

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

1. Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Barito Kuala

Awal mula berdirinya MI Ulumul Qur'an Barito Kuala tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang memiliki dana subsidi dari pemerintah. Secara bertahap lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Rantau Badauh pada umumnya dan masyarakat Sungai Gampa Asahi pada khususnya.

Pada tanggal 20 Juli 2012, MI Ulumul Qur'an Barito Kuala mulai beroperasi. MI Ulumul Qur'an menerima siswa baru dengan tahun ajaran baru. Awalnya, MI Ulumul Qur'an Barito Kuala yang berlokasi di Desa Sungai Gampa Asahi dulunya kurang diminati, namun sekarang madrasah ini menjadi tujuan yang diprioritaskan masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anak-anaknya. Hingga saat ini siswa di MI Ulumul Qur'an Barito Kuala berjumlah 94 orang siswa.

Pada mulanya bangunan ruang kelas MI Ulumul Qur'an Barito Kuala masih menumpang di MTs Ulumul Qur'an. Seiring berjalannya waktu kini MI Ulumul Qur'an Barito Kuala sudah memiliki gedung sendiri. Pada awal berdiri, MI Ulumul Qur'an Barito Kuala memiliki guru sebanyak 4 orang, kini sudah

bertambah menjadi 10 orang. Selain itu, jumlah siswa setiap tahun semakin meningkat.⁴⁴

2. Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Barito Kuala

MI Ulumul Qur'an merupakan lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di desa Sungai Gampa Asahi adapun lokasi MI Ulumul Qur'an terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar. Lokasi tersebut terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang nyaman untuk proses belajar mengajar.

Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor bisa diminimalisir. Adapun batas-batas wilayah dari MI Ulumul Barito Kuala adalah: sebelah selatan, barat dan utara berbatasan dengan area persawahan Madrasah dan masyarakat sekitar. Adapun sebelah utara berbatasan dengan sungai Asahi yang merupakan anak sungai Barito. Pendidik dan Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Barito Kuala

3. Data Guru

Data guru di MI Ulumul Qur'an Barito Kuala disajikan adalah sebagai berikut:

⁴⁴Arsip dokumen MI Ulumul Qur'an Barito Kuala.

Tabel V Daftar Nama Guru MI Ulumul Qur'an Barito Kuala

No	Nama guru	Pendidikan terakhir	Jabatan	Status kepegawaian	Sertifikasi	
					Ada	Tidak
1.	Abdurrahman Addiba'i, S.Pd	S1	Kamad	GTY		√
2.	Marlina, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
3.	Nur Azizah	SLTA	Guru	GTY		√
4.	Mariatul Qibtiah	SLTA	Guru	GTY		√
5.	Tahratul Aulia	SLTA	Guru	GTY		√
6.	Diana	SLTA	Guru	GTY		√
7.	Nor Aida, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
8.	Hasbi	SLTA	Guru	GTY		√
9.	M.Rifqi Ridhani, S.Pd.	S1	Guru	GTY		√
10.	Arbani, S.Pd	S1	Guru	GTY		√

4. Data Siswa

Data jumlah siswa aktif di MI Ulumul Qur'an Barito Kuala, akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel VI Daftar Jumlah Siswa MI Ulumul Qur'an Barito Kuala

NO.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	14	13	27
2.	II	11	9	20
3.	III	7	3	10
4.	IV	4	4	8
5.	V	11	6	17
6.	VI	7	5	12
Total		54	40	94

5. Profil MI Ulumul Qur'an Barito Kuala

Berikut ini data Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Barito Kuala secara lengkap sebagai berikut:

- | | | |
|----|--------------|--|
| 1. | Nama Sekolah | MI Ulumul Qur'an |
| 2. | Alamat /desa | Jl. Brigjend H.Hasan Basri, KM 29/ Gampa Asahi |
| | Kecamatan | Rantau Badauh |
| | Kabupaten | Barito Kuala |
| | Provinsi | Kalimantan Selatan |

	Kode Pos	70561
	No Telepon	0812-5551-2911
3.	Nama Yayasan	Yayasan Pendidikan Al-Qur`an Salidah Batola
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Status Lembaga MI	Terdaftar
6.	No Sk Kelembagaan	Kd. 17.04/4/PP.03.2/1018/2013
7.	NSM	111263040049
8.	NIS/NPSN	69857901
9.	Tahun didirikan/beroperasi	2012 Milik Yayasan
10.	Status Tanah	
11.	Luas Tanah	4 Hektare
12.	Nama Kepala Sekolah	Abdurrahman Addiba`i, S.Pd.
13.	No SK Kepala Sekolah	05/KEP YPAS.BTL/07/2012
14.	Masa Kerja KepalaSekolah	8 Tahun
15.	Status Akreditasi	Terakreditasi C
16.	No dan SK Akreditasi	062/BAN-SM-P/AK-KEM-AG/XII/2018

6. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala cukup memadai. Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang terdapat di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.

Tabel VII Daftar Sarana dan Prasarana MI Ulumul Qur'an Barito Kuala

No	Prasaran	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	0	
3.	Ruang tata usaha	0	
4.	Ruangkelas	6	Baik
5.	Aula	1	Baik
6.	Mesjid	0	
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Laboratorium computer	1	Baik
9.	Toilet Guru	0	
10	Toilet Siswa	2	Baik
11	Kantin	2	Baik
12.	Gedung	1	Baik
13.	Asrama	1	Baik
14.	UKS	1	Baik
15.	Koperasi Siswa	1	Baik
16.	Lapangan Bermain	1	Baik

B. Penyajian Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober sampai 07 Desember 2020. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan ditambah dengan dua kali pertemuan untuk *pretest* dan *posttest*. Jadi, penelitian ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat dilihat pada tabel VIII. Berikut ini:

Tabel VIII Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas II

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Ke	Pokok Bahasan
1.	Senin, 02 November 2020	1-2	Tes Awal (<i>Pretest</i>)
2.	Rabu, 11 November 2020	3-4	Pembelajaran 1
3.	Senin, 16 November 2020	1-2	Pembelajaran 2
4.	Rabu, 18 November 2020	3-4	Pembelajaran 3
5.	Senin, 23 November 2020	1-2	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)

2. Deskripsi Kemampuan Awal Siswa

Data untuk kemampuan awal kelas eksperimen adalah nilai tes kemampuan awal (*Pretest*) dilaksanakan pada tanggal 02 November 2020. Berikut deskripsi kemampuan awal siswa.

Tabel IX. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi
80-90	Sangat Baik	0
70-80	Baik	0
60-70	Cukup	9
50-60	Kurang	11
Jumlah		20

Berdasarkan tabel IV di atas, dari 20 orang siswa diperoleh nilai *pretest* yang dijadikan nilai awal siswa, 0 orang siswa memperoleh nilai 80 – 90, 0 orang siswa memperoleh nilai 70 – 80, 9 orang siswa memperoleh nilai 60– 70 dan 11 orang siswa memperoleh nilai 50 – 60.

Tabel X. Rata-Rata, Standart Deviasi , dan Varians *Pretest*

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	52.50	2.702	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.84	
		Upper Bound	58.16	
	5% Trimmed Mean	53.06		
	Median	55.00		
	Variance	146.053		
	Standar Deviation	12.085		
	Minimum	30		
	Maximum	65		
	Range	35		
	Interquartile Range	10		
	Skewness	-.982	.512	
	Kurtosis	-.233	.992	

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang didapat dari hasil belajar sebelum (*Pretest*) diberikan perlakuan permainan ular naga pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu 52,50 dan standar deviasinya 12,085. Perhitungan lanjutnya dapat dilihat dilampiran XIX.

3. Deskripsi Kemampuan Akhir Siswa

Data untuk kemampuan akhir kelas eksperimen adalah nilai tes kemampuan akhir (*Posttest*) dilaksanakan pada tanggal 23 November 2020. Berikut deskripsi kemampuan akhir siswa.

Tabel XI. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Siswa

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi
80-90	Sangat Baik	12
70-80	Baik	6
60-70	Cukup	2
50-60	Kurang	0
Jumlah		20

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai siswa sesudah diberikan perlakuan permainan ular naga (*Posttest*) terdapat 12 orang termasuk kualifikasi “Sangat Baik”, 6 orang termasuk kualifikasi “Baik”, 2 orang yang termasuk kualifikasi “Cukup”, dan 0 orang termasuk kualifikasi “Kurang”

Tabel XII. Rata-Rata, Standart Deviasi , dan Varians *Postest*

		Statistic		Std. Error
Postest	Mean		83.90	2.503
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.66	
		Upper Bound	89.14	
	5% Trimmed Mean		84.06	
	Median		85.00	
	Variance		125.253	
	Std. Deviation		11.192	
	Minimum		65	
	Maximum		100	
	Range		35	
	Interquartile Range		20	
	Skewness		-.010	.512
	Kurtosis		-1.148	.992

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang didapat dari hasil belajar sesudah diberikan perlakuan permainan ular naga pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 83,90 dan standar deviasinya 11,192. Perhitungan lanjutnya dapat dilihat dilampiran XXII.

a. Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov^a*. Setelah pengolahan data, hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XIII Rangkuman Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.218	20	.014	.830	20	.002
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel X, diketahui nilai Sig. Pada tabel *Test of Normality* di kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* data nilai *Pretest* adalah $0,002 < 0,05$, sehingga data tersebut berdistribusi tidak normal. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran XX.

b. Uji Normalitas Kemampuan Akhir Siswa

Tabel XIV Rangkuman Uji Normalitas Kemampuan Akhir Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.131	20	.200*	.940	20	.235
*. This is a lower bound of the true significance.						

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) di kelas II MI Ulumul Qur`an Barito Kuala menunjukkan signifikansi bernilai $0,200^* > 0,05$, dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal, perhitungan lebih lanjutnya dapat dilihat di lampiran XXIII.

Jika suatu nilai *posttest* berdistribusi normal maka akan diadakan uji *Paired Sampel T Test* untuk perhitungan pengaruh permainan Ular Naga terhadap hasil belajar siswa.

c. Uji Paired Sampel T-Test

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas, maka dilakukan uji hipotesisi dengan menggunakan uji t. uji t yang digunakan pada penelitian ini yaitu Uji *t-Paired*. Uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengamati ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel XV. Rangkuman Uji Paired Sampel Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.50	20	12.085	2.702
	Posttest	83.90	20	11.192	2.503

Berdasarkan tabel diatas yaitu tabel XII hasil ranking yang memperoleh nilai *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest* yaitu dengan nilai mean 83.90 untuk *posttest* dan 52.50 untuk *pretest* berjumlah 20 orang. Perhitungan lebih lanjutnya menggunakan SPSS dapat dilihat di lampiran XXIV.

Tabel XVI. Test Statistik Uji Paired Sampel Statistiks

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	Pretest – Posttest	-31.400	17.145	3.834	-39.424	-23.376	8.191	19	.000

Keterangan:

1. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

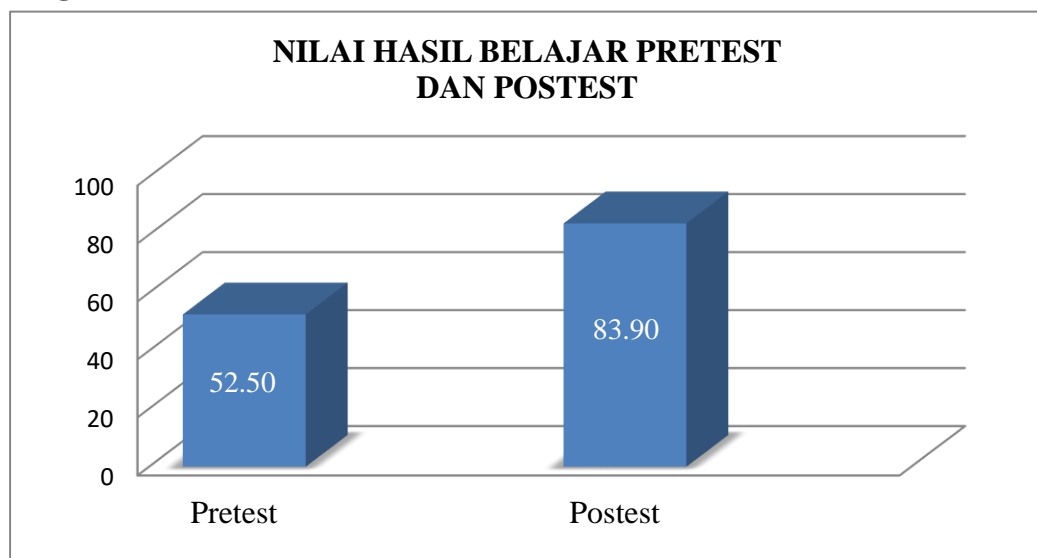
Diketahui bahwa Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada data *pretest* dan data *posttest*.

d. Perhitungan Penilaian Aspek Kognitif

Secara umum siswa kelas II di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala yang diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan ular naga mengalami peningkatan hasil belajar. Skor terendah dari siswa kelas II pada saat *pretest* yaitu 50, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* terendah yaitu 60. Skor tertinggi *pretest* siswa kelas II yaitu 60 dan diperoleh 5 siswa, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* yaitu 100 dan diperoleh 3 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan ular naga aspek kognitif pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas II di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala. Hasil belajar aspek kognitif sebelum diberi perlakuan permainan ular naga (*pretest*) dengan rata-rata nilai 52,50 berada pada kualifikasi kurang dan meningkat menjadi 83,90 berada pada kualifikasi baik setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yang ditunjukkan pada diagram berikut:

Diagram I. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Siswa



C. Analisis Data

Proses kegiatan bermain ular naga dikatakan berpengaruh apabila dalam proses kegiatan berjalan sesuai dengan tahapan permainan. Dengan digunakan strategi pembelajaran suatu kegiatan yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa Peserta didik pun akan merasa senang, puas dengan hasil kegiatan, terkesan dengan permainan yang digunakan, serta pendidik yang profesional. Pengaruh dapat dilihat setelah digunakannya permainan ular naga pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan .

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia sekolah. Bermain merupakan cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁴⁵

Permainan ular naga merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan”.⁴⁶ Penggunaan permainan tersebut dapat

⁴⁵ Diana Mutih, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pranada Media, 2010), h.21

⁴⁶ Wiwit Mulyani, “Peran dan Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak Melati Rejosari Mataram Lampung Tengah”, dalam *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung”, 2018, h. 25

mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran karena dengan menggunakan permainan ular naga akan membuat siswa lebih aktif sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penggunaan permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menunjukkan perubahan pada hasil belajar siswa. Tetapi ada terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pendidikan kewarganegaraan diantaranya faktor internal, yakni faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu faktor jasmaniah, psikologis, faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik berupa lingkungan sosial (keluarga, guru, staf, masyarakat, teman) dan lingkungan nonsosial (rumah, sekolah, peralatan alam), serta faktor pendekatan belajar. Penggunaan permainan ular naga menuntut peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Dengan demikian hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Sementara itu menurut Nawawi dalam Ahmad Susanto menegaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.⁴⁷

Adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terbukti dengan adanya perbedaan antara hasil kemampuan awal (*pretest*) dan hasil kemampuan akhir (*posttest*) siswa, dimana nilai yang diperoleh saat *posttest* lebih tinggi dari pada saat melakukan *pretest*. Ini

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2003), h. 5.

menandakan adanya pengaruh pada pembelajaran setelah menggunakan permainan ular naga.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan ular naga aspek kognitif pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas II di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala. Hasil belajar aspek kognitif sebelum diberi perlakuan permainan ular naga (*pretest*) dengan rata-rata nilai 52,50 berada pada kualifikasi kurang dan meningkat menjadi 83,90 berada pada kualifikasi baik setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Data tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan ular naga dan sesudah menggunakan permainan ular naga, yang diperoleh dengan uji normalitas, karena *pretest* berdistribusi tidak normal dan *posttest* berdistribusi normal maka digunakan uji *Paired Sampel Statistics*. Hasil pengujian uji *Paired Sampel Statistics* dengan menggunakan SPSS 22, diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil data tersebut dapat dikatakan bahwa adanya perubahan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas II di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.

Pembelajaran adalah sebuah proses yang terjadi antara guru dan juga siswa yang sedang melaksanakan aktivitas belajar mengajar.⁴⁸ Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan permainan ular naga termasuk upaya guru dalam melakukan kreasi dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar tidak monoton dan membosankan. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar bahwa penggunaan permainan ular naga itu sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan ular naga dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Teori ini dapat dijadikan referensi pilihan untuk guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di lingkungan sekolah. Pembelajaran tidak hanya selalu fokus pada buku saja akan tetapi guru perlu membuat kreasi untuk menciptakan suasana menjadi menyenangkan. Guru bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seperti membuat suatu permainan yang biasa ia mainkan di lingkungan rumahnya agar terciptanya suasana yang akrab antara guru dan murid seperti permainan ular naga.

⁴⁸ Lusya Devi Astuti, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Materi Transformasi dengan Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013" *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, h. 15-17