

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

Pada penelitian ini obyek yang akan diteliti adalah MIN 1 Jepara. Penulis melakukan penelitian pada kelas V 2. Tujuan dari penelitian ini yakni guna melihat keberadaan pengaruh penggunaan media *e-comic* pada kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih(zakat) kelas V 2 MIN 1 Jepara tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung yakni tanggal 15 juli – 15 agustus 2021 yaitu di MIN 1 Jepara. Data yang diambil lewat 2 metode, yaitu metode tes dan observasi. Metode tes digunakan pada proses pencarian data terkait dengan penggunaan media *e-comic* dan kemampuan memecahkan masalah. Gambaran kondisi umum subyek penelitian dapat dilihat dengan metode observasi. Data yang dimaksud didalamnya terkait dengan populasi penelitian ini yang jumlahnya 29 peserta didik.

2. Analisis Data (uji validitas, uji reabilitas)

a. Uji Validitas

Proses pengukuran ketepatan suatu item dalam kuesioner atau skala yang ingin diukur disebut dengan uji validitas. Penunjukan sebuah dukungan skor total memperlihatkan adanya validitas item. Alat ukur yang valid digunakan untuk mendapatkan suatu data akan menghasilkan instrumen yang valid. Penulis mengujikan instrumen kepada 23 sampel diluar responden sebagai cara guna proses uji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut. Layak atau tidaknya instrumen penelitian dapat diketahui melalui hal tersebut. Penentuan item soal antara yang valid dan tidak valid yaitu dengan menggunakan cara mengkomparasikan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Taraf signifikansi yang dipakai ialah 5% (0,05), dengan $n = 23$. Dengan demikian bisa dilihat bahwa r_{tabel} pada penelitian ini ialah 0,41. Guna melihat tingkatan validitas tersebut, sehingga diperlukan terlebih dahulu proses perhitungan memakai program *SPSS 16.0*.

Untuk mengkomparasikan antara korelasi hitung dengan r_{tabel} , kriterianya dibawah;

- Bila hubungan $r_{\text{tabel}} < r_{\text{hitung}}$ maka data tidak valid.
- Bila hubungan $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka data valid.

Adapun hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

Kategori	Interval	Item soal	Jumlah
Valid	0,41-1,00	2, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20	14
Tidak valid	0,00-0,41	1, 3, 4, 8, 10 dan 12	6

Uji validitas diatas menunjukkan bahwa item pertanyaan nomor 1, 3, 4, 8, 10 dan 12 tidak valid karena skor $r_{\text{hitung}} <$ dari nilai r_{tabel} (0,413, $n = 23$, $\alpha = 0,05$), sedangkan item pertanyaan yang lainnya valid (sebanyak 14 item pertanyaan) karena nilai $r_{\text{hitung}} >$ dari nilai r_{tabel} .

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji statistik *Cronbach Alpha* yang terdapat pada program *SPSS* bisa digunakan sebagai Uji reliabilitas. Jika menemukan nilai pada tahapan pengujian dengan uji statistik *Cronbach Alpha* $> 0,60$ sehingga hal tersebut memenuhi kriteria sebagai data yang reliabel begitu juga sebaliknya tidak bisa disebut reliabel bila *Cronbach Alpha* $< 0,60$. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen dengan memakai program *SPSS* bisa diketahui pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas

Kategori	Interval	No Soal	Jumlah
Reliabel	0,60-1,00	2, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17,	14

		18, 19, dan 20	
Tidak Reliabel,	0,00-0,60	1, 3, 4, 8, 10 dan 12	6

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut didapatkan skor *Cronbach Alpha* sebesar 0,736, untuk mengambil kesimpulannya nilai tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Didapat r_{tabel} dari jumlah data(n) 23 sebesar 0,352. sehingga dinyatakan reliabel karena $0,736 > r_{tabel} = 0,352$. Dengan demikian bisa disebutkan bahwa item soal reliabel.

3. Deskripsi Hasil Tes

Penelitian ini dilakukan bertempat di MIN 1 Jepara pada kelas V 1 dan kelas V 2 yang berjumlah 58 peserta didik. Tujuan dilakukannya Uji sampel penelitian guna melihat kedua kelas sampel penelitian yang telah dipilih mempunyai skill kemampuan dahulu yang sama sebelum diberikan perlakuan. Ini dinilai penting dikerjakan supaya adanya perlakuan yang perlakuan yang tidak sama disetiap kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II yangmana termasuk dalam perbedaan yang murni disebabkan karena adanya perlakuan yang diberikan.

Guna melihat sebuah perbedaan kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II mempunyai kemampuan awal yang sama, maka sebelum dilaksanakan proses belajar mengajar terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pretest*. Adapun guna menjumlah hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan memakai SPSS. Bersumber pada sebuah penelitian yang sudah dilakukan penulis, maka dihasilkan data pada tabel 4.5.

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Nilai Tes

Deskripsi Hasil Tes	Jumlah	Rata-Rata	Nilai Maksimal	Nilai Minimal
Pretest	1210	41,72	60	20
Postest	2290	78,97	95	60

Dalam tabel 4.5, bisa diketahui nilai kemampuan memecahkan permasalahan peserta didik V 2 dengan media *e-comic*. Keseluruhan pada *pretest* diperoleh 1210 dengan memiliki mean 41,72, skor tertinggi 60 dan skor terendah. Sedangkan skor *posttest* kemampuan memecahkan masalah peserta didik meningkat. Adapun kesemuanya jumlah *posttest* adalah 2290, skor tertinggi 95, skor terendah 60, dan memiliki mean 78,97. Dengan demikian skor kemampuan memecahkan masalah meningkat pada skor *posttest*.

4. Hasil Analisis Data

a. Analisis statistik inferensial

1) Uji normalitas

Dalam melihat distribusi suatu data itu ikut atau bahkan dekat pada skor distribusi normal biasanya menggunakan uji normalitas data.¹ Pada penelitian ini, uji normalitas memakai uji *one sample kolmogrov sminorv* pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Hasil *pretest* dan *posttest* tingkatan kemampuan pemecahan permasalahan pada mata pelajaran fikih (zakat) digunakan sebagai bentuk uji normalitas data. Berikut ialah ketentuan uji normalitas, jika angka signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Begitupun sebaliknya, jika skorsignifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Kemampuan Memecahkan Masalah	Signifikan	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,067	Normal
<i>PosttesB</i>	0,149	Normal

e
rdasarkan tabel 4.6 memaparkan sebuah hasil pada

¹ Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel*, (Kudus: MediaIlmuPress, 2014), 149

uji *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal itu bisa dilihat pada hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menyelesaikan masalah peserta didik pada mata pelajaran fikih (zakat) memiliki signifikan 0,67 dan 0,149. Serta nilai signifikan pada paparan tabel di atas $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dipakai dalam proses memaparkan keberadaan dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang mempunyai variasi yang sama. Berdasar data hasil dari *posttest* ini hasil uji homogenitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ada juga ketetapan pengambilan keputusan uji homogenitas ialah bila skor signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi homogen. Begitupun sebaliknya, apabila skor signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi homogen. Dari penelitian ini terdapat hasil penghitungan seperti pada tabel 4.7:

Tabel 4.5
Hasil Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai fikih	Based on Mean	,323	1	56	,572
	Based on Median	,142	1	56	,708
	Based on Median and with adjusted df	,142	1	55,990	,708
	Based on trimmed mean	,324	1	56	,572

Sumber: Data Primer yang diolah, 2021

Berdasarkan hasil pada tabel 4.7 menunjukkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene Statistic*. Nilai signifikansi data adalah $0,572 > 0,05$ yang berarti data tersebut homogen.

b. Analisis Data Penelitian

Analisis ini akan dideskripsikan tentang data variabel media *e-comic* (X), dan di MIN 1 Jepara. Peneliti menggunakan instrumen data berupa angket/kuesioner yang dibagikan dan dijawab oleh responden. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Jepara yang berjumlah 58 siswa, yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Angket yang dibagikan kepada responden terdiri dari 14 item pernyataan tentang media *e-comic*. Untuk mempermudah dalam menganalisis dari hasil jawaban angket tersebut, diperlukan adanya penskoran nilai dari masing-masing item pernyataan sebagai berikut.

1. Untuk alternatif jawaban “tidak setuju” dengan skor 4 (untuk soal *favorable*) dan skor 1 (untuk soal *unfavorable*).
2. Untuk alternatif jawaban “ragu” dengan skor 3 (untuk soal *favorable*) dan skor 2 (untuk soal *unfavorable*).
3. Untuk alternatif jawaban “setuju” dengan skor 2 (untuk soal *favorable*) dan skor 3 (untuk soal *unfavorable*).
4. Untuk alternatif jawaban “sangat setuju” dengan skor 1 (untuk soal *favorable*) dan skor 4 (untuk soal *unfavorable*).

Adapun analisis pengumpulan data tentang media *e-comic* di MIN 1 Jepara adalah sebagai berikut.

1. Tingkat Pelaksanaan media *e-comic* di MIN 1 Jepara

Peneliti menyajikan data yang diperoleh dari angket tentang pembelajaran dengan menggunakan media *e-comic*, kemudian dihitung nilai rata-rata (mean) dari data yang terkumpul melalui angket variabel X yang terdiri dari 14 item pernyataan dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1922}{29} \\ &= 66,27\end{aligned}$$

Keterangan:

\bar{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.

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

H = Jumlah nilai skor tertinggi dari kemungkinan jawaban angket, yaitu sebesar 93

L = Jumlah nilai skor terendah dari kemungkinan jawaban angket, yaitu sebesar 53

a. Mencari nilai Range (R)

$$\begin{aligned}R &= H - L + 1 \\ &= 93 - 53 + 1 \\ &= 41\end{aligned}$$

b. Mencari kelas interval (K)

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 29 \\ &= 1 + 3,3 (1,462) \\ &= 1 + 4,824 \\ &= 5,824 \text{ jika dibulatkan menjadi } 6\end{aligned}$$

c. Mencari nilai Interval (I)

$$\begin{aligned}I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{41}{6}\end{aligned}$$

$$= 6,83 \text{ jika dibulatkan menjadi } 7$$

Keterangan:

I = Interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas

Berdasarkan data di atas diperoleh mean dengan nilai 65,32, nilai tertinggi kemungkinan jawaban yaitu 93, nilai terendah kemungkinan jawaban yaitu 53, range dengan nilai 41, dan interval dengan nilai 6. Adapun nilai interval yang digunakan pada media *e-comic* ini adalah 7. Sehingga, interval yang diambil adalah kelipatan sama dengan nilai 7, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.6. Nilai Interval media *e-comic*

No	Interval	Kategori
1.	63-68	Sangat Baik
2.	57-62	Baik
3.	51-56	Cukup
4.	45-50	Kurang

Hasil data di atas menunjukkan mean dengan nilai 65,32 dari hasil penerapan media *e-comic* berada pada interval (63-68). Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *e-comic* di MIN 1 Jepara dalam kategori sangat baik.

c. Analisis Uji Hipotesis

Selanjutnya ketika uji normalitas dan uji homogenitas sudah selesai, saatnya melakukan uji hipotesis dengan memakai analisis dibawah ini:

1) Analisis regresi linier sederhana

Pembuatan tabel penolong merupakan langkah pertama dalam analisis regresi linier sederhana. Tabel ini digunakan sebagai langkah perhitungan persamaan linier regresi sederhana sesudah dilihat adanya hasil skala pengukuran, selanjutnya penulis mengelompokkan tabulasi data dari hasil sebaran skala pengukuran yang selanjutnya bisa menjadi sebuah komponen pembantu dalam menganalisis regresi linier sederhana. Untuk mengetahui adanya pengaruh

media *e-comic* pada kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih(zakat) Kelas V 2 di MIN 1 Jepara dilakukan dengan perhitungan analisis regresi. Dengan menggunakan program SPSS 16.0 didapatkan sebuah hasil yang ada ditabel 4.8.

Tabel 4.7
Hasil Output Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57,407	8,471		6,777	,000
	e-comic	,325	,126	,445	2,582	,16

Sumber: Data Primer yang diolah, 2021

Dari tabel 4.8 maka bisa dilihat bahwasannya skor a didapatkan sejumlah 57,407 serta nilai b sejumlah 0,325. Bersumber pada sebuah hasil yang dipaparkan pada tabel diatas dibuatkan persamaan regresinya dengan memakai rumus:

$$Y' = a + bX$$

$$= 57,407 + 0,325X$$

Berdasar persamaan regresi linier tersebut bisa dijelaskan bahwa:

- Persamaan di atas mempunyai skor konstant sejumlah 57,407 bisa dikatakan bahwa bila tidak ada media *e-comic* atau variabel independen disebut dengan konstan sehingga angka pada variabel kemampuan memecahkan masalah ialah 57,407.
- Koefisien regresi media *e-comic* ialah sejumlah 0,325 menyebutkan bahwa setiap naiknya media *e-comic* sebanyak 100% akan

meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sejumlah 32,5%.

2) Koefisien Determinasi (R^2)

Mencari nilai korelasi antara media *e-comic* dengan kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih (zakat) kelas V 2 di MIN 1 Jepara. Adapun mencari nilai korelasi dengan menggunakan program SPSS 16.0 didapatkan sebuah hasil pada tabel 4.9.

Tabel 4.8
Hasil Output Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,445 ^a	,198	,168	7,648
a. Predictors: (Constant), e-comic				

Sumber: Data Primer yang diolah, 2021

Bersumber hasil pada tabel 4.9 dapat didapatkan bahwa skor koefisien determinasi variabel media *e-comic* dengan kemampuan memecahkan masalah ialah 19,8%. Kondisi ini bisa disimpulkan bahwa media *e-comic* menyuguhkan kontribusi pada kemampuan memecahkan masalah sejumlah 19,8% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.

Sedangkan antara variabel media *e-comic* (X) dengan kemampuan memecahkan masalah (Y) memiliki nilai hubungan sejumlah 0,445 sehingga memiliki korelasi sedang serta masuk pada interval korelasi (0,400-0,599).

c) Uji t

Uji t dipakai guna melihat pengaruhnya dari variabel bebas (X) berpengaruh secara signifikan pada variabel terikat (Y). Signifikan dalam artian pengaruh yang terjadi berlaku pada populasi (dapat digeneralisasikan). Adapun hasil uji t dapat dilihat pada *output* SPSS 16.0 pada tabel 4.10.

Tabel 4.9
Hasil Output uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57,407	8,471		6,777	,000
	e-comic	,325	,126	,445	2,582	,16

a. Dependent Variable: kemampuan memecahkan masalah

Sumber: Data Primer yang diolah, 2021

Tabel diatas menunjukkan sebuah hasil hitung berupa variabel media *e-comic* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah. Sebuah teori menyatakan bahwa variabel independen disebut mempengaruhi secara signifikan bila skor $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan angka signifikan $<0,05$.² Dengan demikian bisa diketahui bahwasannya mengkorporasikan skor t_{hitung} dengan skor t_{tabel} . Nilai t_{hitung} variabel media *e-comic* sejumlah $2,582 > t_{tabel}$ $2,052$ dengan signifikansi $0,16$ yangmana nilai signifikansi $<0,05$. Bersumber dari proses hitung itu bisa dikatakan bahwa hipotesis yang menyebut bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *e-comic* pada kemampuan pemecahan permasalahan pada mata pelajaran fikih (zakat) kelas V 2 di MIN 1 Jepara diterima.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di MIN 1 Jepara, menunjukkan bahwa penggunaan media *e-comic* dalam pembelajaran fikih materi zakat di MIN 1 Jepara mempunyai nilai rata-rata sebesar 65,32 berada pada interval (63-68), dan termasuk dalam kategori sangat baik.

²Duwi Prayitno, *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta: Mediakom, 2010),69

Kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara dengan menggunakan media e-comic mampu membantu peserta didik dalam memecahkan masalah. Dilihat nilai kemampuan memecahkan masalah peserta didik V 2 dengan media *e-comic*. Keseluruhan pada *pretest* diperoleh 1210 dengan skortertinggi 60 dan skor terendah 20 dan memiliki mean 41,72. Sedangkan nilai *posttest* kemampuan memecahkan masalah peserta didik meningkat. Adapun kesemuanya jumlah skor *posttest* adalah 2290, angka tertinggi 95, skor terendah 60, dan memiliki mean 78,97. Dengan demikian keseluruhan angka kemampuan memecahkan masalah terjadi sebuah peningkatan pada skor *posttest*. Atau dapat dikatakan bahwa hasil setelah menggunakan media *e-comic* mampu membantu peningkatan hasil pembelajaran peserta didik.

Pada hasil akhir dalam penelitian ini sesuai dengan tinjauan yang dijelaskan oleh Muhammad Anas, bahwa media *e-comic* adalah *e-comic* elektronik yang disajikan dengan alat digital yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* mampu membantu peningkatan hasil belajar peserta didik. Karena media *e-comic* disebut sebagai sebuah media yang memiliki daya tarik tinggi, dengan adanya bacaan yang berkaitan dengan pembelajaran dan disertai gambar-gambar yang menarik. Sehingga siswa mampu terangsang dan mampu belajar untuk memecahkan masalah dengan bantuan media *e-comic*. Dengan adanya *e-comic* untuk jembatan *instruksional* (pengajaran), pengajar dituntut untuk membuat sebuah dorongan internal potensial dari literatur untuk menjadikan referensi dalam membuat media *e-comic*. Peranan *e-comic* menjadi sebuah alat pembelajaran adalah sebagai salah beberapa diantara media yang dalam pandangan banyak orang ialah sebuah cara yang tepat untuk mengajarkan pelajaran dan memunculkan ide gagasan yang bagus siswa.³ Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada

³ Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Jakarta:PustakaEducation, 2104), 8

pembelajaran fikih (zakat) di MIN 1 Jepara dapat dibantu dengan penggunaan media *e-comic*.

Pada penelitian ini hasilnya menunjukkan bahwa media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih (zakat) mendapatkan nilai t_{hitung} sebesar 2,582 dengan t_{tabel} 2,052. Ini artinya skor $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} ($2,582 > 2,052$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian bisa ditarik kesimpulan media *e-comic* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih (zakat) kelas V 2 di MIN 1 Jepara Tahun Ajaran 2020/2021.

Pada penelitian ini juga dipaparkan nilai korelasi (r) antara variabel media *e-comic* dengan variabel kemampuan memecahkan masalah ialah dengan jumlah 0,445 yang mana ini masuk dalam kriteria interpretasi dalam skor hubungan 0,445 masuk dalam kategori sedang. Pada hasil yang menunjukkan skor 0,445 bisa dilihat nilai koefisien determinasi (R^2 *square*) sejumlah 0,198, yang dengan ini bisa diartikan bahwa 19,8% variasi besarnya kemampuan memecahkan masalah dapat dipaparkan oleh variasi media *e-comic*. Pada kaitannya ini bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *e-comic* sudah menyatakan bahwa kontribusi sebanyak 19,8% pada kemampuan memecahkan masalah dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.

Penerimaan hipotesis adanya pengaruh yang signifikan antara media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran fikih (zakat) kelas V 2 di MIN 1 Jepara. Adapun penelitian yang mendukung hasil dari pernyataan tersebut yakni Durotun Nasikhah, dan Risa Qismatil Ihza. Yang menjelaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media *e-comic* pada kemampuan pemecahan permasalahan pada mata pelajaran fikih (zakat) kelas V 2 di MIN 1 Jepara.

Penelitian ini juga sejalan dengan Bayu Kurniawan bahwa media *e-comic* cukup efektif dilakukan dalam pembelajaran karena didasarkan pada sejumlah pendidik yang bisa memakai berbagai media pada kegiatan pembelajaran, diantara banyaknya model pembelajaran salah satu yang

paling asik yakni *e-comic*.⁴ Penentuan media dapat dilihat dari latar belakang masalah dalam proses pembelajaran, dan penyesuaian dengan kemampuan guru dan peserta didik.



⁴ Bayu Kurniawan, Efektivitas Media Pembelajaran *E-Comic* pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII 1, no. 1, *Jurnal EDudeena*, (Kediri: STAIN kediri, 2007), 3