

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Perencanaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada bab IV ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan metode observasi dan tes untuk mendapatkan data yang diperlukan. Data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi siswa yang peneliti lakukan pada materi puasa pada pembelajaran fiqih, adapun jadwal pelaksanaan penelitian di MTs Al Amalul Khair Palembang sebagai berikut:

- a. Senin, 4 Oktober 2021 :Melakukan observasi untuk mengambil data yang diperlukan peneliti
- b. Senin, 25 Oktober 2021 :Peneliti menyerahkan surat penelitian untuk mendapatkan izin penelitian disekolah.
- c. Rabu, 27 Oktober 2021 :Peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran untuk menyiapkan perangkat pelajaran dan jadwal belajar.
- d. Kamis, 28 Oktober 2021 :Peneliti memberikan materi pelajaran di kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dan setelah itu membagikan soal.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Amalul Khair Palembang tahun ajaran 2021/2022 di Jalan lunjuk jaya, lorok pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Palembang. Penelitian dilaksanakan dengan 3 tahapan ialah tahap pertama perencanaan dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2021, peneliti melaksanakan observasi untuk mengetahui data sekolah, seperti sejarah MTs Amalul Khair Palembang, visi misi, keadaan sarana prasarana serta keadaan guru dan siswa. Dari hasil observasi didapatkan bahwa jumlah subjek

penelitian yaitu 60 siswa yang terdiri atas 2 kelas dengan sampel kelas VIII 1 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol serta kelas VIII 2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen.

Kemudian pada tanggal 25 Oktober 2021, peneliti menyerahkan surat penelitian untuk mendapatkan izin penelitian disekolah. Selanjutnya pada tanggal 27 Oktober 2021 peneliti berkonsultasi untuk menyiapkan perangkat dan jadwal belajar kelas VIII 1 dan VIII 2 sebagai sampel penelitian.

Tahap kedua ialah tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2021 dengan memberikan materi tentang puasa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar dikelas eksperimen dan menggunakan metode pembelajaran konvensional dikelas kontrol. Pelaksanaan dilakukan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ketiga ialah tahap evaluasi setelah melakukan proses pembelajaran dengan membagikan soal *post test* dikelas kontrol serta kelas eksperimen.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Deskripsi Penelitian di Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol menyesuaikan RPP dari guru yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran Fiqih di kelas kontrol ini menggunakan metode ceramah yang menyebabkan guru memegang kendali sepenuhnya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peran siswa menjadi kurang aktif.

Kegiatan dimulai ketika peneliti memasuki kelas dan mengucapkan salam, sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai berdoa bersama terlebih dahulu, mengabsen siswa, memberikan motivasi, memulai dengan perkenalan secara individual, serta peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dalam mengadakan penelitian di kelas tersebut.

Sebagai tahap awal, peneliti mengulang pembelajaran terdahulu sebagai bentuk penguat sebelum memasuki pelajaran selanjutnya, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi kepada siswa akan materi pelajaran yang akan dibahas, tujuan dan langkah-langkah yang akan diterapkan.

Tahap pelaksanaan kegiatan inti, yaitu tahap perkenalan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti menjelaskan materi yang disampaikan, yaitu tentang pengertian dari puasa, bentuk dan macam-macam, serta hikmah atau keutamaan dari orang yang berpuasa. kemudian mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab sebagai bentuk rangsangan mengenai materi tentang puasa dan menyimpulkan materi pembelajaran untuk memberikan penguatan kepada siswa mengenai materi puasa.

Selanjutnya setelah selesai pemberian materi lalu peneliti mengadakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan 20 soal pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang puasa. Pada saat evaluasi tes berlangsung siswa tidak diperbolehkan untuk bekerja sama, tes dikerjakan masing-masing secara individual.

Setelah selesai mengerjakan soal post test peneliti menutup kegiatan dikelas dengan membaca do'a bersama lalu mengucapkan banyak terimakasih atas kerjasama yang telah diberikan kepada seluruh siswa kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung.

b. Deskripsi Penelitian Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menyesuaikan dengan RPP yang telah dibahas bersama guru mata pelajaran. Pembelajaran fiqih materi puasa.

Pertemuan pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari yang sama di jam pelajaran kedua. Kegiatan di kelas dimulai dengan mengucapkan salam, sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai berdoa bersama, mengabsen siswa, memberikan motivasi, memulai dengan perkenalan secara individual, serta peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dalam mengadakan penelitian di kelas tersebut.

Tahapan awal pada pertemuan ini dimulai dengan mengucapkan salam, mengabsen siswa, memberikan motivasi, memberikan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi puasa.

Tahap pelaksanaan kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar. Pertama peneliti menjelaskan secara singkat tentang pengertian, macam-macam dan keutamaan dari orang yang berpuasa. Kemudian peneliti melanjutkan

dengan penayangan video, video yang ditayangkan berkaitan dengan cara pembuatan game pelangi putar dan terkait materi pembelajaran tentang puasa dengan menggunakan laptop. Kemudian membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa. Siswa dipersilahkan untuk mengamatinya terlebih dahulu, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyiapkan argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili.

Selanjutnya peneliti memberi kesempatan kepada salah satu kelompok untuk mulai memainkan atau memutar media game pelangi putar, yang mana terdapat kartu soal didalam amplop untuk dijawab oleh kelompok itu secara bergantian setelah itu diberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menyimak dan mengoreksi jawaban. Salah seorang siswa perwakilan dari kelompok 1 menyampaikan jawabannya yang bernama Dicky Kurniawan Sanjaya, yang mana soal yang terdapat yaitu dia mengatakan “pengertian puasa yaitu puasa berasal dari bahasa Arab “Shoum” atau “Shaum”. Arti dari kata tersebut adalah menahan diri dari sesuatu”.

Kemudian perwakilan dari kelompok lain ikut menyampaikan pendapatnya, Msy. Nurlaili dari kelompok 2 mengatakan “Yang dimaksud pengertian puasa ialah menahan diri yang berupa banyak hal. Dalam konteks puasa, menahan diri berarti tidak melakukan hal-hal yang bisa membatalkan puasa tersebut”.

Selanjutnya perwakilan dari kelompok 5 mengangkat tangan Hilya Nafisa mencoba untuk menjawab dan menambahkan pertanyaan dari kelompok 2 yang terdapat dalam kartu soal media berbasis game pelangi putar. “Menurut pendapat saya, puasa adalah menahan diri untuk tidak makan dan minum, serta beberapa hal yang membatalkannya. Menahan diri mulai dari terbit fajar sampai tenggelamnya matahari. Puasa harus dikerjakan dengan mengucapkan niat terlebih dahulu, dan memenuhi ketentuan yang berlaku”.

Kegiatan penutup dilaksanakan peneliti dengan menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan dan memberikan penguatan materi kepada siswa mengenai puasa.

Selanjutnya peneliti mengadakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan 20 soal pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari yaitu tentang puasa. Pada saat evaluasi tes berlangsung siswa tidak diperbolehkan untuk bekerja sama, tes dikerjakan masing-masing secara individual. Setelah selesai mengerjakan soal post test peneliti menutup kegiatan dikelas dengan membaca do'a bersama lalu mengucapkan banyak terimakasih atas kerjasama yang telah diberikan kepada seluruh siswa kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Analisis data dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang menerapkan media pembelajaran berbasis game pelangi putar dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *Posttest Only Control Group Design*. Dalam penelitian ini diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi tentang puasa.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi puasa yang menggunakan media berbasis game pelangi putar dan yang tidak menggunakan media berbasis game pelangi putar.

Peneliti mendapatkan tiga pokok pembahasan, *pertama* hasil belajar siswa di kelas VIII yang diterapkan media pembelajaran berbasis game pelangi putar, *Kedua* hasil belajar siswa di kelas VIII yang tidak diterapkan media pembelajaran berbasis game pelangi putar dan *ketiga* adakah pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

2. Deskripsi Data

a. Hasil belajar siswa pada saat pembelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang pada kelas kontrol

Hasil belajar siswa di kelas kontrol dapat diketahui dengan memberikan soal tes kepada siswa MTs Amalul Khair. Peneliti memberikan tes soal yang terdiri dari 20 soal pernyataan yang diberikan kepada sampel, yaitu sebanyak 30 responden. Adapun hasil data yang diperoleh dari soal tes tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.11
Data Skor Variabel X

No Responden	Skor	No Responden	Skor
R1	65	R16	70
R2	55	R17	50
R3	80	R18	65
R4	75	R19	65
R5	70	R20	60
R6	55	R21	75
R7	65	R22	75
R8	80	R23	50
R9	60	R24	45
R10	65	R25	70
R11	60	R26	80
R12	75	R27	80
R13	65	R28	70
R14	65	R29	65
R15	70	R30	60

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 45. Untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, kategori tinggi, sedang dan rendah dari data di atas maka

nilai data mentah tersebut disusun kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1.12
Distribusi Frekuensi Variabel X

No	X	F	f.x	X	X ²	f.x ²
1	45	1	45	-21	441	441
2	50	2	100	-16	256	512
3	55	2	110	-11	121	242
4	60	4	240	-6	36	144
5	65	8	520	-1	1	8
6	70	5	350	4	16	80
7	75	4	300	9	81	324
8	80	4	320	14	196	784
Σ		30	1.985		1.148	2.535

Selanjutnya untuk mengetahui kategori tinggi, sedang dan rendahnya media pembelajaran berbasis game pelangi putar maka peneliti mencari nilai rata-rata terlebih dahulu dengan menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

$$Mx = \frac{1985}{30}$$

$$Mx = 66$$

Jadi, disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) variabel X adalah 66.

Kemudian, dilanjutkan dengan menghitung harga standar deviasi (SD) untuk variabel X menggunakan rumus berikut:

$$SDx = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$$

$$SDx = \frac{\sqrt{2535}}{30}$$

$$SDx = \frac{50,34}{30}$$

$SDx = 1,67$ dibulatkan menjadi 2

Selanjutnya untuk mengetahui kategori TSR dapat memasukkan harga standar deviasi (SD) ke dalam rumus tinggi, sedang, rendah (TSR) sebagai berikut:

$$\text{Tinggi} = M + 1 \text{ (SD)}$$

$$= 66 + 1(2)$$

$$= 66 + 2$$

$$= 68 \text{ ke atas}$$

$$\text{Sedang} = M - 1 \text{ (SD) Sampai } M + 1 \text{ (SD)}$$

$$= 66 - 1 (2) \text{ Sampai } 66 + 1(2)$$

$$= 66 - 2 \text{ Sampai } 66 + 2$$

$$= 64 \text{ Sampai } 68$$

$$\text{Rendah} = M - 1 \text{ (SD)}$$

$$= 66 - 1 (2)$$

$$= 66 - 2$$

$$= 64 \text{ Ke bawah.}$$

Berdasarkan data yang telah dihitung di atas maka kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.13
Presentase variabel X

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	>68	Tinggi	13	43%
2	64-68	Sedang	8	27%
3	<64	Rendah	9	30%
Total			30	100%

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan hasil belajar siswa di kelas kontrol termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 13 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 43%. Kemudian hasil belajar di kelas kontrol termasuk kategori sedang 8 orang dengan persentase 27%, pada kategori rendah terdapat 9 orang dengan persentase 30%.

b. Hasil belajar siswa saat pembelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang pada kelas eksperimen

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan di MTs Al Amalul Khair Palembang dapat diketahui dengan memberikan soal tes kepada siswa MTs Al Amalul Khair Palembang. Peneliti memberikan tes yang terdiri dari 20 soal yang diberikan kepada sampel, yaitu sebanyak 30 responden. Adapun hasil data yang diperoleh dari tes tersebut yaitu sebagai berikut:

TABEL 1.14
Data Skor Variabel Y

No Responden	Skor
R1	95

No Responden	Skor
R16	90

R2	75		R17	75
R3	90		R18	90
R4	85		R19	85
R5	90		R20	80
R6	75		R21	90
R7	75		R22	95
R8	95		R23	85
R9	90		R24	90
R10	75		R25	90
R11	90		R26	95
R12	95		R27	95
R13	80		R28	85
R14	80		R29	80
R15	75		R30	85

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 75. Untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, kategori tinggi, sedang dan rendah dari data di atas maka nilai data mentah tersebut disusun kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1.15
Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Y	F	f.Y	Y	y ²	f.y ²
1	75	6	450	-10	100	600
2	80	4	320	-5	25	100
3	85	5	425	0	0	0
4	90	9	810	5	25	225
5	95	6	570	10	100	600
Σ		30	2.575		250	1.525

Selanjutnya untuk mengetahui kategori tinggi, sedang dan rendahnya hasil belajar maka peneliti mencari nilai rata-rata terlebih dahulu dengan menggunakan rumus:

$$My = \frac{\sum fy}{N}$$

$$My = \frac{2.575}{30}$$

$$My = 85$$

Jadi, disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) variabel Y adalah 85.

Kemudian, dilanjutkan dengan menghitung harga standar deviasi (SD) untuk variabel Y menggunakan rumus berikut:

$$SDy = \frac{\sqrt{\sum fy^2}}{N}$$

$$SDy = \frac{\sqrt{1525}}{30}$$

$$SDy = \frac{39,05}{30}$$

$$SDy = 1,3 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

Selanjutnya untuk mengetahui kategori TSR dapat memasukkan harga standar deviasi (SD) ke dalam rumus tinggi, sedang, rendah (TSR) sebagai berikut:

$$\text{Tinggi} = M + 1 \text{ (SD)}$$

$$= 85 + 1(1)$$

$$= 85 + 1$$

$$= 86 \text{ ke atas}$$

$$\text{Sedang} = M - 1 \text{ (SD) Sampai } M + 1 \text{ (SD)}$$

$$= 85 - 1 (1) \text{ Sampai } 85 + 1(1)$$

$$= 85 - 1 \text{ Sampai } 85 + 1$$

= 84 Sampai 86

Rendah= $M - 1 (SD)$

= $85 - 1 (1)$

= $85 - 1$

= 84 Ke bawah.

Berdasarkan data yang telah dihitung di atas maka kategori tinggi , sedang, dan rendah pada variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.16
Presentase variabel Y

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	>86	Tinggi	15	50%
2	84-86	Sedang	5	17%
3	<84	Rendah	10	33%
Total			30	100%

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada mata pembelajaran fiqih termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 15 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 50%. Kemudian hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqih termasuk kategori sedang 5 orang dengan persentase 17%, pada kategori rendah terdapat 10 orang dengan persentase 33%.

c. Pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang

1) Uji normalitas

Setelah pemberian tes hasil belajar ke kelas kontrol (x) dan kelas eksperimen (y) maka didapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1.17
Data skor variabel X dan Y

No	X	Y	No	X	Y
1	65	95	16	70	90
2	55	75	17	50	75
3	80	90	18	65	90
4	75	85	19	65	85
5	70	90	20	60	80
6	55	75	21	75	90
7	65	75	22	75	95
8	80	95	23	50	85
9	60	90	24	45	90
10	65	75	25	70	90
11	60	90	26	80	95
12	75	95	27	80	95
13	65	80	28	70	85
14	65	80	29	65	80
15	70	75	30	60	85

Uji normalitas data bertujuan untuk menganalisis apakah data pada variabel-variabel tersebut terdistribusi normal atau tidak.

Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a) Uji normalitas kelas kontrol

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Banyak data adalah 30

2) Rentang kelas

$$R = 1 + 80 - 45$$

$$= 1 + 35$$

$$= 36$$

3) Banyak kelas

$$K = 1 + 3,3 \times \log N$$

$$= 1 + 3,3 \times \log 30$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,47712125$$

$$= 1 + 4,874500$$

$$= 5,874500. \text{ Dibulatkan menjadi } 6$$

4) Interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{36}{6}$$

$$= 6$$

Selanjutnya, Membuat tabel penolong untuk memudahkan dalam menghitung data tersebut. Berikut tabel penolong uji normalitas pada variabel.

Tabel 1.18
Uji normalitas kelas kontrol

Interval	F0	Fh	(F0-Fh)	(F0-Fh) ²	$\frac{(F0 - Fh)2}{Fh}$
45-50	3	5	-2	4	0,8
51-56	2	5	-3	9	1,8
57-62	4	5	1	1	0,2
63-68	8	5	3	9	1,8
69-74	5	5	0	0	0
75-80	8	5	3	9	1,8
Σ	30	30		32	6,4

Berdasarkan data pada tabel di atas, disimpulkan bahwa nilai kai kuadratnya adalah 6,4 sebagaimana rumus dibawah ini:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2 = 6,4$$

Berdasarkan nilai kai kuadrat hitung 6,4 kemudian membandingkan dengan harga kai kuadrat tabel untuk mencari harga kai kuadrat dimana $dk - 1 = 6 - 1 = 5$, sehingga harga kai kuadrat tabelnya adalah 11,07.

Hasilnya yaitu $x^2_{hit} < x^2_{tab}$ atau $6,4 < 11,07$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau data penelitian kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji normalitas kelas eksperimen

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Banyak data adalah 30
- 2) Rentang kelas

$$\begin{aligned}
 R &= 1 + \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 1 + 95 - 75 \\
 &= 1 + 20 \\
 &= 21
 \end{aligned}$$

3) Banyak kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \times \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 30 \\
 &= 1 + 3,3 \times 1,47712125 \\
 &= 1 + 4,874500 \\
 &= 5,874500. \text{ Dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

4) Interval

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{21}{6} \\
 &= 3,5. \text{ Dibulatkan menjadi } 4.
 \end{aligned}$$

Selanjutnya membuat tabel penolong untuk memudahkan dalam menghitung data tersebut. Berikut tabel penolong uji normalitas pada variabel y:

Tabel 1.19
Uji normalitas kelas eksperimen

Interval	F0	Fh	(Fo-Fh)	(Fo-Fh) ²	$\frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$
75-78	6	5	1	1	0,2
79-82	4	5	-1	1	0,2

83-86	5	5	0	0	0
87-90	9	5	4	16	3,2
91-94	0	5	0	0	0
95-98	6	5	1	1	0,2
Σ	30	30		19	3,8

Berdasarkan data pada tabel di atas, disimpulkan bahwa nilai kai kuadratnya adalah 3,8 sebagaimana rumus dibawah ini:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

$$X^2 = 3,8$$

Berdasarkan nilai kai kuadrat hitung 3,8 kemudian membandingkan dengan harga kai kuadrat tabel untuk mencari harga kai kuadrat dimana $dk - 1 = 6 - 1 = 5$, sehingga harga kai kuadrat tabelnya adalah 11,07.

Hasilnya yaitu $x^2_{hit} < x^2_{tab}$ atau $3,8 < 11,07$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau data penelitian kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Homogenitas

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai variasi yang sama atau tidak secara statistik. Selanjutnya menentukan harga varian masing-masing dari kedua data dengan memakai tabel bantuan seperti dibawah ini:

Tabel 1.20
Uji homogenitas data variabel

No	X	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	Y	$y - \bar{y}$	$(y - \bar{y})^2$
1	65	1,2	1,44	95	9.2	84,64

2	55	-11,2	125,44	75	-10,8	116,64
3	80	13,8	190,44	90	4,2	17,64
4	75	8,8	77,44	85	-0,8	0,64
5	70	3,8	14,44	90	4,2	17,64
6	55	-11,2	125,44	75	-10,8	116,64
7	65	1,2	1,44	75	-10,8	116,64
8	80	13,8	190,44	95	9,2	84,64
9	60	-6,2	38,44	90	4,2	17,64
10	65	1,2	1,44	75	-10,8	116,64
11	60	-6,2	38,44	90	4,2	17,64
12	75	8,8	77,44	95	9,2	84,64
13	65	1,2	1,44	80	-5,8	33,64
14	65	1,2	1,44	80	-5,8	33,64
15	70	3,8	14,44	75	-10,8	116,64
16	70	3,8	14,44	90	4,2	17,64
17	50	-16,2	262,44	75	-10,8	116,64
18	65	1,2	1,44	90	4,2	17,64
19	65	1,2	1,44	85	-0,8	0,64
20	60	-6,2	38,44	80	-5,8	33,64
21	75	8,8	77,44	90	4,2	17,64
22	75	8,8	77,44	95	9,2	84,64
23	50	-16,2	262,44	85	-0,8	0,64
24	45	-21,8	475,44	90	4,2	17,64
25	70	3,8	14,44	90	4,2	17,64
26	80	13,8	190,44	95	9,2	84,64
27	80	13,8	190,44	95	9,2	84,64
28	70	3,8	14,44	85	-0,8	0,64
29	65	1,2	1,44	80	-5,8	33,64
30	60	-6,2	38,44	85	-0,8	0,64
\bar{x}	66,2			85,8		
Σ	1.985	0	2.547	2.575	0	1.485

Berdasarkan data di atas maka selanjutnya akan dicari varian dari

kedua kelompok tersebut dengan menggunakan rumus di bawah ini :

a) Varian data variabel X (varian terbesar)

$$\begin{aligned}
 S^2_x &= \frac{\Sigma(x-\bar{x})^2}{N-1} \\
 &= \frac{2547}{30-1}
 \end{aligned}$$

$$\frac{2547}{29}$$

$$= 87,82$$

Jadi di simpulkan bahwa varian terbesar adalah 87,82

b) Varian data variabel Y (varian terkecil)

$$S^2_y = \frac{\sum(y-\bar{y})^2}{N-1}$$

$$= \frac{1485}{30-1}$$

$$= \frac{1485}{29}$$

$$= 51,20$$

Jadi disimpulkan bahwa varian terkecilnya adalah 51,20

Langkah selanjutnya adalah fhitung dengan menggunakan rumus

di bawah:

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{87,82}{51,20}$$

$$= 1,71$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa F_{hitung} adalah 1,71. Selanjutnya nilai F_{tab} pada taraf signifikan 5% dengan pembilang $30 - 1 = 29$ dan dk penyebut $30 - 1 = 29$, maka F_{tab} sebesar 1,84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $F_{hit} < F_{tab}$ atau $1,71 < 1,84$ yang artinya data pada variabel X dan Y bersifat homogen atau H_0 diterima.

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas di atas, di peroleh bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan dari populasi yang homogen. Selanjutnya data dianalisis dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji t. pengujian dilakukan untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Al Amalul Khair Palembang. Kriteria pengujiannya yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Adapun perhitungan Uji Hipotesis, sebagai berikut :

Tabel 1.21
Hasil uji hipotesis

Statistik	Hasil Kelas Kontrol	Hasil Kelas Eksperimen
Rata-Rata	66	85
Simpangan Baku	9,37	7,15
S	8,33	
t_{hitung}	9,13	
T_{tabel}	1,672	
Kesimpulan	Ha Diterima	

Cara menentukan S, t_{hitung} dan t_{tabel} , adalah sebagai berikut:

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t, berikut langkah-langkah perhitungannya:

a) Hipotesis Penelitian

$$H_a : \mu_a \geq \mu_b$$

Keterangan:

μ_a = Nilai rata-rata hasil kelas kontrol

μ_b = Nilai rata-rata hasil kelas eksperimen

b) Menentukan t_{hitung}

Karena sampel homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan

rumus:

Diketahui :

$$N_1 = 30 \quad S_1 = 9,3 \quad \text{Rata-Rata} = 66$$

$$N_2 = 30 \quad S_2 = 7,1 \quad \text{Rata-Rata} = 85$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(30-1)(9,3)^2 + (30-1)(7,1)^2}{30+30-2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(29) 87,82 + (29)51,20}{58}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2546,78 + 1484,8}{58}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4031,5}{58}}$$

$$S = \sqrt{69,50}$$

$$S = 8,33$$

Berdasarkan diketahui di atas, maka akan didapat t_{hitung} dengan

rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\text{rata-rata1} - \text{rata-rata2}}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{85-66}{8,33 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{19}{8,33 \sqrt{0,06}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{19}{8,33 \cdot 0,24}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{19}{2,08}$$

$$t_{\text{hitung}} = 9,13$$

c) Menentukan T_{tabel}

Pengujian yang digunakan adalah pengujian satu arah dengan $\alpha = 0,05$ dan dengan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2$) . Dari tabel distribusi t diperoleh nilai $t(0,05 ; 58)$ sebesar 1,672. Sebelumnya telah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 9,13$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,672$, sehingga $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ ($9,13 \geq 1,672$).

Berdasarkan hasil diatas, penulis menyimpulkan bahwa H_a diterima dan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

Adapun hasil dari aplikasi SPSS dalam uji hipotesis, sebagai berikut :

Tabel 1.22
Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS
One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelaskontrol	30	66.17	9.348	1.707
Kelaseksperimen	30	85.83	7.202	1.315

Berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan yang mana bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar lebih tinggi daripada dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar, berarti dengan penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

Kemudian hasil Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis adalah Jika $Sign < 0,05$ maka H_0 di Terima, apabila $Sign > 0,05$ maka H_0 di Tolak.

Tabel 1.23
Hasil nilai sign
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
1 (Constant)	59.832	8.366		.000
Kelaskontrol	.393	.125	.510	.004

Dependent Variable: kelaseksperimen

Berdasarkan hasil koefisien di atas, maka nilai sign = 0,04. Dari dasar pengambilan keputusan uji hipotesis bahwa Nilai sign = 0,04 < 0,05 maka uji hipotesis (H_a) di terima.

C. Hasil Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar. Pada proses pembelajaran, dengan alokasi waktu 2x45 menit, yaitu 1 kali tatap muka. Pada tahap ini dilakukan pembelajaran seperti biasanya, tanpa menggunakan Media pembelajaran berbasis game pelangi putar yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab seperti biasa.

Pada saat proses pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan Media pembelajaran berbasis game pelangi putar sehingga nilai hasil belajar siswa masih banyak di bawah KKM dan dapat dilihat pada nilai kelas kontrol dengan hasil persentase skor siswa termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 13 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 43%. Kemudian hasil belajar di kelas kontrol termasuk kategori sedang 8 orang dengan persentase 27%, pada kategori rendah terdapat 9 orang dengan persentase 30%. Diperolehnya data di atas menunjukkan bahwa batasan nilai tinggi pada hasil belajar siswa di kelas kontrol yaitu dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80.

2. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Media pembelajaran berbasis game pelangi putar dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif oleh guru untuk mengajar di kelas VIII MTs Amalul Khair Palembang. Dalam hal ini untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas, dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit, yaitu 1 kali tatap muka.

Setelah dilakukannya penerapan Media pembelajaran berbasis game pelangi putar, hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan, yang dapat dilihat melalui hasil nilai kelas eksperimen yaitu hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada mata pembelajaran fiqih termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 15 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 50%. Kemudian hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqih termasuk kategori sedang 5 orang dengan persentase 17%, pada kategori rendah terdapat 10 orang dengan persentase 33%. Diperolehnya data di atas menunjukkan bahwa batasan nilai tinggi pada hasil belajar siswa di kelas kontrol yaitu dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game pelangi putar mempengaruhi hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil tes tergolong tinggi setelah diterapkan strategi tersebut. Maka pencapaian hasil yang ada bisa diberi kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan setelah diterapkan media

pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

3. Hasil Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih DI mtS Al Amalul Khair Palembang

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi puasa di kelas VIII MTs Al Amalul Khair Palembang. Maka dapat diketahui apakah media yang digunakan pada siswa memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa antara hasil tes kelas kontrol yang tidak menggunakan Media pembelajaran berbasis game pelangi putar dan kelas eksperimen yang menggunakan Media pembelajaran berbasis game pelangi putar terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini terlihat dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9,13 \geq 1,672$) dan berdasarkan hasil koefisien nilai dari $sign = 0,04$. Yang mana $0,04 < 0,05$ ini yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTs Al Amalul Khair Palembang.