

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan data-data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sesuai dengan teknik pengumpulan data, maka data-data hasil penelitian dikelompokkan menjadi beberapa bagian berikut.

#### A. Deskriptif Data

Pada bab ini akan dipaparkan data-data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Analisis data yang mengenai hasil penelitian dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan hasil penerapan metode *Permainan Kreatif* dengan menggunakan media *Hanger Play* pada materi himpunan kelas VII SMP yang diukur melalui data keaktifan siswa, keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa dan hasil belajar.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrument penelitian, validasi ini digunakan untuk mendapatkan instrumen penelitian yang berkriteria valid. Instrumen penelitian yang divalidasi diantaranya.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
4. Lembar Observasi Keaktifan Siswa
5. *Pretest* dan *Posttest*
6. Angket Respon Siswa

Keenam instrumen penelitian tersebut divalidasi dengan membuat lembar validasi, kemudian dikonsultasikan ke ahli pendidikan matematika (validator) untuk mendapatkan saran dari ahli. Kemudian instrumen di revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli. Diantara saran yang diberikan oleh para validator mengenai kelayakan dalam penelitian ini antara lain dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Saran Validator Keaktifan Siswa**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Bentuk tabel lebih baik dirapikan kembali
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Tata letak komen dan saran jangan dipisah/dibuat lembar baru

**Tabel 4.2 Saran Validator Keterlaksanaan Pembelajaran**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Bentuk tabel lebih baik dirapikan kembali
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Tata letak komen dan saran jangan dipisah/dibuat lembar baru

**Tabel 4.3 Saran Validator Respon Siswa**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Lebih baik jika template dibuat colorfull dengan gambar yang menarik
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Jarak spapsinya lebih baik jangan terlalu lebar

**Tabel 4.4 Saran Validator Hasil Belajar**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Gambar soal diperjelas biar lebih menarik
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Gambar soal diperjelas agar lebih dipahami siswa

**Tabel 4.5 Saran Validator RPP**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Alokasi waktu lebih baik diperinci secara terpisah
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Alat dan sumber belajar pada RPP diperjelas sumber belajarnya

**Tabel 4.6 Saran Validator LKS**

Validator	Saran
Dosen matematika UM Surabaya (Sanda Soemantri, M.Pd.)	Bentuk LKS disesuaikan dengan jenjang siswa agar menjadi LKS yang lebih menarik
Guru matematika SMP Negeri 11 Surabaya (Suminah, S.Pd.)	Gambar soal diperjelas agar lebih dipahami siswa

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh validator, instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti sudah layak untuk digunakan.

## B. Data Hasil Penelitian

### 1. Data Keaktifan Siswa

Pada penelitian ini, pengamatan keaktifan siswa dilakukan selama berlangsungnya pembelajaran selama dua kali pengamatan. Menurut yang telah ditetapkan di Bab III selama Adapun data yang diperoleh saat penelitian disajikan pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Data Keaktifan Siswa

No	Kategori aktivitas siswa yang diamati	Rata-rata waktu yang digunakan (menit)	Rentang waktu dengan toleransi 10 (menit)	Kategori
1	Mendengar/memperhatikan penjelasan guru/siswa	15	$11,88 \leq x \leq 18,13$	Efektif
2	Menemukan jawaban dan cara menjawab masalah	3	$15,75 \leq x \leq 20,25$	Tidak Efektif
3	Membaca buku paket	7	$7 \leq x \leq 9$	Efektif
4	Berdiskusi antar teman	4	$17,50 \leq x \leq 22,50$	Tidak Efektif
5	Bertanya kepada guru jika kesulitan	4	$2,63 \leq x \leq 4,38$	Efektif
6	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	6	$3,50 \leq x \leq 4,50$	Tidak Efektif
7	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pada saat presentasi kelompok	1	$0,75 \leq x \leq 1,25$	Efektif
8	Perilaku yang tidak relevan	0	0	Efektif

Berdasarkan tabel diatas maka untuk menghitung jumlah kategori yang efektif sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah kategori yang efektif}}{\text{jumlah kategori aktivitas siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{\text{kategori efektif (1,3,5,7,8)}}{8} \times 100\% \\ &= \frac{5}{8} \times 100\% \\ &= 62,5\% \end{aligned}$$

## 2. Data Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada penelitian ini, peneliti mengamati guru selama melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Permainan Kreatif*. Pengamatan kepada guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sajikan pada Tabel 4.8

**Tabel 4.8 Data Keterlaksanaan Pembelajaran**

Aspek	Poin aspek	Penilaian keterlaksanaan pembelajaran			
<b><i>Pendahuluan</i></b>					
Fase I					
		Pertemuan I	Kategori	Pertemuan II	Kategori
1	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
2	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
3	3	75%	Baik	75%	Baik
4	3	75%	Baik	75%	Baik
<b><i>Inti</i></b>					
Fase II					
5	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
6	3	75%	Baik	75%	Baik
7	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
8	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
9	3	75%	Baik	75%	Baik
10	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
Fase III					
11	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
12	3	75%	Baik	75%	Baik
13	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
14	3	75%	Baik	75%	Baik
Fase IV					
15	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
16	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
17	3	75%	Baik	75%	Baik
18	3	75%	Baik	75%	Baik
19	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
20	3	75%	Baik	75%	Baik
Fase V					
21	3	75%	Baik	100%	Sangat Baik
22	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
<b><i>Penutup</i></b>					
Fase VI					
23	3	75%	Baik	75%	Baik
24	4	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
Rata-rata		82,29%		89,58%	

## 3. Data Respon Siswa

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran, maka dilakukan pengisian angket yang telah disediakan peneliti. Berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Data Respon Siswa**

No	Pernyataan	Hasil Angket		Persentase Hasil Angket	Kategori
		ya	tidak		
1	Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya senang dan tertarik terhadap mata pelajaran matematika	32	0	100%	Sangat Positif
2	Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya mudah memahami mata pelajaran matematika	31	1	96%	Sangat Positif
3	Pembelajaran permainan kreatif membuat saya aktif dalam bekerja kelompok	30	2	93%	Sangat Positif
4	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik	31	1	96%	Sangat Positif
5	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif seperti tidak ada bedanya dengan pelajaran yang biasa dilakukan	7	25	78%	Positif
6	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya rajin untuk menyimak materi yang dipelajari.	29	3	90%	Sangat Positif
RATA-RATA		Sangat positif = 95%			Positif = 78%

#### 4. Data Hasil Belajar

Pada penelitian kali ini peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun data-data yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut.

##### a. Data *pretest*

*Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui sampai mana kemampuan siswa dalam memahami materi himpunan. *Pretest* dilakukan satu kali karena penelitian dilakukan secara individu dan diberikan pada pertemuan pertama. Data *pretest* siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya diberikan pada Tabel 4.10

**Tabel 4.10 Data Hasil *pretest***

No	Siswa	Nilai Pretest	No	Siswa	Nilai Pretest
1	Abdul Aziz	65	17	Dean Elisa	60
2	Berliana P. Siwa	55	18	Mayla Az-zahra	50
3	Giffauzan Augusta	45	19	Muhammad Isra	55
4	Moch. fikri	50	20	Riski Atika Putri	55
5	Nizar Husain	45	21	Arjuna Johanda	55
6	Abiyyu Bilhuda	55	22	Safira Hijri	50
7	Brian Aditya	55	23	Dimas Saputa	60
8	Gusti Candra	55	24	Moch Dimas S	60
9	Fariel Firzansyah	45	25	Putri Rita S	55
10	Nabila Putri Ayu	60	26	Bening Monalisa	55
11	Aditia Hermanto	55	27	Sandy Ferbiansyah	65
12	Caya Puspitasari	50	28	Hanif Julianto	65
13	M. Fajar Hidayat	55	29	Nurul Imanda	65
14	Fadhilla Ramadhani	60	30	Zakiya Intan	60
15	Nur Afia Rahmat	65	31	Muflichul Ammar	60
16	Amelia Yunita Sari	55	32	Chairul Anam	65
Jumlah				1805	
Rata-rata				56,41	

**b. Data Posttest**

Penelitian *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 dalam memahami materi himpunan setelah diberikan intervensi menggunakan pembelajaran metode *Permainan Kreatif*. Adapun hasil data *posttest* tertera dalam Tabel 4.11

**Tabel 4.11 Data Hasil *posttest***

No	Siswa	Nilai Posttest	No	Siswa	Nilai Posttest
1	Abdul Aziz	80	17	Dean Elisa	85
2	Berliana P. Siwa	90	18	Mayla Az-zahra	90
3	Giffauzan Augusta	85	19	Muhammad Isra	80
4	Moch. fikri	95	20	Riski Atika Putri	80
5	Nizar Husain	80	21	Arjuna Johanda	80
6	Abiyu Bilhuda	90	22	Safira Hijri	90
7	Brian Aditya	80	23	Dimas Saputa	90
8	Gusti Candra	90	24	Moch Dimas S	80
9	Fariel Firzansyah	80	25	Putri Rita S	85
10	Nabila Putri Ayu	85	26	Bening Monalisa	85
11	Aditia Hermanto	80	27	Sandy Ferbiansyah	85
12	Caya Puspitasari	90	28	Hanif Julianto	85
13	M. Fajar Hidayat	80	29	Nurul Imanda	85
14	Fadhilla Ramadhani	90	30	Zakiya Intan	80
15	Nur Afia Rahmat	90	31	Muflichul Ammar	85
16	Amelia Yunita Sari	85	32	Chairul Anam	80
Jumlah			2715		
Rata-rata			84,84		

## 5. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan menggunakan media *Hanger Play* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Surabaya.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak. Adapun hasil Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov diberikan pada Gambar 4.1.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,49014773
Most Extreme Differences	Absolute	,176
	Positive	,176
	Negative	-,129
Test Statistic		,176
Asymp. Sig. (2-tailed)		,884

Test distribution is Normal.<sup>a</sup>  
Calculated from data.<sup>b</sup>  
Lilliefors Significance Correction.<sup>c</sup>

Gambar 4.1 Uji normalitas

Dari data uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi metode one-sample komogorov-smirnov sebesar 0,884. Nilai signifikansi ini  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas maka langka selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar signifikansi pengaruh penggunaan metode pembelajaran *permainan kreatif* dengan media *hanger play* terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji-t dua sampel berpasangan menggunakan program SPSS disajikan pada Gambar 4.2



		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	-29,00000	8,03012	1,46609	-31,99849	-26,00151	-19,780	29	,000

**Gambar 4.2 Uji-t**

Dari hasil uji  $t$  diatas terdapat nilai signifikansi  $t$  -19,78. Nilai signifikansi ini  $< 0,05$  artinya terdapat pengaruh metode pembelajarn *permainan kreatif* dengan media *hanger play*

## C. Pembahasan

### 1. Keaktifan Siswa

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil analisis keaktifan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa:

a. Mendengar/memperhatikan penjelasan guru.

Pada keaktifan saat mendengar/memperhatikan penjelasan guru waktu yang digunakan yaitu 15 menit berada pada rentang waktu ideal  $11,88 \leq x \leq 18,13$ . Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih memenuhi kriteria efektif.

b. Menentukan jawaban dan cara menjawab masalah.

Waktu yang digunakan siswa untuk menentukan jawaban dan cara menjawab masalah dengan rata-rata 3 menit. Pada rentang waktu ideal  $15,75 \leq x \leq 20,25$  sangatlah kurang. Dengan demikian keaktifan siswa pada poin ini memenuhi kriteria tidak efektif. Hal ini terjadi dikarenakan siswa sedikit kurang cermat saat membaca buku dan kurang paham dengan persoalan yang diberikan.

c. Membaca buku paket

Rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk membaca buku paket yaitu 7 menit berada dalam rentang waktu ideal  $7 \leq x \leq 9$ . Hal ini menunjukkan bahwa waktu yang digunakan siswa kurang dari waktu ideal. Dengan demikian poin ini memenuhi kriteria efektif.

d. Berdiskusi antar teman

Pada saat berdiskusi kelompok siswa waktu yang digunakan yaitu 4 menit, dengan rentang waktu ideal  $17,50 \leq x \leq 22,50$  dari waktu tersebut sangatlah kurang. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan berdiskusi antar teman memenuhi kriteria tidak efektif. Hal ini terjadi dikarenakan siswa tidak fokus dengan teman sekelompok tetapi lebih fokus kepada kelompok lain yang sedang berdiskusi.

e. Bertanya kepada guru jika ada kesulitan

Keaktifan belajar siswa dengan bertanya kepada guru jika ada kesulitan, waktu yang digunakan untuk bertanya adalah 4 menit. Dalam rentang waktu ideal  $2,63 \leq x \leq 4,38$  siswa menunjukkan bahwa keaktifan untuk bertanya kepada guru jika ada kesulitan memenuhi kriteria efektif.

f. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Dari mempresentasikan hasil diskusi kelompok, waktu yang digunakan adalah 6 menit. Rentang waktu ideal  $3,50 \leq x \leq 4,50$ . Dengan itu waktu yang mereka gunakan kurang dari rentang waktu ideal. Dengan demikian poin ini memenuhi kriteria tidak efektif. Hal ini terjadi dikarenakan kelompok yang sedang presentasi selalu menanggapi terus menerus siswa yang bertanya sehingga mengakibatkan kelebihan waktu dalam proses presentasi.

g. Mengajukan pertanyaan/menanggapi pada saat presentasi kelompok.

Setelah presentasi hasil diskusi kelompok, setiap kelompok lain dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi. Waktu yang digunakan siswa yang menanggapi atau bertanya adalah 1 menit. Dengan rentang waktu ideal  $0,75 \leq x \leq 1,25$ . Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa untuk menanggapi ataupun bertanya memenuhi kriteria efektif.

h. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran

Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran (berbicara yang tidak berhubungan dengan KBM, ramai, bercanda, tidak memperhatikan guru) menggunakan waktu 0 menit dalam waktu ideal 0 menit. Hal ini menunjukkan poin ini memenuhi kriteria efektif.

Dari hasil penelitian, data presentase keaktifan siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya yang berdasarkan data kategori yang efektif adalah sebesar 62,5%. Maka peningkatan keaktifan terhadap penerapan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play* di katakan positif. Sesuai dengan penetapan yang tertera di bab III keaktifan siswa bersifat positif apabila secara jumlah keseluruhan kategori yang efektif lebih dari 50%

## 2. Keterlaksanaan Pembelajaran

a. Fase I

Dari fase I ini terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 4 aspek dengan redaksi (Guru membuka pelajaran dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, guru memotivasi dan mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai, guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami konsep himpunan dan memberikan gambaran tentang aplikasi nilai sehari-hari) telah memenuhi kriteria baik dan sangat baik

b. Fase II

Dari fase II terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 6 aspek dengan redaksi (Guru mempersiapkan media Hanger Play, guru menyampaikan teknis bermain dengan media Hanger Play, siswa mendengarkan saat guru menyampaikan materi pembelajaran, guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai stimulus, siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait himpunan, siswa bertanya mengenai materi yang dijelaskan guru) telah memenuhi kriteria baik dan sangat baik.

c. Fase III

Dari fase III terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 4 aspek dengan redaksi (Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri 5-6 kelompok, siswa diberi Lembar Kerja Siswa (LKS), guru memberikan penjelasan cara mengerjakan LKS, guru mengorganisir siswa untuk bermain dengan media Hanger Play di dalam kelas) telah memenuhi kriteria sangat baik, baik, sangat baik, dan baik.

d. Fase IV

Dari fase IV terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 6 aspek dengan redaksi (Setiap kelompok mengambil jenis data sesuai dengan petunjuk yang disampaikan atau yang tertulis dalam lembar kerja oleh guru, setiap kelompok menulis jenis data yang diambil kemudian ditulis di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru, setiap kelompok dari semua kelompok menuliskan jenis data yang diperoleh kedalam media hanger play sesuai dengan jenis data masing-masing, setiap kelompok memilih jenis data yang ada di media hanger play kemudian mengolah data tersebut dan ditulis kedalam lembar kerja, setelah data di olah setiap kelompok, hasil datanya ditulis kedalam media hanger play, setiap kelompok mempresentasikan hasil secara bergantian) telah memenuhi kriteria baik dan sangat baik

e. Fase V

Dari fase V terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 2 aspek dengan redaksi (Setiap kelompok memberikan kesimpulan dari permainan dengan media hanger play tersebut dan guru memberikan kesimpulan terakhir sebelum penutupan pembelajaran) telah memenuhi kriteria baik dan sangat baik.

#### f. Fase VI

Dari fase VI terdapat dua pertemuan dan masing-masing terdiri dari 2 aspek (Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik dalam permainan dan guru mengucapkan salam penutup) telah memenuhi kriteria baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis diatas terdapat rata-rata tiap pertemuan dari semua aspek. Pertemuan pertama diperoleh rata-rata 82,29% dan untuk pertemuan kedua diperoleh rata-rata 89,58%. Sesuai dengan kriteria yang di tetapkan di bab III maka keterlaksana pembelajaran dari dua pertemuan ini termaksud dalam kategori sangat baik.

### 3. Respon Siswa

Berdasarkan dari Tabel 4.9 dapat diketahui bahwa hasil respon dari 32 siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya diperoleh :

- a. Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya senang dan tertarik terhadap mata pelajaran matematika?

Bersadarkan hasil observasi terdapat 32 siswa yang menunjukkan bahwa respon siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan presentase 100%.

- b. Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya mudah memahami mata pelajaran matematika?

Berdasarkan hasil observasi terdapat 31 siswa yang menunjukkan bahwa respon siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan presentase 96%

- c. Pembelajaran permainan kreatif membuat saya aktif dalam bekerja kelompok?

Berdasarkan hasil observasi terdapat 30 siswa yang menunjuka bahwa repon siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan presentase 93%

- d. Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik?

Berdasarkan hasil observasi terdapat 31 siswa yang menunjukkan bahwa respon siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan presentase 96%

- e. Pembelajaran menggunakan permainan kreatif seperti tidak ada bedanya dengan pelajaran yang biasa dilakukan?

Berdasarkan hasil observasi terdapat 25 siswa yang menunjukkan bahwa respon siswa masuk dalam kategori positif dengan presentase 78%

- f. Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya rajin untuk menyimak materi yang dipelajari?

Berdasarkan hasil observasi terdapat 29 siswa yang menunjukkan bahwa respon siswa masuk dalam kategori sangat positif dengan presentase 90%

Berdasarkan data hasil penelitian, data angket respon siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya memiliki rata-rata yaitu untuk kategori sangat positif memiliki rata-rata sebesar 95% dan untuk kategori positif memiliki rata-rata sebesar 78%. Maka respon siswa terhadap penerapan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play* di katakan positif. Sesuai dengan kriteria yang ditetapkan di bab III respon siswa dikatakan positif apabila secara jumlah keseluruhan kategori positif dan sangat positif lebih dari 60%.

#### 4. Hasil Belajar Siswa

Batas pencapaian ketuntasan belajar pada SMP Negeri 11 Surabaya ditetapkan pada skor/nilai 78. Berdasarkan analisi hasil belajar siswa kelas VII-A, semua siswa yang berjumlah 32 dinyatakan tuntas. Berdasarkan perhitungan hasil belajar siswa di kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya setelah dilaksanakan metode pembelajaran *permainan kreatif* dengan media *hanger play* pada materi himpunan, diperoleh data nilai kognitif siswa yang tertera pada Tabel 4.12

**Tabel 4.12 Data Hasil Belajar**

No	Siswa	Pretest	Posttest	Kenaikan	Kriteria
1	Abdul Aziz	65	80	15	TUNTAS
2	Berliana P. Siwa	55	90	35	TUNTAS
3	Giffauzan Augusta	45	85	40	TUNTAS
4	Moch. Fikri	50	95	45	TUNTAS
5	Nizar Husain	45	80	35	TUNTAS
6	Abiyyu Bilhuda	55	90	35	TUNTAS
7	Brian Aditya	55	80	25	TUNTAS
8	Gusti Candra	55	90	35	TUNTAS
9	Fariel Firzansyah	45	80	35	TUNTAS
10	Nabila Putri Ayu	60	85	25	TUNTAS
11	Aditia Hermanto	55	80	25	TUNTAS

No	Siswa	Pretest	Posttest	Kenaikan	Kriteria
12	Caya Puspitasari	50	90	40	TUNTAS
13	M. Fajar Hidayat	55	80	25	TUNTAS
14	Fadhilla Ramadhani	60	90	30	TUNTAS
15	Nur Afia Rahmat	65	90	25	TUNTAS
16	Amelia Yunita Sari	55	85	30	TUNTAS
17	Dean Elisa	60	85	25	TUNTAS
18	Mayla Az-zahra	50	90	40	TUNTAS
19	Muhammad Isra	55	80	25	TUNTAS
20	Riski Atika Putri	55	80	25	TUNTAS
21	Arjuna Johanda	55	80	25	TUNTAS
22	Safira Hijri	50	90	40	TUNTAS
23	Dimas Saputa	60	90	30	TUNTAS
24	Moch Dimas S	60	80	20	TUNTAS
25	Putri Rita S	55	85	30	TUNTAS
26	Bening Monalisa	55	85	30	TUNTAS
27	Sandy Ferbiansyah	65	85	20	TUNTAS
28	Hanif Julianto	65	85	20	TUNTAS
29	Nurul Imanda	65	85	20	TUNTAS
30	Zakiya Intan	60	80	20	TUNTAS
31	Muflichul Ammar	60	85	25	TUNTAS
32	Chairul Anam	65	80	15	TUNTAS
<b>Rata-rata</b>		<b>56,41</b>	<b>84,84</b>	<b>28,43</b>	<b>TUNTAS</b>

Dari data Tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata skor tes hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya pada materi himpunan . Untuk rata-rata data *pretest* sebesar 56,41, data *posttest* sebesar 84,84 dan untuk selisih perbandingannya sebesar 28,43. Persentase ketuntasan hasil belajar mencapai angka 100%.

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 dikatakan tuntas karena lebih dari 75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play*

## 5. Uji Hipotesis

Tabel 4.13 Data Uji Hipotesis

Hipotesis Penelitian	Uji Normalitas	Uji-t	Interpretasi
Pengaruh penerapan metode <i>permainan kreatif</i> dengan media <i>hanger play</i> terhadap hasil belajar siswa	Data signifikan bernilai 0,884	Data signifikan bernilai 0,000	Hipotesis diterima

Pengujian uji normalitas data pretest dan posttest dengan menggunakan program komputer SPSS dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov diketahui signifikansi metode Kolmogorov-Smirnov bernilai 0,884. Karena signifikansi bernilai 0,884 yang berarti  $> 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji-t dua sampel berpasangan menggunakan program SPSS pada Gambar 4.2 yang menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000 karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga, pembelajaran sebelum menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play* berbeda dengan pembelajaran setelah menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *permainan kreatif* dengan menggunakan media *hanger play* berpengaruh terhadap hasil belajar