ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VII di MTsN 4 Blitar"** ini ditulis oleh Siti Khumaidatuz Zahro, NIM. 17204163092, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Strata Satu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang dibimbing oleh Dr. Sutopo, M.Pd

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, Jigsaw, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena seorang pendidik dalam suasana pembelajaran masih menggunakan metode mengajar berceramah. Sehingga masih banyak siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar. Dengan rendahnya motivasi belajar, akan mempengaruhi hasil belajar yang menurun. Oleh karena itu, motivasi dapat ditingkatkan salah satunya dengan memberikan berbagai model pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw. Melalui perpaduan model pembelajaran berbasis masalah dengan kooperatif jigsaw ini, pembelajaran akan lebih menarik karena materi pelajaran dikaitkan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar. (2) Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar. (3) Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi dan hasil belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain dalam penelitian ini mengarah pada *quasi eksperimental design*. Teknik pengumpulan datayang digunakan dalam penelitian ini adalahangket, tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Dengan sampel yaitu kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Uji yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji pra syarat dan uji *t*-test dan uji MANOVA digunakan untuk uji hipotesis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar; 2) ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar; 3) ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan

setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi dan hasil belajar matematika kelas VII di MTsN 4 Blitar.

ABSTRACT

The thesis entitled **"The Effect of Problem Based Learning with Jigsaw Cooperative Settings on Motivation and Learning Outcomes of Class VII Mathematics at MTsN 4 Blitar"** was written by Siti Khumaidatuz Zahro, NIM. 17204163092, Departement of Mathematics Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Undergraduate Program of the State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung, supervised by Dr. Sutopo, M.Pd.

Keywords : Problem Based Learning, Jigsaw, Learning Motivation, Learning Outcomes.

This research is motivated by a phenomenon that an educator in a learning environment sill uses the lecture teaching method. So that there are still many students who have low motivation, it will affect learning outcomes to decline. Therefore, motivation can be increased, one of which is by providing various learning models so that students do not get bored quickly. One model that can be used is a problem-based learning model with a jigsaw cooperative setting. Through a combination of problem-based learning models with cooperative jigsaw, learning will be more interesting because the subject matter is associated with problems in everyday life.

The objectives of this study are : 1) Knowing the effect of problem –based learning with the jigsaw cooperative setting on the motivation to learn mathematics in grade VII at MTsN 4 Blitar, 2) Knowing the effect of problem – based learning with the jigsaw cooperative setting on the mathematics learning outcomes of class VII at MTsN 4 Blitar, 3) Determining the effect of problem – based learning with the jigsaw cooperative setting on the motivation and learning outcomes of class VII mathematics at MTsN 4 Blitar.

The study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The design in this study leads to a quasi eksperimental design. The data collection techniques used in this study were trivia, test, observation, and documentation. The instrument used were questionnaires and tests. With the sample, class VII A as the control class and class VII B as the experimental class. The test used to analyze the data is the normality test and the homogeneity test as a pre-requisite test and the t-test and the MANOVA test are used totest the hypotesis.

The results of the study show that : 1) there is an effect of problem-based learning with the jigsaw cooperative setting on the motivation to learn mathematics of grade VII students at MTsN 4 Blitar; 2) there is the effect of problem-based learning with the jigsaw cooperative setting on the mathematics learning outcomes of grade VII students at MTsN 4 Blitar; 3) there is the effect of problem-based learning with the jigsaw cooperative setting on the motivation and mathematics learning outcomes of grade VII students at MTsN 4 Blitar.

ملخّص

رسالةبعنوان"تأثيرالتعلمالقائمعلىحلالمشكلاتمعالإعدادالتعاونيلـجغسوعلىالتحفيزونتائجالتعلمللرياضياتفيالصفال سابعفيالمتغيرينفيالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار" كتبته ستي حميدةالزّهراء، رقم دفترالقيد ١٧٢٠٤١٦٣٠٩٢, قسم تدريس الرياضيات، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، المشرف الدكتور سوطفو الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على حل المشاكل مع بيئة العمل التعاوني, الدافع للتعلم, ونتائج التعلم.

هذا البحث مدفوع بظاهرة تظهر أن المعلم غالبًا ما يلعب دورًا في جو التعلم من خلال طريقة تدريس المحاضرة ، حيث يسمع الطلاب ويقبلون فقط ما يقدمه المعلم.من الأفضل أن يكون المعلم أكثر مهارة عند التدريس في الفصل ، بحيث يكون الطلاب أكثر مهارة ، وأيضًا أسرع في الفهم والمعالجة والتقاط الدروس.
تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا لنوع البحث التجريبي. يؤدي التصميم في هذه الدراسة إلى تصميم شبه تجريبي. أما بالنسبة لأهداف هذه الدراسة فهي ١) تحديد تأثير التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام بيئة بانوراما التعاونية على تحفيز الطلاب لتعلم الرياضيات.٢) لتحديد تأثير التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام بيئة جغسو التعاونية على نتائج تعلم الرياضيات للطلاب.
٣) لتحديد تأثير التعلم القائم على حل المشكلات من خلال إعداد جغسو التعاوني على تحفيز الطلاب ونتائج تعلم الرياضيات.
كان مجتمع هذه الدراسة جميعًا طلاب الصف السابع في مدرسة الولاية تسناوية ٤ بليتار ، وعددهم ٣١٣ طالبًا. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاستبيانات والاختبارات والملاحظة والتوثيق.كانت الأدوات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات. الاختبار المستخدم لتحليل البيانات هو اختبار الحالة الطبيعية ، ويتم استخدام اختبار التجانس كاختبار متطلب سابق واختبار ت واختبار مانوفا لاختبار الفرضية.
تظهر نتائج الدراسة ما يلي: ١) هناك تأثير للتعلم القائم على حل المشكلات مع إعداد جغسو التعاوني على الدافع لتعلم الرياضيات في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار;
٢) هناك تأثير للتعلم المعتمد على حل المشكلات مع إعداد جغسو التعاوني على نتائج تعلم الرياضيات للصف السابع في مدرسة الولاية المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار
٣) هناك تأثير للتعلم القائم على حل المشكلات مع الإعداد التعاوني لـ جغسو على التحفيز ونتائج التعلم للرياضيات في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار.