

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran umum SDN Branta Pesisir III

a. Profil Sekolah

Nama	: SDN Branta Pesisir III
Alamat Sekolah	:
Jalan	: Jl. Pegadaian Branta Pesisir
Desa/kelurahan	: Branta Pesisir
Kecamatan	: Tlanakan
Kota/kabupaten	: Pamekasan
Kode Pos	: 69371
Provinsi	: Jawa Timur
Nomor Telepon	: 082338034019
Jenjang Akreditasi	: B
Nomor Statistik Sekolah	: 101052603009
Status	: Negeri
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 20526710
Jumlah Rombel	: 13
Luas Tanah	: 1998 m ²
Luas Bangunan	: 900 m ²
Status Tanah	: Pemerintah Daerah
Jumlah Guru	: 22
Jumlah Penjaga Sekolah	: 1

b. Visi, misi, dan tujuan SDN Branta Pesisir III

Adapun visi, misi dan tujuan SDN Branta Pesisir III

1) Visi

Terwujudnya insan berkualitas, berbudi pekerti luhur, dan berbudaya yang didasari iman dan taqwa.

2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
- b) Mencetak siswa berprestasi, berkarakter, dan berakhlak mulia
- c) Menanamkan kebiasaan hidup bersih, sehat dan ramah lingkungan
- d) Menjadikan sekolah sebagai pusat kebudayaan

3) Tujuan

- a) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- b) Memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan Pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi
- c) Mengenal dan mencintai bangsa, Masyarakat dan kebudayaan
- d) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan Masyarakat

e) Saling menghormati

2. Analisis data

Pada penelitian ini peneliti menyebarkan 53 angket kepada siswa kelas IV SDN Branta Pesisir III. Adapun hasil penyebaran angket dilakukan untuk mendapatkan data mengenai ada tidaknya pengaruh *learning by playing* terhadap minat belajar siswa pata mata Pelajaran matematika dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Berikut hasil dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Data Angket Kelas Kontrol

No	Nama	Hasil
1	Adam Putra Firdaus	13
2	Ahmad Noval Hamdani	16
3	Ahmad Zacky Fathullah	19
4	Aqirani Nurifah Zami	14
5	Astia Sari	18
6	Delia Garizatin Nadifa	28
7	Dimas Pratama Sutrisno	31
8	Dinda Aurelia Safira	26
9	Dira Fitrotul Jalalah	19
10	Imam Zainuri	15
11	Jefri Alkasiri	28
12	Moh Afif Ainani a	21
13	Moh Ibnu Ilyas	23
14	Moh Mahrus Ali	16
15	Mohammad Fatan f	27
16	Musyarofatul Laila	38
17	Nizam Sulaiman	32

18	Noviani Tata Alfina	19
19	Rhan Afani	23
20	Sabrina	20
21	Sitti Aisyah Tohir	22
22	Sitti Nur Sumajсах	20
23	Sri Wahyuningsih	23
24	Suci Abrori	18
25	Tiara Alfinanda S	19
26	Zakwan Riziq Azmi	18

Tabel 4. 2 Hasil Data Angket Kelas Eksperimen

No	Nama	Hasil
1	Abizal Bakhtiar Rosyadi	14
2	Ahmad Faradillah Adil	24
3	Arjun Ali Fikrih	24
4	Bilal Syukur Muharromi	18
5	Exsha Maulana Hekam a	25
6	Fikra Bakhtiar Zafiri Iksan	48
7	Firsa Junia Putri	24
8	Ika Yuliani Ramadhani	41
9	Ikdan Hanif Mustofa M	47
10	Ilham Maulana Ul Haq	24
11	Inayatul Fitrih	29
12	Irena Shalsabila Pratiwi	20
13	Irzan Abdillah Raihan Z	32
14	Izzatunnisa Syauqia W	24
15	Kirana Fitri Fhatinah	31

16	Mohammad Efendi	38
17	Muhammad Nanda	33
18	Naura Aurelia Ramadani	41
19	Nur Ammar Khadavi M	24
20	Putri Bila Kaliana S	45
21	Raka Nurwahyudi	29
22	Rega Karunia Ilahi	39
23	Rika Nur Wahyuni	50
24	Sania Aurelia Nafela N	39
25	Sarifatul Jannah	38
26	Trio Pramana Putra	24
27	Ubaidillah El-Afgani	39

B. Pembuktian Hipotesis

1. Uji Validitas

Sebelum angket digunakan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kelas IV. Maka terlebih dahulu angket di uji cobakan kepada kelas yang lebih tinggi yaitu kelas V SDN Branta Pesisir III dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Uji cob aini dilakukan untuk menguji validitas dari setiap pernyataan angket tersebut. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu angket dengan menggunakan uji *person correlation* dengan bantuan SPSS 25 for windows. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas	
No Butir Angket	Person Corellation

1	0,460
2	0,483
3	0,441
4	0,572
5	0,088
6	0,579
7	0,453
8	0,518
9	0,532
10	0,462
11	0,630
12	0,493
13	0,457
14	0,445
15	0,468
N = 25 Siswa	
r tabel = 0,396 Dengan Taraf Signifikansi Yaitu 5%	

Valid tidaknya setiap butir angket dilihat setelah dibandingkan dengan r tabel. Dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji validitas yang ada pada tabel diatas menunjukkan bahwa ada 1 butir pernyataan angket yang tidak valid yaitu nomor 5 karena lebih kecil dari r tabel dan 14 butir pernyataan angket dinyatakan valid karena setiap butir pernyataan lebih besar dari r tabel. Dimana r tabel dengan N = 25 yaitu 0,396 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan hasil demikian, maka 14 butir angket dapat digunakan sebagai instrumen pada saat penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen angket tersebut reliabel atau dapat dipercaya untuk dijadikan sebagai alat pengumpulan data. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji *cronbach's alpha* dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Adapun hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items
.711	15

Suatu angket dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,70$, namun jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,70$ maka angket tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai dari *cronbach's alpha* yaitu $0,711 > 0,70$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data kedua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data adalah uji pra syarat sebelum menggunakan uji t. Pada penelitian ini uji normalitas data digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas pada kedua kelas tersebut yaitu menguji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS 25 *for windows* karena banyak sampel pada setiap kelas kurang dari 50. Adapun hasil yang diperoleh dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	D f	Sig.	Statistic	D f	Sig.
kelas_kontrol	.147	26	.157	.943	26	.155

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	D f	Sig.	Statistic	D f	Sig.
kelas_eksperimen	.141	27	.177	.947	27	.181

Suatu data berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05, dan data tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi < 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tabel diatas diperoleh nilai kelas kontrol 0,155 > 0,05, dan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,181 > 0,05 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua varians tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas adalah salah satu syarat sebelum melakukan uji t. pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji *levene's* dengan bantuan SPSS 25 for windows. Adapun hasil yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
DATA Based on Mean	1.96 9	1	51	.16 7

Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi $< 0,05$. Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi $0,167 < 0,05$ maka berarti menunjukkan bahwa kedua varians tersebut homogen.

5. Uji t

Uji t adalah Langkah terakhir untuk mencari ada tidaknya pengaruh *learning by playing* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran matematika dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Uji t pada penelitian ini menggunakan Independent Sampel T-tets dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Adapun hasil dari uji t dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 8 Hasil Uji t
Independent Sampel Test**

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	------------------------------

		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Diffe rence	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
D A T A	Equal varian ces assum es	1.96 9	.16 7	- 4.5 3 7	5 1	.000	- .1610 6	.03550	- .2323 2	- .0898 0
	Equal variances not assumed			- 4.5 5 5	49.6 26	.000	- .1610 6	.03536	- .2320 9	- .0900 3

Dari hasil uji t tabel diatas akan dicari ada tidaknya Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Dalam memutuskan ada tidaknya pengaruh yaitu dapat dilihat dari nilai t hitung = 4.537, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t tabel, dimana untuk $df = N-2 = 53-2 = 51$. Jika nilai t hitung > t tabel maka H_0 ditolak H_a diterima. Dimana H_0 dan H_a pada penelitian ini sebagai berikut:

- Ho : Tidak Ada Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.
- Ha : Ada Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai t hitung 4.537 lebih besar (>) t tabel 1.675 maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti Ada Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

C. Pembahasan

Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

Setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu pada proses pembelajaran berlangsung guru seharusnya memperhatikan setiap individu peserta didik. Apalagi pada pembelajaran matematika yang banyak peserta didik berpendapat bahwa matematika adalah pembelajaran yang rumit dan tidak menyenangkan, sehingga banyak peserta didik yang sangat tidak menyukai pembelajaran matematika.

Pada permasalahan mengenai matematika adalah pembelajaran yang rumit, maka sebagai guru seharusnya dapat menentukan metode yang tepat pada pembelajaran matematika. Salah satu metode yang dapat dipakai pada pembelajaran matematika adalah *learning by playing* (belajar sambil bermain).

Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan rasa kesenangan, tanpa melihat hasil akhir. Piaget memaparkan bahwa bermain terdiri dari tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Metode bermain yang diterapkan ketika kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disenangi oleh peserta didik, tetapi juga bermanfaat untuk perkembangan anak. Maka dari itu metode bermain ini sangat tepat di aplikasikan setiap proses pembelajaran berlangsung.¹

Dari pengamatan Frobel selama menjadi guru berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan permainan (*learning by playing*) akan lebih dinikmati oleh anak dan dapat menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan peserta didik.²

Peserta didik akan menganggap pembelajaran tersebut menarik Ketika pada saat pembelajaran berlangsung guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Dari suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik merasa bosan, maka akan timbul ras minat atau ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh *learning by playing* terhadap minat belajar khususnya pada pembelajaran matematika sangat berpengaruh. Sehingga guru kedepannya sangat perlu dalam memperhatikan metode pembelajaran yang akan dipakai pada saat pemberian materi kepada siswa berlangsung agar tujuan pada pembelajaran berjalan dengan baik.

Dalam penelitian yang dilakukan di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan pada kelas IV ini, pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *learning by playing* dimana permainan yang dipakai adalah permainan dadu pada materi diagram batang. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tatap muka pada dua kelas yaitu kelas A sebagai kelas kontrol

¹ Muhammad Fadlillah, Desain Pembelajaran PAUD (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2012), 168.

² Mayke S Tedjasaputra, Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini, (t.t.: Grasindo, t.th.) 1.

dan kelas B sebagai kelas eksperimen. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan pembukaan dan membaca doa.

Selanjutnya adalah kegiatan inti, dimana peneliti pada saat itu juga sebagai pengajar menjelaskan materi tentang diagram batang, dimana pada kelas kontrol peneliti hanya menjelaskan menggunakan metode ceramah dan pada kelas eksperimen peneliti menjelaskan menggunakan metode *learning by playing* berupa permainan dadu dengan bantuan media pembelajaran yaitu PADI (papan diagram). Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Kemudian setelah siswa paham, selanjutnya pada kelas kontrol peneliti memberi soal mengenai materi diagram batang dan pada kelas eksperimen peneliti membentuk kelompok untuk melakukan *learning by playing* menggunakan permainan dadu. Peneliti membagi siswa kelas eksperimen menjadi 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Setiap kelompok diberikan 1 lembar kerja dan 1 dadu, dimana pada setiap sisi dadu memiliki gambar hewan yaitu sapi, harimau, buaya, kucing, ikan, dan ayam.

Jika kelompok sudah terbentuk, selanjutnya peneliti menjelaskan bagaimana aturan permainan yang akan diselenggarakan. Yaitu setiap anggota kelompok bergantian dalam melempar dadu. Dadu dilempar sebanyak 13 kali (sesuai dengan angka yang ada di papan diagram). Setiap lemparan dadu akan muncul gambar hewan, dimana setiap hewan yang muncul dicatat pada lembar kerja yang diberikan peneliti, begitupun seterusnya.

Setelah dadu selesai dilempar sebanyak 13 kali, maka setiap kelompok akan mendapatkan data hewan yang muncul secara berbeda-beda. Selanjutnya setiap kelompok maju secara bergantian untuk mencatumkan hasil kerja pada papan diagram tersebut. Setelah semua

kelompok mencantumkan hasil kerjanya, selanjutnya adalah kegiatan terakhir yaitu penutup dan doa.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti membagikan angket untuk dijadikan sebagai bahan analisis data pada penelitian ini. Dapat dilihat dari hasil analisis data instrument menggunakan uji t, dimana diperoleh nilai t hitung 4.537 dan nilai t tabel 1.675. Dari hasil uji t yaitu bahwa t hitung 4.537 lebih besar dari pada t tabel 1.675, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh *Learning By Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Sehingga terbukti bahwa metode pembelajaran *learning by playing* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.