

## BAB V

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV maka dapat kita ketahui bahwa penelitian tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang memberikan hasil yang diharapkan. Hasil penelitian yang didapat didukung oleh pendapat hasil uji hipotesis dari rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

#### **A. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Motivasi Belajar Matematika**

Berdasarkan hasil sampel percobaan di SMPN 1 Sendang yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan analisis data pada hipotesis pertama, dengan menunjukkan nilai angket siswa menggunakan pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan konvensional. Hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai angket kelas eksperimen sebesar **77,1667** dan kelas control sebesar 72,4667. Terlihat juga pada nilai signifikansinya yang bernilai **0,045 < 0,05**.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yanu Saptaningrum oleh dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Pembelajaran *Problem Posing* Pada

Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII di SLTP Islam Hasanuddin Kesamben Blitar Tahun Pelajaran 2007/2008” menunjukkan bahwa pembelajaran *problem posing* terdapat peningkatan sehingga pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.<sup>65</sup>

Motivasi belajar yang mempengaruhi psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.<sup>66</sup> Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

Begitu pentingnya motivasi bagi siswa karena dapat mempengaruhi perilaku dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, motivasi merupakan kekuatan bagi siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena begitu pentingnya motivasi belajar, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang motivasi. Menurut Mc Donald, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.<sup>67</sup> Pada usia siswa SMP kelas VIII mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran yang konkrit dan lebih memahami apa yang dipelajari dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dengan metode konvensional.

---

<sup>65</sup> Nursiah, “pengaruh model pembelajaran *problem posing* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs N Kute Lombok Tengah” dalam

<sup>66</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2007),hal.75

<sup>67</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta:PT.Bumi Aksara,2012),hal.23

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga dapat mempengaruhi pada motivasi belajar matematika dengan begitu dapat dijelaskan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa “Ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang” diterima.

### **B. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika**

Berdasarkan hasil sampel percobaan di SMPN 1 Sendang pengaruh pembelajaran model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar **78,6333** dan kelas control sebesar 55,3000. Terlihat juga pada nilai signifikansi sebesar  **$0,000 < 0,05$** . Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil *post test* antara siswa yang mengikuti pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rismawati dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Keliling dan Luas Bangun Segi Empat Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Durenantahun 2012”. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar matematika

materi pokok keliling dan luas bangun segi empat pada peserta didik kelas VII SMP Islam Durenan.<sup>68</sup>

Pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga merupakan pembelajaran yang mana dalam kegiatannya berkaitan dengan kehidupan nyata. Sedangkan pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga merupakan bentuk pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga siswa dapat bertukar pendapat, berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya dan menyerap informasi yang lebih dengan berdiskusi.

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya mengemukakan bahwa hasil belajar menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.<sup>69</sup>

Hasil pengajaran itu dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

(1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif, (2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.<sup>70</sup> Dengan demikian pembelajaran *problem posing* menggunakan

---

<sup>68</sup> Rismawati, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Keliling dan Luas Bangun Segi Empat Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Durenantahun 2012*, (Tulungagung: SkripsiTidakDiterbitkan, 2012)

<sup>69</sup> Widodo, Lusi Widyanti, *Peningkatan Aktivitas ...*, hal. 34

<sup>70</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi ...*, hal. 49-51

alat peraga dapat menjadi alternative dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas guna meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga dapat mempengaruhi pada hasil belajar matematika dengan begitu dapat dijelaskan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa “Ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang” diterima.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika**

Berdasarkan hasil sampel percobaan dengan menggunakan pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai hasil analisis menggunakan uji MANOVA pada hipotesis ketiga. Menunjukkan rata-rata hasil *post test* dan angket siswa yang diajar dengan pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga lebih tinggi dibanding siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

Selain motivasi kita bias melihat seberapa besar hasil belajar yang mereka miliki dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena siswa yang termotivasi penuh itu tidak ada kemungkinan bahwa siswa tersebut memiliki hasil belajar yang bagus. Karena pencapaian hasil belajar itu ditentukan dengan bagaimana siswa itu termotivasi dan juga bagaimana mereka mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan ini

akan tampak dari pemahaman, pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki oleh individu atau tim.<sup>71</sup>

Dari hasil analisis menggunakan uji MANOVA diperoleh nilai keempat *p-value* (*sig.*) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* = **0,000** < **0,05**, artinya semua nilai signifikan. Dari hasil output *test of between-subjects effects* nilai hasil tes memberikan harga F sebesar **75,027** dengan signifikansi **0,000**, sedangkan pada motivasi belajar memberikan harga F sebesar **4,198** dengan signifikansi **0,045**. Hal ini menunjukkan perbedaan model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sendang” diterima.

---

<sup>71</sup> Maisaroh dan Rostrieningasih, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogo, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*”.(volume 8 no 2), hal 161.