

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian**

###### a. Gambaran umum SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin merupakan sebuah sekolah negeri yang di bangun oleh pemerintah, dengan akreditasi A. Sekolah tersebut beralamat di Jalan Kuin Utara Gg. SMP 15, Kuin Utara, Kecamatan. Banjarmasin, Kota Banjarmasin. Provinsi Kalimantan Selatan

###### b. Profil Sekolah

###### 1) Visi

Terwujudnya insan yang berkarakter, berprestasi, berjiwa sosial dan mandiri serta berwawasan lingkungan

###### 2) Misi

a) Menyelenggarakan pendidikan dasar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), keunggulan akademik, berintegritas tinggi dan berwawasan kebangsaan budaya Indonesia

b) Mendidik siswa yang menjunjung tinggi etika moral intelektual mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui kegiatan inovasi

- c) Membentuk siswa berkarakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, sikap kepedulian terhadap lingkungan melalui wawasan wiyata mandala dan adhiwiyata
- d) Memberikan pelayanan pendidikan kepada masyarakat dengan penuh tanggung jawab

### 3) Tujuan Sekolah

- (1) Meningkatkan pelayanan akademi dan non akademik, pembinaan iman dan taqwa kepada semua warga sekolah serta meningkatkan kerja sama antara pemangku kepentingan (*stake holder*).
- (2) Menciptakan kultur sekolah untuk mendukung proses pembelajaran yang kondusif serta meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana prasarana untuk menunjang proses pembelajaran
- (3) Memelihara lingkungan sekolah dan sekitarnya supaya tetap bersih, indah, asri, lestari dan memerikan kenyamanan kepada seluruh warga sekolah
- (4) Membentuk kepribadian warga sekolah yang berkarakter dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur kehidupan.

### c. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SDN Kuin Utara 6
- 2) NPSN : 30304107
- 3) Status Sekolah : Negeri

- 4) Akreditasi : B (Baik)
- 5) Alamat : Jl. Kuin Utara Gg. Smp. 15 Rt.04
- 6) Kelurahan : Kuin Utara
- 7) Kecamatan : Banjarmasin Utara
- 8) Kode Pos : 70127
- 9) Tanggal Sk : 01-01-1910
- 10) Inpres Tahun : 1974
- 11) Luat Tanah Milik : 1277 m<sup>2</sup>
- 12) Jumlah Rombel : 6 Rombel
- 13) PLN : 1300 watt

d. Jadwal Belajar Mengajar SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

Waktu penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, dan Sabtu. Pembelajaran dimulai pukul 07.30 WITA s/d 14.30 Wita. Untuk kelas rendah 30 menit sedangkan kelas tinggi 35 menit dalam 1 jam pembelajaran.

e. Kurikulum di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

Kurikulum yang masih di gunakan pada SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin ada dua yaitu K13, dan Kurikulum Merdeka. Kelas 2, 3, 5 dan 6 masih menggunakan K13 sedangkan kelas 1 dan 4 menggunakan Kurikulum Merdeka

#### f. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar menggunakan RPP yang sudah dibuat, sebelum pembelajaran dilakukan, diadakan tes kemampuan awal (*pretest*) terlebih dahulu. Tes awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan rata-rata dari kelompok eksperimen sehingga dapat diketahui kemampuan peserta didik pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Sebelum melaksanakan pembelajaran, segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas perlu disiapkan terlebih dahulu. Persiapan tersebut berupa materi, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama tes kemampuan awal (*pretest*), pertemuan kedua dan pertemuan ketiga pemberian perlakuan (*treatment*), dan pertemuan keempat tes kemampuan akhir (*posttest*).

Adapun juga jadwal pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen**

Pertemuan Ke -	Hari/tanggal	Jam ke	Materi
Pertemuan Ke 1	Kamis, 07 Maret 2024	1-2	Tes Kemampuan Awal ( <i>Pretest</i> )

Pertemuan Ke 2	Jumat, 08 Maret 2024	1-2	Matematika (Perkalian bersusun )
Pertemuan Ke 3	Kamis, 14 Maret 2024	1-2	Matematika (Perkalian bersusun )
Pertemuan Ke 4	Sabtu, 16 Maret 2024	1-2	Tes Kemampuan Akhir ( <i>Posttest</i> )

## 2. Data Hasil Penelitian

### a. Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Permainan

#### Lempar Dadu Dengan Media Pohon Pintar

##### 1) Kemampuan Awal (*pretest*) peserta didik

Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik maka perlu adanya penyajian data tentang awal (*pretest*) peserta didik. Pelaksanaan *pretest* pada hari Kamis, 07 Maret 2024. Data untuk kemampuan awal peserta didik adalah hasil nilai butir soal yang telah diuji coba dan telah digunakan melalui analisis validitas dan reliabilitas pada SPSS 23. Berikut ini deskripsi kemampuan awal peserta didik

**Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Deskriptif Kemampuan Awal *Pretest* Peserta Didik**

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor Tertinggi	80	80
Skor Terendah	50	30
Rata-rata	63,57	57,86
Standar Deviasi	8,419	13,114

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Eksperimen	14	50	80	63.57	8.419
PreTest_Kontrol	14	30	80	57.86	13.114
Valid N (listwise)	14				

Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan awal peserta didik Setelah diberikan perlakuan di kelas IV dengan materi matematika (perkalian bersusun) bisa dilihat pada hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23.

Bahwa nilai rata-rata peserta didik pada kelompok eksperimen 63,57 dan kelompok kontrol 57,86, dengan nilai standar deviasi kelompok eksperimen 8,419 dan kelompok kontrol 13,114. Dan nilai minimum pada kelompok kontrol sebesar 50 dan kelompok kontrol 30, pada nilai maksimum kelompok eksperimen sebesar 80 dan kelompok kontrol 80.

## 2) Kemampuan Akhir (*Posttest*) Peserta Didik

Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik maka perlu adanya penyajian data (*posttest*) peserta didik. Sabtu, 16 Maret 2024 kemampuan akhir peserta didik adalah hasil nilai butir soal yang telah diuji coba dan telah digunakan melalui analisis validitas dan reliabilitas pada SPSS 23. Berikut ini deskripsi kemampuan akhir peserta didik

**Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Deskriptif Kemampuan Akhir *Posttest* Peserta Didik**

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor Tertinggi	100	90
Skor Terendah	60	50
Rata-rata	76,43	64,29
Standar Deviasi	10,818	13,425

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PosTest_Eksperimen	14	60	100	76.43	10.818
PosTest_Kontrol	14	50	90	64.29	13.425
Valid N (listwise)	14				

Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan akhir peserta didik Setelah diberikan perlakuan di kelas IV dengan materi matematika (perkalian bersusun) bisa dilihat pada hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23.

Bahwa pada nilai *posttest* peserta didik mendapatkan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen 76,43 dan kelompok kontrol 64,29, sedangkan nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen mendapatkan 10.818 dan kelompok kontrol mendapatkan 13,425, pada nilai minimum kelompok eksperimen mendapatkan nilai 60 dan kelompok kontrol 50, pada nilai maksimum kelompok

eksperimen mendapatkan 100 dan kelompok kontrol mendapatkan 90.

**b. Pengaruh Permainan Lempar Dengan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar**

**1) Uji Normalitas**

Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Eksperimen dan Kontrol Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data dengan menggunakan uji *Shapiro – Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah pengolahan data dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik**

Kelompok		A	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,05	0.078	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,05	0.490	Berdistribusi Normal
<i>Posttet</i>	Eksperimen	0,05	0.153	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,05	0.057	Berdistribusi Normal

**Tests of Normality**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	eksperimen	.236	14	.034	.889	14	.078
	kontrol	.208	14	.103	.945	14	.490
PosTest	eksperimen	.228	14	.047	.909	14	.153
	kontrol	.214	14	.083	.879	14	.057



Tabel di atas, menunjukkan Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, karena berjumlah sampel kurang dari 50. Nilai signifikansi untuk data *pretes* pada kelas eksperimen adalah  $0.078 > 0.05$  yang berarti data berdistribusi normal dan nilai signifikansi untuk data *Posttest* kelas eksperimen  $0.153 > 0.05$  yang berarti data berdistribusi normal.

Sedangkan Nilai signifikansi untuk data *pretes* pada kelas kontrol adalah  $0.490 > 0.05$  yang berarti data berdistribusi normal dan nilai signifikansi untuk data *Posttest* kelas kontrol  $0.057 > 0.05$  yang berarti data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, nilai homogen didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity Of Variance*. Sampel ini dinyatakan homogen apa bila nilai *Sig Based on mean*  $> 0,05$ . Adapun penjelasan tentang uji homogenitas *pretest* dan *posttest* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik**

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<b><i>Pretest</i></b>	<i>Based on mean</i>	1,434	1	26	0,242
<b><i>Posttest</i></b>	<i>Based on mean</i>	1,616	1	26	0,215

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTest Based on Mean	1.434	1	26	.242
Based on Median	.920	1	26	.346
Based on Median and with adjusted df	.920	1	23.105	.347
Based on trimmed mean	1.331	1	26	.259

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PosTest Based on Mean	1.616	1	26	.215
Based on Median	1.711	1	26	.202
Based on Median and with adjusted df	1.711	1	24.677	.203
Based on trimmed mean	1.565	1	26	.222

Berdasarkan tabel homogenitas *pretest*, diatas dapat disimpulkan nilai signifikansi  $0.242 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol adalah sama atau homogen.

Sedangkan tabel homogenitas *posttest*, dapat disimpulkan nilai signifikansi  $0.215 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest eksperimen* dan *posttest* kontrol adalah sama atau homogen

### 3) Uji Paired Simple T Test (Uji T)

Uji Paired simple t test dilakukan terhadap dua kelompok data yaitu kelompok *pretest* eksperimen dengan kelompok *posttest* eksperimen, sedangkan kelompok *pretest* kontrol dengan *posttest*

kontrol. Berikut hasil perhitungan hasil uji t terhadap hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 4. 6 Uji T Kemampuan *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik**

Kelompok	A	Sig
<i>Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen</i>	0,05	0,000
<i>Pretest kontrol - Posttest Kontrol</i>	0,05	0,127

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 PreEks - PosEks	12.857	8.254	2.206	-17.623	-8.091	5.828	13	.000
Paired Sample 2 PreKon - PosKon	7.143	16.375	4.376	-16.597	2.312	1.632	13	.127

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh signifikansi permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

$H_a$  : terdapat pengaruh signifikansi permainan lempar dadu dengan Media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di

SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

Dasar pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan nilai probabilitas yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi yang didapat pada kelas eksperimen adalah 0,000 maka lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Hasil Belajar Siswa Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data diantaranya melalui observasi, tes uji (berupa soal) , wawancara, dan dokumentasi. *Pretest – Posttest* dalam penilaian ini adalah berupa soal-soal untuk mengukur kemampuan peserta didik, soal yang digunakan terhubung dengan indikator yang berhubungan dengan pembelajaran.

Adapun dalam teknik observasi yaitu mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Peneliti membuat lembaran observasi untuk membantu proses penerapan permainan

lempar dadu dengan media pohon pintar agar dalam proses pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan teratur dan berurutan.

Setelah dilakukannya pengujian, terdapat yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelompok eksperimen nilai rata-rata tes awal (*pretest*) sebesar 63,57 meningkat menjadi nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) sebesar 76,43. Dengan peningkatan sebesar 12,86, dengan ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun juga dalam kelompok kontrol nilai awal (*pretest*) dengan nilai rata-rata sebesar 57.86 meningkat pada nilai akhir (*posttest*) dengan nilai rata-rata sebesar 64.29. Dengan ini peningkatan nilai peserta didik sebesar 6,43. Hal ini dapat menunjukkan bahwa, ada pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar. Peserta didik dapat dinyatakan berhasil dalam pembelajaran terutama dalam ranah kognitif, karena hasil dari proses pembelajaran yang diberikan perlakuan permainan lempar dadu berbantuan pohon pintar nilainya meningkat.

## **2. Pengaruh Permainan Lempar Dadu Dengan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Permainan lempar dadu dengan media pohon pintar menjadi alat media ataupun metode dalam pembelajaran, dimana peserta didik lebih mudah untuk memahami dalam proses pembelajaran berlangsung, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil matematika peserta didik

dengan menggunakan uji t. hasil pengujian dengan uji t terdapat nilai hasil *pretest-posttest* eksperimen dengan nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang berarti maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.