oleh data hasil penelitian menyisakan satu tahap terakhir untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis yang akan dilakukan menggunakan penghitungan dengan rumus *independent sample test*. Demi memudahkan penghitungannya dibutuhkan bantuan dari aplikasi SPSS versi 16 dalam mengolah data. Adapun data yang akan diolah dalam pengujian ini yaitu hasil posttest dari kelas eksperimen dan kontrol untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penerapan permainan tradisional. Data yang telah masuk dan mengalami pengolahan akan mendapatkan hasil seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis  
**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
Hasil Belajar Siswa	.852	.364	6.329	28	.000	12.73467	2.01200	8.61327	16.85606
			6.329	27.173	.000	12.73467	2.01200	8.60761	16.86172

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* dari hasil pengolahan data tersebut yang menunjukkan angka 0,000 dapat diartikan bahwa kurang dari 0,05. Sesuai dengan konsep dasar pengambilan keputusan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan

tradisional gaprek kaleng berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik..

## B. Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian dan olah data yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik ini dipengaruhi oleh adanya penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan terlihat jelas perbedaan perolehan hasil belajar peserta didik yang kelasnya diterapkan permainan tradisional tersebut. Agar mengetahui perbedaannya dengan lebih jelas dapat dilihat dari tabel yang disajikan dibawah ini.

Tabel 4.13 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nama	Hasil Pengujian Instrumen Tes	
	Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Eksperimen
Abdul Rameez Rabbani	53,33	86,67
Ahmad Setyo Aji Cahyo Putra	60	100
Ahmad Wildan Saputra	55,67	96,67
Angel Najwa Anis Fafhana	60	96,67
Ardelia Lovia Putry	66,67	100
Dani Zaenal Mustofa	63,33	96,67
Danis Fahmi Na'imulloh	53,33	80
Fikri Rahmatul Ulum	60	93,33
Gevril Cahya Maulana	53,33	86,67
Khusnul Chotimah Addawiyah	60	90
Muhammad Al Fatih	66,67	100
Muhammad Amaruddin Naufal	53,33	86,67

Muhammad Arkaan Falih	60	93,33
Muhammad Bintang Attar	60	90
Muhammad Ma'dum Ja'far	55,67	90
Rata-rata	58,75533333	92,44533333

Tabel 4.14 Hasil Uji Pretest dan Postest Kelas Kontrol

Nama	Hasil Pengujian Instrumen Tes	
	Pretest Kelas Kontrol	Postest Kelas Kontrol
Muhammad Ridwan	63,33	83,33
Muhammad Sirril Wafa Aldikdar	66,67	80
Naila Azka Ramadhani	66,67	83,33
Najwa Nailussa'adah	63,33	83,33
Naufal Rizqi Dhananjaya	60	86,67
Nindi Erwita Putri	60	83,33
Nirfana Destra Amelia Putri	53,33	80
Putri Ribki Oktaviani	53,33	73,33
Putri Salma Zahira	56,67	70
Rafael Abdullah Mahardiga	60	76,67
Rizka Nur Aini	55,67	80
Shelly Marghareta Danyatara	60	80
Siti Maryam	60	73,33
Wildan Azka Maulana	53,33	75,67
Zahrotul Mualimah	55,67	86,67
Rata-rata	59,2	79,71066667

Tabel di atas terlihat jelas ketika kelas yang mendapatkan perlakuan akan mengalami perubahan hasil belajar yang signifikan. Kelas kontrol yang tidak diterapkan permainan tradisional sebagai pendukung penjelasan pendidik tidak mengalami perubahan secara baik. Kelas kontrol tetap menggunakan cara penyampaian materi secara konvensional yaitu dengan ceramah seperti biasa. Materi dijelaskan secara ceramah dengan diberikan penekanan pada pemberian contoh tanpa adanya praktek membuktikan secara langsung. Berbeda dengan pembelajaran pada kelas eksperimen yang diberikan cara membuktikan bentuk pecahan dalam sebuah permainan. Peserta didik lebih menikmati pembelajaran yang memadukan permainan kedalam penjelasan yang dilakukan.

Sebelum dilakukannya sebuah perlakuan (*treatment*) berupa penerapan permainan tradisional maka kedua kelas diberikan *pretest* berupa 30 butir soal pilihan ganda. Soal yang diberikan membahas mengenai konsep materi pecahan untuk kelas III SD/MI sesuai dengan tujuan penelitian. Kemampuan awal pada kelas kontrol lebih baik dibandingkan kelas eksperimen dapat dilihat dari rata-rata dari hasil *pretest* yang dilakukan. Rata-rata hasil *pretest* pada kelas kontrol sebesar 59,2 lebih tinggi dibandingkan rata-rata pada kelas eksperimen yang hanya 58,75. Perolehan rata-rata ini membuktikan bahwa kondisi awal dari kedua kelas ini tidak jauh berbeda hanya terpaut sebesar 0,48 saja.

Sesuai yang tertulis dalam tabel di atas setelah adanya perlakuan (*treatment*) rata-rata kedua kelas mengalami kenaikan. Kenaikan yang dialami pada kedua kelas tidaklah sama pada kelas kontrol rata-rata perolehan hasilnya naik sebesar 20,51 sedangkan kelas eksperimen naik sebesar 33,69. Perbedaan rata-rata hasil *posttest* ini yang membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional berjalan sesuai dengan ketentuan. Perbedaan ini mampu menjawab rumusan masalah pertama yang menanyakan mengenai “bagaimana penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran” dengan jawaban bahwa dilihat dari hasilnya membuktikan adanya keberhasilan.

Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu menambah daya tarik dan semangat peserta didik dalam belajar. Terlihat dengan jelas semangat yang ada pada diri peserta didik terbukti adanya peningkatan hasil belajar setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Penerapan permainan tradisional juga dapat membantu membentuk kemandirian peserta didik dengan adanya partisipasi dan keterlibatan ketika pembelajaran berlangsung. Permainan ini juga dapat melatih kepercayaan diri pada setiap peserta didik untuk berani bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya. Aturan dalam permainan ini merangsang peserta didik agar lebih mandiri dalam belajar dan mendorong rasa keingintahuan.

Menumbuhkan kemandirian pada diri peserta didik dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi secara verbal maupun non verbal. Merangsang kemampuan bertanya melalui peningkatan rasa keingintahuan peserta didik pada suatu materi yang diajarkan. Permainan ini mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik karena materi yang diajarkan terbilang masih abstrak bagi anak kelas III SD/MI. Komunikasi juga akan lebih terjalin secara erat ketika proses pembelajaran dengan permainan ini berlangsung. Anak usia kelas III SD/MI lebih suka jika pembelajaran itu dapat dikemas menjadi lebih menyenangkan dengan berbagai aktivitas yang dilakukan. Jadi tidak ada peserta didik yang hanya diam saja ketika pembelajaran ini berlangsung semuanya pasti akan antusias.

Bagi peserta didik yang hanya diam saja ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan malu atau hal lainnya. Maka pendidik akan berusaha bertanya dan mengajak teman-temannya yang lain untuk membujuk anak tersebut agar mau ikut serta dalam pembelajaran. Biasanya usia anak kelas III SD/MI ketika yang mengajak itu temannya sendiri mereka akan segera mengikutinya. Hal ini dikarenakan mereka merasa lebih leluasa bercerita kepada temannya sendiri beda ketika dengan gurunya.

Membiasakan peserta didik untuk mengerjakan tugasnya sendiri salah satu caranya yaitu dengan berbagai bujukan dari pendidik. Anak-anak akan lebih tertarik untuk mengerjakan sendiri ketika ada hadiah dari pendidik tersebut.

Cara ini sangat mampu membantu meningkatkan kemandirian dalam mengerjakan tugas sendiri maupun berdiskusi dengan temannya. Satu hal yang tidak dapat dilewatkan oleh seorang pendidik yaitu dengan memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

Permainan tradisional “gaprek kaleng” sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Peserta didik yang semula hasil *pretest*nya rendah setelah diterapkannya permainan ini mengalami kenaikan secara signifikan. Terlihat pada tabel di atas yang menunjukkan banyaknya peserta didik pada kelas eksperimen hasil belajarnya mengalami kenaikan.

Melihat peningkatan yang dicapai peserta didik setelah pemberian sedikit inovasi dalam pembelajaran maka sebaiknya diberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Pemberian inovasi pada penyampaian pembelajaran juga harus memperhatikan tujuan dan kesesuaian materi dengan strategi yang dipilih. Strategi untuk menyampaikan materi pecahan pada kelas III SD/MI dapat menggunakan strategi *cooperative learning*. Strategi ini sangat cocok digunakan pada kelas rendah mengingat masa itu merupakan waktu aktifnya peserta didik. Keaktifan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk meningkatkan keinginan belajar peserta didik.

Materi pecahan bagi anak kelas III SD/MI merupakan materi yang abstrak dan rumit untuk dipahami secara mendetail. Maka dalam menyampaikan materi ini memerlukan sedikit inovasi seperti penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” sebagai media berbasis TGT. Penerapan permainan ini sudah terbukti pada peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini. Berdasarkan tabel rata-rata perolehan hasil belajar di atas menyatakan bahwa penerapan permainan ini sangat membantu dalam menyampaikan materi abstrak seperti pecahan. Keinginan belajar peserta didik menjadi lebih meningkat setelah diterapkannya permainan ini dalam pembelajaran.

Pengujian hipotesis yang dilakukan pada data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol dengan bantuan aplikasi

SPSS versi 16 membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak. Sesuai dengan nilai  $t$  hitung yang lebih besar dengan  $t$  tabel yang menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengambilan keputusan ini juga didasarkan dari nilai sig. (2-tailed) yang didapat bernilai 0,000 maka dapat diartikan bahwa kurang dari 0,05. Output ini menunjukkan bahwa hasil akhir dari proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional sebagai media berbasis Teams Games Tournament memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil akhir yang dicapai pada kelas yang diberikan perlakuan dan tidak. Jadi kesimpulan dari pengujian *independent sample test* menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan tradisional gaprek kaleng pada materi pecahan terhadap hasil belajar peserta didik.

