

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Penyajian Data

Dalam penerapan metode bermain *game* monopoli, peneliti menerapkan sebanyak 2 kali untuk memastikan bahwa siswa termotivasi dalam belajar SKI dan memahami cara bermain monopoli.

Data yang disajikan dalam skripsi ini yaitu data yang diperoleh melalui penyebaran angket tentang penggunaan metode bermain *game* monopoli dan motivasi belajar, peneliti menyebarkan angket kepada 30 siswa kelas VIII-B di MTsN 1 Pamekasan.

Berikut adalah nama responden atau nama siswa kelas VIII-B MTsN 1 Pamekasan.

Tabel 4.1
Nama Siswa Kelas VIII-B

No. Absen	Nama
1.	Adiba Najkhan Risal
2.	Afif Kevin Abqori RM
3.	Afzian Abrur Faudy Zani
4.	Ahmad Aditya Firmansyah
5.	Ahmad Bayu Setiawan
6.	Ainiyatun Nafiyah
7.	Almira Akbaryana
8.	Almirah Disti Naura

9.	Amaro Ali Umar Abror
10.	Asyifani Oktaviana
11.	Bambang Hermanto
12.	Faiqotus Sholihah Hidayati
13.	Fairus Zulfa Wijayanti
14.	Fauza Dwi Afrianita
15.	Holifatun Nadiyah
16.	I'tamaratul Izzatil Aini
17.	Januar Rafi Gunawan
18.	Mery Erlinasari
19.	Metha Eka Natalia
20.	Moh. Mudatsir
21.	Moh. Syahru Romadhana
22.	Nazilatus Syifa Agustina
23.	Nila Sari Aminarti
24.	Putri Sipaturrohmah
25.	Radinka Syafira Maritza
26.	Saskia Dwi Permata
27.	Septiana Rofika Ramadhani
28.	Siti Habibah Agustina
29.	Siti Nur Aisyah
30.	Wage Rubaie Muhammad Rajab

Dalam pemberian skor pada masing-masing butir soal peneliti menggunakan skala 4-1, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Jawaban SS mendapatkan skor 4
- b. Jawaban S mendapatkan skor 3
- c. Jawaban TS mendapatkan skor 2
- d. Jawaban STS mendapatkan skor 1

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mendapatkan data mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap motivasi belajar SKI siswa kelas VIII-B di MTsN 1 Pamekasan. Adapun data hasil penyebaran angket dapat dijelaskan dengan tabel-tabel berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Jawaban
Hasil Angket Variabel X
(Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli)

No.	Butir Soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3
3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	2	1	3	4	2
4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	4	3
5	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	1	2	4	2
6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
7	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4

9	3	3	3	3	2	2	3	4	2	4	2	2	2	4	2
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
11	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	2	4	4
12	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
13	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
18	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
20	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	4	3
21	3	3	3	3	2	3	4	2	2	4	2	1	4	4	4
22	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
25	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
30	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3

Tabel diatas merupakan jawaban hasil angket variabel X yaitu penggunaan metode bermain *game* monopoli yang diterapkan pada kelas VIII-B yang berisikan 15 pernyataan tentang penggunaan metode bermain *game* monopoli.

Tabel 4.3
Distribusi Jawaban
Hasil Angket Variabel Y
(Motivasi Belajar)

No.	Butir Soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4	3	4
3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4
4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4
5	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	2	4
6	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
8	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4
9	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4
10	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
11	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4
12	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3
15	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3

17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
18	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
19	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4
20	3	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4
21	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4
22	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
23	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
24	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
27	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4
28	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
29	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4
30	2	2	3	3	1	1	1	1	2	3	3	3	4	2	4

Tabel diatas merupakan jawaban hasil angket variabel Y yaitu motivasi belajar yang berisikan 15 pernyataan tentang motivasi belajar. Angket tersebut diisi oleh 30 siswa kelas VIII-B. Dari hasil jawaban angket tersebut kemudian mencari jumlah nilai X dan Y yang dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
 Skor Jawaban
 Angket Variabel X
 (Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli)

No.	Frekuensi Jawaban				Skor				Jumlah
	SS	S	KS	TS	SSx4	Sx3	TSx2	STSx1	
1	13	2	0	0	52	6	0	0	58
2	5	8	2	0	20	24	4	0	48
3	3	6	5	1	12	18	10	1	41
4	1	9	4	1	4	27	8	1	40
5	2	6	6	1	8	18	12	1	39
6	13	2	0	0	52	6	0	0	58
7	10	5	0	0	40	15	0	0	55
8	13	1	1	0	52	3	2	0	57
9	3	5	7	0	12	15	14	0	41
10	14	1	0	0	56	3	0	0	59
11	3	7	5	0	12	21	10	0	43
12	11	4	0	0	44	12	0	0	56
13	14	1	0	0	56	3	0	0	59
14	14	1	0	0	56	3	0	0	59
15	13	2	0	0	52	6	0	0	58

16	14	1	0	0	56	3	0	0	59
17	14	1	0	0	56	3	0	0	59
18	13	2	0	0	52	6	0	0	58
19	13	2	0	0	52	6	0	0	58
20	4	8	3	0	16	24	6	0	46
21	5	5	4	1	20	15	8	1	44
22	14	0	1	0	56	0	2	0	58
23	14	1	0	0	56	3	0	0	59
24	13	2	0	0	52	6	0	0	58
25	14	1	0	0	56	3	0	0	59
26	14	1	0	0	56	3	0	0	59
27	14	1	0	0	56	3	0	0	59
28	13	2	0	0	52	6	0	0	58
29	14	1	0	0	56	3	0	0	59
30	2	6	5	2	8	18	10	2	38
$\Sigma X =$									1602

Tabel diatas merupakan frekuensi jawaban untuk mencari nilai total pada angket variabel X yaitu penggunaan metode bermain *game* monopoli.

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah total pada variabel X yaitu 1602.

Tabel 4.5
Skor Jawaban
Angket Variabel Y
(Motivasi Belajar)

No.	Frekuensi Jawaban				Skor				Jumlah
	SS	S	KS	TS	SSx4	Sx3	TSx2	STSx1	
1	13	2	0	0	52	6	0	0	58
2	3	9	3	0	12	27	6	0	45
3	2	3	10	0	8	9	20	0	37
4	2	4	9	0	8	12	18	0	38
5	3	4	8	0	12	12	16	0	40
6	12	3	0	0	48	9	0	0	57
7	13	2	0	0	52	6	0	0	58
8	5	10	0	0	20	30	0	0	50
9	2	5	8	0	8	15	16	0	39
10	11	4	0	0	44	12	0	0	56
11	2	3	10	0	8	9	20	0	37
12	10	5	0	0	40	15	0	0	55
13	13	2	0	0	52	6	0	0	58

14	12	3	0	0	48	9	0	0	57
15	11	4	0	0	44	12	0	0	56
16	13	2	0	0	52	6	0	0	58
17	14	1	0	0	56	3	0	0	59
18	12	3	0	0	48	9	0	0	57
19	12	3	0	0	48	9	0	0	57
20	3	6	6	0	12	18	12	0	42
21	3	4	8	0	12	12	16	0	40
22	11	4	0	0	44	12	0	0	56
23	11	4	0	0	44	12	0	0	56
24	11	4	0	0	44	12	0	0	56
25	12	3	0	0	48	9	0	0	57
26	13	2	0	0	52	6	0	0	58
27	10	5	0	0	40	15	0	0	55
28	11	4	0	0	44	12	0	0	56
29	11	3	1	0	44	9	2	0	55
30	2	5	4	4	8	15	8	4	35
$\Sigma Y =$									1538

Tabel diatas merupakan frekuensi jawaban untuk mencari nilai total pada angket variabel Y yaitu motivasi belajar. Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah total pada variabel Y yaitu 1538. Dari data tersebut selanjutnya mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y. Namun sebelum mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y, perlu mengetahui nilai rata-rata pada setiap variabel. Untuk mencari rata-rata pada variabel X dan Y maka menggunakan rumus :

$$MX = \frac{\Sigma X}{N} = \frac{1602}{30} = 53,4$$

$$MY = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{1538}{30} = 51,4$$

$$x = X - MX$$

$$y = Y - MY$$

Jadi dari hasil hitung diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata X yaitu 53,4 dan nilai rata-rata Y yaitu 51,4. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa koefisien x dan y sebagaimana tabel berikut :

Tabel 4.6
Persiapan Mencari Korelasi
Variabel X dan Variabel Y

No.	X	Y	x	y	x ²	y ²	xy
1	58	58	4,6	6,6	21,16	43,56	30,36
2	48	45	-5,4	-6,4	29,16	40,96	34,56
3	41	37	-12,4	-14,4	153,76	207,36	178,56
4	40	38	-13,4	-13,4	179,56	179,56	179,56

5	39	40	-14,4	-11,4	207,36	129,96	164,16
6	58	57	4,6	5,6	21,16	31,36	25,76
7	55	58	1,6	6,6	2,56	43,56	10,56
8	57	50	3,6	-1,4	12,96	1,96	-5,04
9	41	39	-12,4	-12,4	153,76	153,76	153,76
10	59	56	5,6	4,6	31,36	21,16	25,76
11	43	37	-10,4	-14,4	108,16	207,36	149,76
12	56	55	2,6	3,6	6,76	12,96	9,36
13	59	58	5,6	6,6	31,36	43,56	36,96
14	59	57	5,6	5,6	31,36	31,36	31,36
15	58	56	4,6	4,6	21,16	21,16	21,16
16	59	58	5,6	6,6	31,36	43,56	36,96
17	59	59	5,6	7,6	31,36	57,76	42,56
18	58	57	4,6	5,6	21,16	31,36	25,76
19	58	57	4,6	5,6	21,16	31,36	25,76
20	46	42	-7,4	-9,4	54,76	88,36	69,56
21	44	40	-9,4	-11,4	88,36	129,96	107,16
22	58	56	4,6	4,6	21,16	21,16	21,16

23	59	56	5,6	4,6	31,36	21,16	25,76
24	58	56	4,6	4,6	21,16	21,16	21,16
25	59	57	5,6	5,6	31,36	31,36	31,36
26	59	58	5,6	6,6	31,36	43,56	36,96
27	59	55	5,6	3,6	31,36	12,96	20,16
28	58	56	4,6	4,6	21,16	21,16	21,16
29	59	55	5,6	3,6	31,36	12,96	20,16
30	38	35	-15,4	-16,4	237,16	268,96	252,56
Jumlah	1602	1538			1717,2	2006,4	1804,8

Berdasarkan data tersebut maka nilai r_{xy} adalah

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1804,8}{\sqrt{(1717,2)(2006,4)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1804,8}{\sqrt{3.445.390,08}}$$

$$r_{xy} = \frac{1804,8}{1.856,177}$$

$$r_{xy} = 0,973$$

Dari hasil hitung diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi *product moment* yaitu 0,973. Setelah mengetahui nilai tersebut maka korelasikan dengan tabel harga kritik *product moment* untuk mengetahui besarnya interpretasi nilai r. Berikut tabel harga kritik *product moment*.

Tabel 4.7
Harga Kritik dari "r" *Product Moment*

N	Interval	Kepercay	N	Interval	Kepercay	N	Interval	Kepercay
	95%	99%		95%	99%		95%	99%
3	0,997	0,999	26	0,388	0,496	55	0,266	0,345
4	0,950	0,99	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,824	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,32	0,413	175	0,148	0,194

16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	41	0,308	0,396	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	45	0,394	0,380	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	46	0,291	0,276	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364			
			50	0,297	0,361			

Dari data tersebut, diketahui bahwa r kerja $0,973 > r$ tabel baik pada taraf signifikansi 95% yaitu 0,361 dan 99% yaitu 0,463 dengan r tabel harga kritik pada $N = 30$. Jika dilihat, r kerja lebih tinggi daripada nilai r tabel harga kritik *product moment*. Dengan demikian hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan (diterima). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap motivasi belajar SKI siswa.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan, maka nilai r kerja yang diperoleh yaitu 0,973 dapat dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai sebagai berikut:

Tabel 4.8
Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,800 – 1,00	Tinggi
0,600 – 0,800	Cukup
0,400 – 0,600	Agak rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat rendah (Tak berkorelasi)

Berdasarkan tabel diatas, interpretasi nilai r diketahui bahwa nilai r kerja 0,973 berada diantara 0,800 – 1,00 dengan interpretasi tinggi, sehingga hasil penelitian “pengaruh tinggi antara penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan”.

2. Analisis Data

a) Uji Validitas Pada Variabel X (Pengaruh Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli)

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ ketepatan/ kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur

variabel yang diteliti. Suatu item pertanyaan disebut valid, apabila mampu melakukan pengukuran sesuai dengan apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment*, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Skor total sendiri adalah skor yang diperoleh dari penjumlahan skor item untuk instrumen tersebut.³⁴

Setelah melakukan uji validitas pada angket pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli, hasil uji validasi angket dapat dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Berikut table ringkasan hasil validasi untuk angket penggunaan metode game monopoli :

Tabel 4.9
Uji Validitas Variabel X
(Penggunaan Metode Bermain *game* monopoli)

Item Pernyataan	Nilai r	r Tabel	Hasil
1	0,916	0,361	Valid
2	0,890	0,361	Valid
3	0,804	0,361	Valid
4	0,948	0,361	Valid
5	0,710	0,361	Valid
6	0,806	0,361	Valid
7	0,493	0,361	Valid
8	0,827	0,361	Valid
9	0,898	0,361	Valid
0	0,532	0,361	Valid
11	0,950	0,361	Valid
12	0,958	0,361	Valid
13	0,748	0,361	Valid

³⁴ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva buku, April 2016), 97.

14	-0,232	0,361	Tidak Valid
15	0,814	0,361	Valid

Dari hasil uji validitas diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dari nilai r table maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dari hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa pernyataan yang valid sebanyak 14 dari 15 pernyataan.

b) Uji reliabilitas pada variabel X

Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang relatif tetap (konsisten). Dengan demikian, masalah reliabilitas instrumen berhubungan dengan masalah ketepatan hasil. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan suatu alat ukur.³⁵ Hasil perhitungan menggunakan *software* SPSS 23 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Uji Reliabilitas Variabel X
(Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	15

Cronbach alpha = 0,941 > 0,60 maka tes tersebut reliable

³⁵ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 97.

Pengukuran reliabilitas di atas menggunakan *software* SPSS 23, diperoleh *Cronbach alpha* dengan nilai 0,941 dari hasil perhitungan. Karena nilai *Cronbach alpha* yang diperoleh tingkat koefisien reliabilitasnya tinggi, maka dapat dikatakan bahwa seluruh item variabel X (penggunaan Metode bermain *game* monopoli) adalah *reliable* dan konsisten.

c) Uji Validitas Pada Variable Y (Motivasi Belajar)

Setelah melakukan uji validitas pada angket motivasi belajar, hasil uji validasi angket dapat dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r table. Berikut table ringkasan hasil validasi untuk angket motivasi belajar :

Ketentuan uji validitas variabel Y apabila r hitung $>$ r table

Table 4.11
Uji Validitas Variabel Y
(Motivasi Belajar)

Item Pernyataan	Nilai r	r Tabel	Hasil
1	0,964	0,361	Valid
2	0,963	0,361	Valid
3	0,930	0,361	Valid
4	0,902	0,361	Valid
5	0,955	0,361	Valid
6	0,951	0,361	Valid
7	0,845	0,361	Valid
8	0,882	0,361	Valid
9	0,948	0,361	Valid
10	0,832	0,361	Valid
11	0,875	0,361	Valid
12	0,664	0,361	Valid

13	-0,275	0,361	Tidak Valid
14	0,849	0,361	Valid
15	-0,274	0,361	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dari nilai r table maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dari hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa pernyataan yang valid sebanyak 14 dari 15 pernyataan.

d) Uji Reliabilitas Pada Variabel Y (Motivasi Belajar)

Table 3.4
Uji Reliabilitas Variabel Y
(Motivasi Belajar)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	15

$Cronbach\ alpha = 0,956 > 0,60$ maka tes tersebut reliable

Pengukuran reliabilitas di atas menggunakan *software* SPSS 23, diperoleh *Cronbach alpha* dengan nilai 0,956 dari hasil perhitungan. Karena nilai *Cronbach alpha* yang diperoleh tingkat koefisien reliabilitasnya tinggi, maka dapat dikatakan bahwa seluruh item variabel Y (Motivasi belajar) adalah *reliable* dan konsisten.

B. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis yang sudah dijabarkan diatas menunjukkan H_a diterima. Pembahasan lebih lanjut mengenai hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTsN 1 Pamekasan

Penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Pamekasan ini bertujuan untuk melihat gambaran mengenai pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap motivasi belajar siswa.

Metode permainan monopoli adalah salah satu stimulus yang akan meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap permasalahan disekitarnya. Permainan monopoli juga sebagai permainan edukatif sehingga anak-anak dapat bermain sambil belajar. Permainan ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan karena anak-anak dapat bermain sambil memecahkan masalah, dan menambah pengetahuan. Oleh sebab itu, metode bermain *game* monopoli ini sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.³⁶

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan monopoli dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan baik, siswa akan mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara individu. Melalui bermain monopoli tersebut, anak akan merasa senang dalam belajar. Tanpa anak sadari, dia sedang melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Terdapat pula pertanyaan sederhana yang ada di

³⁶ Rini Jusy Fitriana dan Siti Salamah, Perbedaan Penyuluhan Metode Dongeng Dan Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Kelompok Usia 9-10 Tahun Di SDN 1 Palam Banjarbaru, *Jurnal Skala Kesehatan*, Vol.10, No.2, Juli 2019, 87

masing-masing kartu. Anak yang pintar juga bisa menjadi tutor sebaya saat yang lain menemukan kesulitan.³⁷

Ketika proses pembelajaran SKI dengan materi Daulah Abbasiyah yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode bermain *game* monopoli dapat dikatakan berjalan dengan lancar dan maksimal. Untuk metode bermain *game* monopoli langsung dibuat sendiri oleh peneliti agar mempermudah melaksanakan pembelajaran di kelas, adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain *game* monopoli materi tentang Daulah Abbasiyah sebagai berikut :

- 1) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
- 2) Peneliti menyajikan informasi pembelajaran materi Daulah Abbasiyah.
- 3) Peneliti menyiapkan metode pembelajaran yang sudah dipersiapkan (bermain *game* monopoli).
- 4) Peneliti membentuk kelompok menjadi 5.
- 5) Satu papan monopoli akan dimainkan oleh 5 kelompok.
- 6) Peserta didik bersama-sama membaca buku pedoman penggunaan monopoli.
- 7) Peserta didik memilih pion untuk bermainnya.
- 8) Peserta didik menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu. Peserta yang dadunya menunjukkan jumlah terbanyak maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.
- 9) Permainan dimulai di petak START.

³⁷ Nancy Riana, Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli, *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2019, 3.

- 10) Peserta didik mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian.
- 11) Jika pemain berhenti di kotak pertanyaan, maka pemain akan mendapatkan pertanyaan terkait materi Daulah Abbasiyah. Jika pemain berhenti di kotak kesempatan, maka pemain akan mendapatkan kesempatan untuk bertanya.
- 12) Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain tersebut akan memperoleh poin 10 sedangkan untuk jawaban yang salah atau pertanyaan yang tidak dijawab maka tidak mendapatkan poin.
- 13) Jika area sudah pernah disinggahi oleh kelompok lain, maka pemain membuang dadu lagi untuk mendapatkan pertanyaan.
- 14) Permainan berhenti ketika semua siswa sudah sama-sama memiliki satu kesempatan yang sama untuk bertanya atau menjawab pertanyaan.
- 15) Dalam permainan ini, untuk jumlah poin tertinggi maka kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
- 16) Setelah permainan berakhir, peneliti mengevaluasi jalannya pembelajaran menggunakan metode bermain *game* monopoli.
- 17) Memberikan penghargaan.³⁸

Penggunaan metode bermain *game* monopoli ini memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar agar mencapai hasil yang lebih baik. Penggunaan metode bermain *game* monopoli sebagai bentuk usaha agar siswa bisa memahami dan mengingat materi SKI. Dengan

³⁸ Mardiah, Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiya, *Jurnal Mitra PGMI*, Vol. 1, No. 1, 74.

demikian, penggunaan metode bermain *game* monopoli memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan penggunaan metode bermain *game* monopoli yang dilakukan oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap motivasi belajar SKI.

2. Besarnya Pengaruh Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTsN 1 Pamekasan

Dari penelitian ini dapat memperlihatkan hasil yang maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar SKI materi Daulah Abbasiyah. Berikut hasil perhitungan peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan “r” hitung sebesar 0,973 lebih besar dari nilai “r” tabel pada N=30 dengan interval 95% sebesar 0,361 dan dalam kepercayaan 99% sebesar 0,463, karena nilai “r” hitung lebih besar dari nilai “r” table maka terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y. dengan demikian berdasarkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya Pengaruh Penggunaan Metode Bermain *Game* Monopoli Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTsN 1 Pamekasan ‘diterima’.

Sedangkan besar pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar adalah “tinggi”. Keputusan ini diperoleh dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa “r” hitung sebesar 0,973 koefisien korelasinya berada diantara 0,800 – 1,00. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa besar pengaruh penggunaan metode

bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan adalah “**tinggi**”.

Dari pembahasan diatas, setelah dilakukan perbandingan dan penyesuaian antara teori dan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa “penggunaan metode bermain *game* monopoli berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan”.

Setelah mengetahui hasil pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli, peneliti memberikan penekanan kepada guru mata pelajaran SKI agar metode bermain *game* monopoli bisa diterapkan pada pembelajaran SKI berikutnya dan diterapkan pada mata pelajaran PAI yang lain sehingga bermanfaat bagi siswa dan guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai dasar pertimbangan, pendukung, dan sumbangan pemikiran kepada guru PAI dan guru mata pelajaran lain dalam pembelajaran guna dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajarnya.