

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin berdiri di atas tanah UIN Antasari Banjarmasin pada tahun 1975 dengan status pinjam sebagaimana surat nomor: 425/2242-DS/Dispendik/2011 tanggal 26 Juli 2011.

SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin sekarang telah beberapa kali berganti kepala sekolah, dimulai dari Bapak Hamsan pada tahun 1976 dan pada tahun 2022 digantikan oleh Bapak Muhammad Insanul Kamil, M. Pd dengan dibantu oleh 20 orang tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri dari 7 orang PNS, 4 orang PPPK, 6 orang tenaga honorer, 1 orang staff tata usaha, 1 orang tenaga perpustakaan dan 1 orang penjaga sekolah.

SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin memiliki beberapa bangunan yang terdiri dari 10 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 Musola, 1 pendopo, dan 8 toilet. Terdapat beberapa fasilitas pendukung lain diantaranya koperasi sekolah, kantin, bank sampah, lapangan yang biasanya digunakan untuk upacara bendera, olah raga, dan juga sebagai tempat parkir guru dan siswa.

Pada tahun pelajaran 2022/2023 peserta didik di SDN Kebun Bunga 6 berjumlah 251 orang yang terdiri dari 169 Siswa dan 175 Siswi. Adapun jumlah siswa kelas V berjumlah 50 siswa yang terdiri dari 25 siswa kelas V A dan 25 siswa

kelas V B. Berkaitan dengan profil sekolah, visi, misi, keadaan tenaga pendidik dan kependidikan, keadaan peserta didik, dan sarana prasarana, lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

B. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan di Kelas Kontrol,

1. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan penelitian ini dimulai pada tanggal 6 Februari 2023 sampai 6 April 2023 dan berlokasi di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Adapun untuk kegiatan pembelajaran dilakukan pada saat pembelajaran yang pelaksanaannya dimulai pada tanggal 14 Maret 2023 sampai 21 maret 2023. Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai pendidik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Pada tahap awal di dalam penelitian ini adalah peneliti memberikan *pre-test* berupa angket sebelum pembelajaran dilaksanakan. *Pre-test* dilaksanakan untuk mengukur bagaimana motivasi belajar siswa baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama belajar bersama guru tema. Pada tahap berikutnya siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *treatment* yang berbeda, yakni pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Pada tahap akhir peneliti memberikan *post-test* berupa angket dengan pertanyaan yang sama dengan *pre-test*. Sehingga peneliti dapat mengetahui perbedaan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Dalam melaksanakan pembelajaran langkah pertama adalah mempersiapkan angket *pre-test* dan *post-test*, materi yang akan diajarkan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan media yang digunakan yaitu media audio visual dengan aplikasi kahoot!. Adapun jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dapat diamati pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa/ 14 Maret 2023	1-2	<i>Pre-test</i>
2	Rabu/ 15 Maret 2023	1-4	Materi Tema 7 Sub-tema 3 Pembelajaran 3
3	Kamis/ 16 Maret 2023	1-2	<i>Post-test</i>

3. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Dalam melaksanakan pembelajaran langkah pertama adalah mempersiapkan angket *pre-test* dan *post-test*, materi yang akan diajarkan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan media yang digunakan yaitu pembelajaran konvensional dengan menggunakan media gambar yang terdapat pada buku tema. Adapun jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dapat diamati pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa/ 14 Maret 2023	1-2	<i>Pre-test</i>
2	Senin/ 20 Maret 2023	1-4	Materi Tema 7 Sub-tema 3 Pembelajaran 3
3	Selasa/ 21 Maret 2023	1-2	<i>Post-test</i>

C. Penyajian Data Dan Analisis

1. Analisis Data

Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

a. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif pada penelitian ini berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup data, skor minimal, skor maksimal, skor rata-rata. Pengujian ini dilakukan untuk menunjang proses perhitungan penelitian. Analisis deskriptif pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan analisis deskriptif dari SPSS versi 25 maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Descriptive Statistics versi 25

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	25	53	43.40	8.471
Post-Test Eksperimen	25	50	60	53.04	2.879
Pre-Test Kontrol	25	24	53	44.00	8.134
Post-Test Kontrol	25	37	54	47.64	5.322
Valid N (listwise)	25				

Tabel 4. 4 Total Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Total Skor Pre-Test Eksperimen	Total Skor Post-Test Eksperimen	Total Skor Pre-Test Kontrol	Total Skor Post-Test Kontrol
1085	1326	1100	1191

Dari tabel 4.12 dan tabel 4.13 diketahui total skor pre-test kelompok eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Pada pelaksanaan pre-test

kelompok eksperimen untuk skor terendah adalah 25 (dua puluh lima) dan skor tertinggi adalah 53 (lima puluh tiga). Adapun untuk skor pre-test kelompok kontrol untuk skor terendah adalah 24 (dua puluh empat) dan skor tertinggi adalah 53 (lima puluh tiga). Pada skor post-test kelompok eksperimen pada nilai terendah adalah 50 (lima puluh) dan skor tertinggi adalah 60 (enam puluh). Adapun skor post-test kelompok kontrol untuk skor terendah adalah 37 (tiga puluh tujuh) dan skor tertingginya adalah 54 (lima puluh empat).

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Pada dasarnya, uji normalitas adalah membandingkan antara data yang kita miliki dengan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data kita. Uji normalitas menjadi hal penting karena salah satu syarat pengujian parametric test (uji parametrik) adalah data harus memiliki distribusi normal atau berdistribusi normal). Berikut hasil dari Uji Normalitas dengan menggunakan program SPSS 25:

Tabel 4. 5 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (PBAVDK)	.234	25	.001	.784	25	.000
	Post-Test Eksperimen (PBAVDK)	.186	25	.026	.871	25	.004
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.244	25	.001	.862	25	.003
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.191	25	.019	.901	25	.020

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output pada tabel 4.14 data diketahui memiliki nilai signifikansi (SIG) untuk:

- a. Uji Kolmogorov-smimov $0.001 < 0,05$
- b. Uji Shapiro-wilk $0.000 < 0,05$

Artinya nilai signifikansi keduanya $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi **tidak normal**. Maka uji yang akan dilakukan berikutnya adalah uji non-parametrik.

c. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji Wilcoxon dilakukan jika data dalam penelitian berdistribusi tidak normal, Uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test*. Peneliti melakukan uji wilcoxon dengan bantuan program Spss versi 25:

Tabel 4. 6 Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		
Post-Test Kontrol - Pre- Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^e	13.00	325.00
	Ties	0 ^f		
	Total	25		
a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen				
b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen				
c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen				
d. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol				
e. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol				
f. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol				

Berdasarkan output pada tabel 4.15 maka diketahui nilai (N) kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan pada *Negative Ranks* adalah 0 (nol) yang berarti tidak ditemukan penurunan skor pre-test ke skor post-test. Lalu ditemukan nilai (N) kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *Positive Ranks* adalah 25 (dua puluh lima) yang berarti ada peningkatan dari skor pre-test ke post-test. Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan motivasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pre-test dan post-test.

d. Uji Homogenitas

Pengujian Homogenitas dilakukan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebuah data dapat dikatakan homogen jika memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ setelah dilakukan uji menggunakan spss versi 25

Tabel 4. 7 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	17.631	1	48	.000
	Based on Median	7.823	1	48	.007
	Based on Median and with adjusted df	7.823	1	35.910	.008
	Based on trimmed mean	16.089	1	48	.000

Berdasarkan output pada tabel 4.16 Diketahui nilai signifikansi (SIG) untuk based on Mean adalah $,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hasil dari data pada penelitian ini bersifat Tidak Homogen.

e. Uji Mann Whitney U

Uji Mann Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independent sample t-test jika data pada uji normalitas berdistribusi tidak normal. Uji mann whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.

Dasar Pengambilan keputusan Uji Mann Whitney:

- 1) Jika nilai Asymp.sig $< 0,05$ maka Hipotesis diterima
- 2) Jika nilai Asymp.sig $> 0,05$ maka Hipotesis ditolak

Tabel 4. 8 Uji Mann-Whitney Test

Test Statistics ^a	
	Motivasi Belajar Siswa
Mann-Whitney U	135.000
Wilcoxon W	460.000
Z	-3.472
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Grouping Variable: Kelas

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi Belajar Siswa	Kelas Eksperimen (PBAVDK)	25	32.60	815.00
	Kelas Kontrol (Konvensional)	25	18.40	460.00
	Total	50		

Berdasarkan output pada tabel 4.17 Maka diketahui nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$ maka hipotesis diterima.

f. Uji Hipotesis

Uji U dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak.

H_a = Ada pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

Dasar Pengambilan Keputusan

Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan tabel 4.17 Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi adalah $,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis media audio visual dengan aplikasi kahoot! daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

D. Hasil Analisis Penelitian

Pada penelitian ini analisis penelitian yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan data penelitian, melibatkan pemeriksaan berbagai ukuran meliputi median, mean,

modus, standar deviasi, skor tertinggi, dan skor terendah. Berikut analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini diuraikan di bawah ini:

1. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio visual dengan aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pengaruh dari penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin merupakan tujuan dari penelitian ini. Kegiatan pertama yang dijalankan adalah *pre-test* berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dan kahoot!, pada kegiatan berikutnya diberikan perlakuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! pada materi tema 7 sub tema 3 pembelajaran 3 dan sesudahnya dilakukan *post-test* berupa angket bertujuan mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan respon siswa yang diberikan treatment belajar kelas yang belajar menggunakan metode konvensional dengan kelas yang belajar menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot!. pada kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! terlihat lebih antusias dan aktif ketika proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hamalik dan Azhar Arsyad bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan

motivasi dari rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

Untuk membuktikan hal tersebut, peneliti mengukur motivasi belajar siswa dengan angket menggunakan indikator motivasi belajar oleh brown. Angket yang digunakan haruslah valid dan reliabel, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS Versi 25 t dinyatakan 15 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Untuk hasil uji reliabilitas di peroleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,857. Nilai tersebut lebih besar dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,857 > 0,396$).

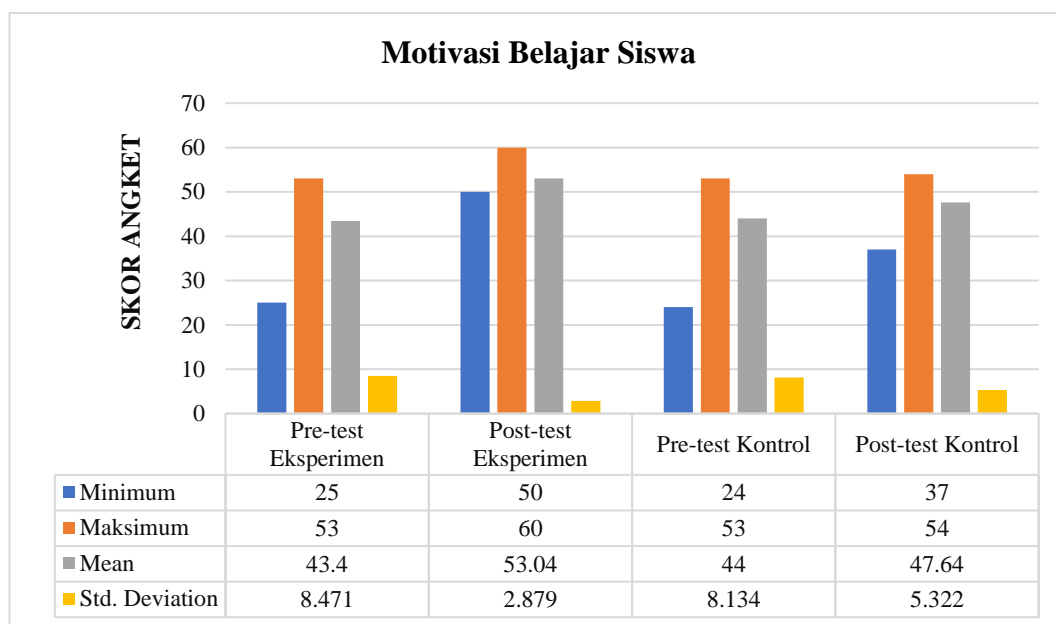
Kemudian setelah melakukan pengambilan data menggunakan angket yang valid dan reliabel, peneliti melakukan perhitungan berikutnya, Pada uji normalitas jika nilai signifikan $> 0,05$ maka sebuah data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.14 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $< 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Pada uji wilcoxon jika nilai N pada *negative ranks* untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0 maka tidak terdapat pengurangan skor motivasi belajar pada *pre-test* dan *post-test*. Jika terdapat angka nilai N pada *positive ranks* untuk *pre-test* dan *post-test* maka terdapat peningkatan skor motivasi belajar. Berdasarkan tabel 4.15 ditemukan nilai N pada *negative ranks* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0 dan nilai N pada *positive ranks* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 13,00. Maka dapat disimpulkan tidak ada pengurangan skor untuk motivasi belajar dan ada peningkatan skor motivasi belajar. Pada uji Homogenitas jika nilai signifikansi (Sig.) *based on mean* adalah $> 0,05$ maka varians data *post-test* kelas eksperimen

dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Berdasarkan tabel 4.16 ditemukan nilai signifikansi (Sig.) based on mean adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat heterogen. Pada uji mann-whitney berdasarkan tabel 4.17 *test statistics* setelah dilakukannya pengolahan data menggunakan bantuan program *spss versi 25* bahwa nilai signifikan (*2-tailed*) $0,001 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika dilihat tabel *ranks* diketahui sum of ranks berjumlah $815,00 > 460,00$ maka terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dan kahoot! pada mata pelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa kelas V.

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Pada hasil sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin dengan berdasarkan pengolahan data yang peroleh motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen didapatkan skor yaitu rata-rata 53,04 dengan skor minimum 50 dan skor maksimum 60. Sedangkan, hasil penelitian dan analisis data untuk siswa kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional didapatkan skor minat belajar tema yaitu rata-rata sebesar 47,64 dengan skor minimum 37 dan maksimum 54.

Gambar 4. I Grafik Motivasi Belajar Siswa



Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan kelas yang hanya melakukan pembelajaran dengan teknik konvensional. Pada penelitian ini peneliti dapat membuktikan kepada siswa bahwa smartphone tidak hanya dapat digunakan untuk bermain game atau menonton video/film tetapi dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian ini, peneliti telah mendapatkan beberapa sumber penelitian yang saling berkaitan dengan judul peneliti. Sumber tersebut adalah sebagai bahan referensi untuk peneliti, guna usntuk mempermudah penyusunan skripsi. Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti yang pertama yaitu Apriliyanti Muzayanati dengan judul *Efektivitas Aplikasi Game Kahoot! Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika di*

Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 MIN 1 Kota Madiun. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah aplikasi game kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. berdasarkan hasil sig. 0,048 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau adanya peningkatan motivasi. Selain itu hasil belajar dibuktikan dengan pemberian pre-test dan post-test dengan paired samples test dengan signifikansi dalam table 0.000 kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang bermakna dalam perlakuan setiap masing-masing variable. Maka game kahoot! efektif digunakan dalam pembelajaran matematika dibuktikan dengan hasil angket, motivasi, dan hasil belajar siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap aplikasi tersebut.¹ Meski sama-sama membahas kahoot! untuk sekolah dasar, ada ditemukan perbedaan pada penelitian yang dilakukan apriliyanti dengan penelitian ini. Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan apriliyanti adalah mengukur keefektifan aplikasi kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dan kahoot! terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian peneliti juga menemukan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adelia Ristyanti dengan skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) Berbasis Aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Banyumas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model

¹ Muzayanati, Maemonah, dan Puspitasari, "EFEKTIVITAS APLIKASI GAME KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR."

pembelajaran TGT berbasis aplikasi Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 01 Banyumas. Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh adelia dengan yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah model pada penelitian yang dilakukan adelia hanya menggunakan kahoot! dan tidak