

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi data hasil pre dan post test, data aktivitas siswa dan data hasil respon siswa terhadap pelaksanaan proses hasil belajar mengajar dengan metode permainan monopoli termodifikasi pada materi ekosistem tema 8.

4.1.1 Data Hasil Belajar

Data hasil pembelajaran dilakukan 2 kali sebelum pemberian perlakuan dengan pre test dan setelah pemberian perlakuan dengan post test. Hasil data ditunjukkan pada table 4.1

Tabel 4.1 Hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan metode permainan monopoli termodifikasi

No	Nama	Pre test	Post test
1	Adrian bagus hadinata	70	90
2	Afriezal Suryapraba Laiasach	70	100
3	Aisyah Salsabila	60	100
4	Arfin Kurniawan Saputra	80	100
5	Azzahra Syakirah Ardianas	70	80
6	Cheryle Akia Princessa	70	90
7	Daffa Haidar Khalish	90	90
8	Dina Novita	80	90
9	Fariz Rahmat Dani	60	90
10	Fernanda Ahmad Naufalino	70	100
11	Gita Fajriyatin Puspa Rinjani	80	90
12	Handryan Ilham Suwarno	70	90
13	Miftahul Jannah Maya Sari	70	90
14	Mochammad Aryak Dwi Kurniawan	60	90
15	Muchamad Ichsanuddin Nadhif	70	100
16	Muhammad Hafiz Qobussakhy	80	90

17	Muhammad Naufal Izzudin Faiz. P	70	80
18	Muhammad Zaki Albughory	60	90
19	Revi Alya Nashwa	70	80
20	Rafi Fajar Ar'rauf	70	90
21	Tasya Nur Azizah Mu'min	70	80
22	Rohimakusuma Adenita	70	90
23	Syifa Aulia Alimatuzzahra	70	90
24	Sayyidah Syifa Sofia	60	90
Mean		71,67	90,42
Standart deviasi		8,165	6,241

4.1.2 Motivasi Belajar

Hasil pengamatan motivasi belajar siswa yang telah diamati saat selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi, yang dilakukan oleh 6 (enam) observer dan masing-masing observer mengamati 1 kelompok yang berjumlah 4 siswa, hasil pengamatan ditunjukkan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung

KELOMPOK	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI			
		1	2	3	4
1	Adrian Bagus Hadinata	9	7	8	8
	Afriezal Suryapraba Laiasach	9	8	8	6
	Aisyah Salsabila	9	8	7	8
	Arfin Kurniawan Saputra	9	7	7	8
2	Azzahra Syakirah Ardianas	8	9	6	7
	Cheryle Akia Princessa	8	9	8	5
	Daffa Haidar Khalish	7	9	7	6
	Dina Novita	7	9	6	7
	Fariz Rahmat Dani				

3		6	8	8	6
	Fernanda Ahmad Naufalino	7	8	6	6
	Gita Fajriyatin Puspa Rinjani	6	9	6	6
	Handryan Ilham Suwarno	7	7	6	7
4	Miftahul Jannah Maya Sari	6	6	6	6
	Mochammad Aryak Dwi Kurniawan	5	5	5	5
	Muchamad Ichsanuddin Nadhif	9	8	7	7
	Muhammad Hafiz Qobussakhy	6	5	6	7
5	Muhammad Naufal Izzudin Faiz. P	9	6	7	7
	Muhammad Zaki Albughory	8	7	6	6
	Revi Alya Nashwa	7	7	6	6
	Rafi Fajar Ar'rauf	7	9	4	7
6	Tasya Nur Azizah Mu'min	6	8	6	6
	Rohimakusuma Adenita	7	9	6	6
	Syifa Aulia Alimatuzzahra	8	7	7	7
	Sayyidah Syifa Sofia	7	8	7	6

Keterangan Aktivitas yang diamati meliputi aspek :

1. Aktif diskusi dalam kelompok
2. Aktif mencatat
3. Berpendapat
4. Bertanya

4.1.3 Respon Siswa

Lembar respon siswa yang telah diberikan dan diisi oleh 24 siswa, respon siswa menunjukkan kesan yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode media permainan monopoli termodifikasi. Lembar pengamatan respon siswa diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Data respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil respon siswa terhadap metode permainan monopoli dengan media termodifikasi

No	Pertanyaan	Yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	permainan monopoli termodifikasi tadi membuat pelajaran di kelas menjadi menyenangkan	24	0
2.	permainan monopoli termodifikasi tadi membuat semangat dan aktif dalam belajar dikelas	24	0
3.	permainan monopoli termodifikasi yang telah dimainkan tadi mempermudah dalam belajar materi ekosistem	24	0
4.	Apakah permainan monopoli tadi cukup jelas dan mudah	24	0
5.	permainan monopoli termodifikasi dapat membuat kalian bekerja sama atau diskusi dalam kelompok saat pelajaran di kelas	23	1
6.	permainan monopoli termodifikasi dapat membuat kalian dalam bertanya/ berpendapat	24	0
7.	Kalian ingin belajar lagi dengan permainan monopoli termodifikasi tadi	21	3

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan metode permainan monopoli termodifikasi menunjukkan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen dengan hasil menunjukkan nilai signifikansi $(p) > \alpha$. sehingga uji yang digunakan ialah uji parametric yaitu uji t dengan taraf 0,05.

Uji mengetahui perbedaan rata-rata pre dan post-test di analisis menggunakan uji perbedaan rata-rata dengan statistik t yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil uji perbedaan rata-rata pre dan post-test dengan statistik t

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	71.67	24	8.165	1.667
	postes	90.42	24	6.241	1.274

Dari hasil data diatas yang telah ditunjukkan pada tabel 4.4 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pre-test (sebelum diberi metode) dan post-test (setelah diberi metode) nilai rata-rata dari pre-test yakni 71,67 dan rata-rata post-test 90,42 Terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal sebelum diberi metode.

Langkat berikutnya analisis secara statistik dengan uji *paired-test* untuk menguji hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Menentukan taraf signifikansi

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi $\alpha < 0,05$

2. Statistik uji t

Tabel 4.5 hasil uji paired t-test data hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi metode permainan monopoli dengan media termodifikasi

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes – postes	-18.750	10.347	2.112	-23.119	-14.381	-8.877	23	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai t adalah 8.877 dengan signifikasi sebesar 0,000 maka ada peningkatan perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah diberi metode permainan monopoli dengan media termodifikasi. Karena p value < 0,05

4.2.2 Analisis Data Motivasi Siswa

Data hasil analisis motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan nilai % seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 hasil analisis motivasi belajar siswa

No siswa	Total aspek yang muncul dalam 45 menit / 5 menit											
	Nilai Aspek 1			Nilai Aspek 2			Nilai Aspek 3			Nilai Aspek 4		
	1	%	Kriteria	2	%	kriteria	3	%	kriteria	4	%	kriteria
1	9	100	Sangat baik	7	77,8	baik	8	88,9	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik
2	9	100	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik	6	66,7	Baik
3	9	100	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik	7	77,8	Baik	8	88,9	Sangat baik
4	9	100	Sangat baik	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik	8	88,9	Sangat baik
5	8	88,9	Sangat baik	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik
6	8	88,9	Sangat	9	100	Sangat	8	88,9	Sangat	6	66,7	Baik

			baik			baik			baik			
7	7	77,8	Baik	9	100	Sangat baik	7	77,8	Baik	6	66,7	Baik
8	7	77,8	Baik	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik
9	6	66,7	Baik	8	88,9	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik	6	66,7	Baik
10	7	77,8	Baik	8	88,9	Sangat baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
11	6	66,7	Baik	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
12	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik
13	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
14	5	55,6	Cukup	5	55,6	Cukup	5	55,6	Cukup	5	55,6	Cukup
15	9	100	Sangat baik	8	88,9	Sangat baik	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik
16	6	66,7	Baik	5	55,6	Cukup	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik
17	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik
18	8	88,9	Sangat baik	7	77,8	Baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
19	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
20	7	77,8	Baik	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	7	77,8	Baik
21	6	66,7	Baik	8	88,9	Sangat baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
22	7	77,8	Baik	9	100	Sangat baik	6	66,7	Baik	6	66,7	Baik
23	8	88,9	Sangat baik	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik	7	77,8	Baik
24	7	77,8	Baik	8	88,9	Sangat baik	7	77,8	Baik	6	66,7	Baik
Me an	7,4	82	Sangat baik	7,6	85	Sangat baik	6,6	73	Baik	6,5	72	Baik

Keterangan Aktivitas yang diamati meliputi aspek :

1. Aktif diskusi dalam kelompok
2. Aktif mencatat
3. Berpendapat
4. Bertanya

Tabel rangkuman data hasil analisis motivasi siswa sebagai berikut :

Tabel 4.7 hasil data analisis motivasi aktivitas siswa

No	Aspek	Jumlah sampel siswa	Jumlah total aktivitas yang muncul dalam 45 menit / 5 menit	Prosentase atau skor	Kriteria
1	Aktif diskusi dalam kelompok	24	176	82	Sangat baik
2	Aktif mencatat	24	183	85	Sangat baik
3	Berpendapat	24	158	73	Baik
4	bertanya	24	157	72	Baik

Berdasarkan pada tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata aspek 1 dan 2 dengan kriteria sangat baik selanjutnya pada aspek 3 dan 4 dengan kriteria baik. hal ini dapat terlihat dari tabel diatas yang menunjukkan hasil presentasi dari setiap aspek indikatornya.

4.2.3 Respon Siswa

Hasil data respon siswa yang menunjukkan kesan dan pengalaman selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan monopoli engan media termodifikasi, pada tabel berikut dibawah ini

Tabel 4.8 data hasil prosentase respon siswa

No	Pertanyaan	Yang menjawab 'YA'	Prosentase (%)
1.	permainan monopoli termodifikasi tadi membuat pelajaran di kelas menjadi menyenangkan	24	100
2.	permainan monopoli termodifikasi tadi membuat semangat dan aktif dalam belajar dikelas	24	100
3.	permainan monopoli termodifikasi yang telah dimainkan tadi mempermudah dalam belajar materi ekosistem	24	100
4.	Apakah permainan monopoli tadi cukup jelas dan mudah	24	100
5.	permainan monopoli termodifikasi dapat membuat kalian bekerja sama atau diskusi dalam kelompok saat pelajaran di kelas	23	95,8
6.	permainan monopoli termodifikasi dapat membuat kalian dalam bertanya/ berpendapat	24	100
7.	Kalian ingin belajar lagi dengan permainan monopoli termodifikasi tadi	21	87,5
Jumlah		164	683,3
Rata-rata persen (%)			97,6

Pedoman kriteria penafsiran nilai persentase menurut Ridwan (2007) sebagai berikut:

No	Presentase (%)	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Kurang
5	0 – 20	Sangat Kurang

Data respon siswa pada tabel 4.8 diatas dapat dinyatakan bahwa siswa memiliki sikap respon positif dan senang terhadap metode permainan monopoli termodifikasi hal ini dapat terlihat dari hasil jumlah rata-rata respon siswa sebesar 97,6 % yang menjawab YA, meskipun ada sebagian yang menjawab TIDAK.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada kondisi awal yakni saat pre-test masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai saat pre-test yakni dengan rata-rata 71,67 terjadi peningkatan rata-rata saat setelah melakukan pos-test yaitu setelah diberi metode permainan monopoli dengan media termodifikasi menjadi 90,42. Hasil uji statistic perbedaan rata-rata menggunakan uji paired t-test yang telah disajikan pada tabel 4.5 diketahui bahwa nilai signifikansi (p) = 0,00 karena p value < 0,05. Hasil belajar setelah diberi metode permainan monopoli dengan media termodifikasi lebih tinggi signifikansi dibanding sebelum diberi metode permainan monopoli dengan media termodifikasi. Sehingga menunjukkan bahwa metode permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa bila dibandingkan tidak menggunakan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi

Menurut Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah :

1. Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tentang intelektual siswa sehingga ranah ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif adalah ranah yang membahas tentang sikap, nilai-nilai dan apresiasi siswa. Ranah afektif mencakup tentang sikap penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi nilai.
3. Ranah psikomotor adalah suatu ranah yang mencakup persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan (Nana Sudjana, 2009).

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang bercirikan kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa, menambah keyakinan akan kemampuan dirinya, dan hasil belajar yang di capai bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatkannya, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya (Subur, 2015).

4.3.2 Motivasi Siswa

Dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh 6 observer pada masing-masing kelompok 1 observer dan tiap kelompok beranggotakan 4 orang siswa didapat hasil bahwa, pada aspek 1 : aktif diskusi dalam kelompok dengan 176 aktivitas yang muncul dalam jangka waktu 45 menit / 5 menit dan mendapat 82% prosentase dengan kriteria sangat baik sedangkan pada aspek 2 : aktif mencatat mendapat 183 aktivitas yang muncul dalam 45 menit / 5 menit dengan prosentase 85% dengan kriteria sangat baik, pada aspek 3 : mengemukakan pendapat diperoleh aktivitas siswa yang muncul sejumlah 158 dalam 45 menit / 5 menit dengan prosentase 73% kriteria baik selanjutnya pada aspek yang terakhir yakni aspek 4 : menyampaikan pertanyaan aktivitas yang nampak pada jangka waktu 45 menit / 5 menit sejumlah 157 dengan jumlah prosentase 72% kriteria baik. hal ini berarti pada aspek yang mendapatkan nilai tertinggi yakni pada aspek 2 yaitu aktif mencatat dan pada nilai aspek terendah yakni pada aspek 4 yaitu mengemukakan pertanyaan dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan monopoli termodifikasi dapat mendorong siswa aktif selama dalam pembelajaran dikelas.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa bisa berupa strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa untuk giat belajar sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal (Naily Fitriani, 2009).

4.3.3 Respon Siswa

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai, peneliti memberikan angket kepada seluruh siswa untuk mengetahui respon terhadap metode permainan monopoli dengan media termodifikasi. Data dari hasil respon siswa pada tabel 4.8 diperoleh respon siswa untuk masing-masing komponen

Dengan adanya metode ini yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, terlihat dari respon siswa 100% mereka menyatakan senang selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan monopolitermodifikasi. Metode ini juga dapat membuat siswa semangat dan aktif dalam belajar dikelas karena 100% mereka menyatakan telah membuat semangat dan aktif dalam pembelajaran. 100% siswa menyatakan bahwa permainan monopoli termodifikasi ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran materi ekosistem. Dan aturan permainan / cara menggunakan permainan monopoli termodifikasi ini 100% siswa keseluruhan menyatakan jelas dan mudah dipahami. Siswa mengemukakan bahwa 95,8% metode permainan monopoli termodifikasi membuat bekerja sama dan diskusi dalam kelompok saat pelajaran dikelas sehingga 100% siswa menyatakan metode ini dapat melatih kemampuan siswa dalam berpendapat dan bertanya. Jika pokok bahasan selanjutnya menggunakan metode permainan monopoli termodifikasi seperti ini 87,5% mereka menyatakan “ya” dan mereka tidak kesulitan dengan belajar seperti ini.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap metode ini dinilai positif karena dilihat dari prosentase terhadap 7 komponen semua mendapat rata-rata 97,6% artinya respon terhadap metode permainan monopoli termodifikasi ini sangat baik.

penerapan metode permainan pada siswa dapat membantu ingatan (memory) siswa karna dengan permainan siswa cenderung lebih senang dalam melakukan proses pembelajaran sehingga siswa dapat dihantarkan pada tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat untuk memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak yang akan

berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak (Sudono, 2000 dalam Dwi Kartika, 2013).

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sesuai untuk diterapkan pada siswa SD yakni pada siswa kelas 5 hal ini dirasa sesuai karna pada tingkatan tersebut media permainan monopoli sesuai untuk diterapkan karna siswa kelas 5 tahapan anak yang masih gemar bermain menurut, (ismail, 2006 dalam kartika dwi, 2013). Menyatakan, melalui kegiatan bermain anak dibentuk secara umum, baik perkembangan secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial.