BAB V

PEMBAHASAN

Analisis data uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian homogenitas sampel menggunakan data skor *Pre Test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for Windows* memiliki nilai *sig.* sebesar 0,937. Jadi sampel tersebut bersifat homogen karena nilai *sig.* > 0,05. Selanjutnya, hasil pengujian normalitas sebaran data di uji dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *SPSS 23.0 for Windows* memiliki nilai *sig.* lebih besar dari 0,05. Ini ditunjukan dari data skor *Post Test* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,159, sedangkan untuk data skor angket kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,200. Jadi kedua data angket dan *Post Test* tersebut berdistribusi normal karena nilai *sig.* > 0,05 setelah itu dilanjutkan sengan uji homogenitas untuk mengetahui variansinya.

Hasil uji homogenitas matriks varians/covarians secara bersama-sama menggunakan uji *Box's test of equality of covariance matrices* menghasilkan nilai *sig.* sebesar 0,138 dan secara sendiri-sendiri dengan uji *Levene's test of equality of error variances* menghasilkan data hasil belajar dengan nilai *sig.* sebesar 0,246 dan hasil uji homogenitas data motivasi dengan nilai *sig.* sebesar 0,080 yang artinya data tersebut mempunyai varians yang sama atau homogeny. Karena uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) telah dilakukan dengan hasil tersebut

maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji parametrik. Selanjutnya pembahasan hasil uji hipotesisis dari rumusan masalah penelitian.

1. Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa keas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto.

Pada hasil sampel percobaan di MTs. Al-Multazam Mojokerto yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ular tangga menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan analisis data pada hipotesis pertama, yang menunjukkan rata-rata hasil skor angket motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika materi segiempat dan segitiga. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0{,}030 < 0{,}05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan beajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki uleh subjek belajar dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.[61] Motivasi belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai mealui perilaku tertentu, siswa akan berusaha mencapai suatu tujuan karena

[61] Imam Azhar, “Multivariate ..., hal. 27-28

dirorong oleh manfaat atau keutungan yang diperoleh. 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.

Motivasi sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku.[62] Menurut Mc Donald, "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Motivasi merupakan harapan untuk berhasil, motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatkan harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lalu. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi) dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya.[63]

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran ular tangga secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran matematika, dengan begitu secara langsung dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa "ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto" diterima. Sesuai dengan penelitian Nur Afifah

---

[62] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi* ..., hal. 01
[63] I Ketut Kenajaya, dkk, "Pengaruh Model ...., hal. -

dan Sri Hastutik (2019) bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi.

2. Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto.

Pada hasil sampel percobaan di MTs. Al-Multazam Mojokerto yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ular tangga menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis kedua, yang menunjukkan rata-rata skor hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika materi segiempat dan segitiga. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0{,}034 < 0{,}05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan proses belajar tidak lepas dari melibatkan evaluasi pembelajaran. Dalam melihat apakah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik sudah dapat memaksimalkan potensi peserta didik diantaranya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik tersebut. Hasil belajar adalah pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh oleh seseorang melalui kegiatan belajar. Sedangkan belajar itu sendiri merupakan proses seseorang dalam melakukan

perubahan dalam diri yang mengarah kekeadaan yang lebih baik.[64] Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Malik yang mneyatakan bahwa "hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku".[65] Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran ular tangga secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran matematika, dengan begitu secara langsung dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa "ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto" diterima. Untuk mendukung pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar dapat dilihat dari penelitian Imam Baiquni (2016) bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga dibandingkan dengan penggunaan media konvensional terhaap hasil belajar matematika peserta didik.

---

[64] Nana Sujana, *Penilaian Hasil* ..., hal. 38
[65] Rusman, *Pembelajaran* ..., hal. 67

3. Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto.

Berdasarkan hasil sampel percobaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data menggunakan uji MANOVA pada hipotesis ketiga, yang menunjukkan rata-rata hasil angket motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran ular tangga lebih tinggi dari siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis data untuk motivasi dan hasil belajar secara simultan menggunakan MANOVA diperoleh nilai *sig.* pada *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root* = 0,042 $<$ 0,05, artinya semua skor signifikan.

Pelaksanaan proses belajar tidak lepas dari melibatkan evaluasi pembelajaran. Dalam melihat apakah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik sudah dapat memaksimalkan potensi peserta didik diantaranya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik tersebut. Dalam kegiatan belajar Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan beajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki uleh subjek belajar dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.[66]

Hal ini menunjukkan ada pengaruh media pembelajaran ulat rangga terhadap motivasi dan hasil belajar di MTs. Al-Multazam Mojokerto. Dengan

[66] Rusman, *Pembelajaran* ..., hal. 75

demikian, hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa “ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap morivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs. Al-Multazam Mojokerto” diterima. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Putri Zudhah Ferryka (2017) bahwa pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep dengan pengalaman sendiri. Melalui siswa bermain maka terjadi rangsangan-rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak menggembangkan kecerdasannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.