

## BAB V

### PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dianalisis pada bab sebelumnya, untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat peneliti akan dibahas pada bab ini. Terdapat tiga pembahasan pada bab ini yaitu :

#### **1) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di MTsN 4 Blitar**

Berdasarkan penyajian data dan analisis data diatas, untuk hasil belajar matematika ini dihitung melalui hasil uji *t-test* dan sebelumnya data harus berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya, diuji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan program *SPSS 16.0* didapat bahwa data hasil belajar matematika berdistribusi normal, karena terbukti bahwa *Asymp.Sig* yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sebesar 0,05. Kelas eksperimen memiliki nilai *Asymp.Sig* sebesar 0,147 dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sig* sebesar 0,942. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar matematika ini bersifat homogen.

Selanjutnya, setelah data yang diujikan memenuhi kedua uji prasyarat, maka data tersebut dapat dilakukan uji berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus uji *t* atau *t-test*. Untuk mengetahui pengaruh

pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar matematika kelas VII di MTs Negeri 4 Blitar, peneliti menggunakan program *SPSS 16.0* dan secara manual.

Adapun hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS 16.0*, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 82,33 dengan jumlah 39 siswa. Sedangkan kelas kontrol memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 85,64 dengan jumlah 33. Nilai  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar 1,995 dengan *Sig.(2-tailed)* 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yaitu ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar kelas VII di MTs Negeri 4 Blitar.

Hasil dari kesimpulan pada rumusan masalah yang pertama ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asep Ikin Sugandi dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA*. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Hasil dari proses belajar dapat dilihat dari berbagai bentuk seperti perubahan pada sikap, tingkah lak dan kebiasaan yang dimiliki oleh seorang peserta didik setelah melakukan proses belajar. Belajar tidak hanya mengenai penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kemandirian, tanggung jawab dan

keaktifan. Hal tersebut senada dengan pendapat Miller yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.<sup>1</sup>

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas VII A sebagai kelas kontrol, masih ada siswa yang cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil belajar pada ranah kognitif dan kurang merespon pada ranah afektif dan psikomotor. Pembelajaran di dalam kelas cenderung didominasi oleh guru yang berceramah menjelaskan materi pembelajaran. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran inndisebabkan karena terlalu dominannya guru saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Akinson bahwa anak sejak lahir menggunkaa penalaran yang berkembang dengan pertumbuhan dirinya, jadi dalam proses pembelajaran siswa yang dituntut untuk berperan aktif dengan mngekplor kemampuannya dengan baik, bukan hanya menerima pasif dari guru. Guru hanya berperan sebagai fasilitator namun juga tetep mengawasi dan mengontrol aktifitas dikelas.<sup>2</sup>

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Setting Kooperatif Jigsaw dapat memberikan pengaruh yang sgnifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Karena, dalam metode ini siswa diharuskan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya mengenai materi

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hlm. 47.

<sup>2</sup> Hamzah, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 129

yang dibahas saat pembelajaran berlangsung dan saling menyampaikan pendapatnya kepada kelompok lain. Sehingga dapat menimbulkan rasa tanggung jawab, kekeluargaan, serta rasa percaya diri siswa. Dengan begitu, hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 4 Blitar” diterima.

## **2) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas VII di MTsN 4 Blitar**

Berdasarkan penyajian data dan analisis data diatas, untuk motivasi belajar matematika ini dihitung melalui uji *t-test* dan sebelumnya data harus berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya, di uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 16.0* didapat bahwa data motivasi belajar matematika berdistribusi normal, karena terbukti bahwa *Asymp.Sign* yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sebesar 0,05. Kelas eksperimen memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar 0,397 dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sign* sebesar 0,013. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar matematika ini bersifat homogen.

Selanjutnya, setelah data yang diujikan memenuhi kedua uji prasyarat, maka daa tersebut dapat dilakukan uji berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus uji *t* atau *t-test*. Untuk mengetahui pengaruh

pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi belajar matematika kelas VII di MTs Negeri 4 Blitar, peneliti menggunakan program *SPSS 16.0*.

Adapun hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS 16.0*, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 61,72 dengan jumlah 39 siswa. Sedangkan kelas kontrol memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 65,30 dengan jumlah 33 siswa. Nilai  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar 2,109 dengan *Sig.(2-tailed)* 0,039. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yaitu ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi belajar kelas VII di MTs Negeri 4 Blitar.

Peneliti yang serupa pernah dilakukan oleh Dewi Nurma Budiati dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Pada Siswa Kelas VII SMP Islam Durenan Trenggalek Tahun Ajaran 2016/2017” berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang harus dibina melalui pendidikan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa meningkat.

Motivasi belajar sangat berpengaruh dan menentukan keberhasilan siswa dalam kehidupannya. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap kesuksesan belajar dan bekerja, dalam lingkungan keluarga, dan hubungan sosial dengan orang lain. Individu yang memiliki motivasi yang baik pasti memiliki keyakinan dan selalu berusaha mengembangkan potensi diri

secara maksimal. Sebaliknya, jika siswa memiliki motivasi belajar yang kurang baik, mereka tidak mampu mengembangkan bakat, minat dan potensi yang ada didalam dirinya.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Setting Kooperatif Jigsaw dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Karena, dalam metode ini siswa didorong untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya mengenai materi yang dibahas saat pembelajaran berlangsung, berani menyampaikan pendapatnya kepada kelompok lain. Sehingga, dari sini motivasi belajar siswa dapat tumbuh dengan cara mengemukakan pendapat dan berdiskusi saat pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTsN 4 Blitar” diterima.

### **3) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VII di MTsN 4 Blitar**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MTsN 4 Blitar dari dua kelas sampel yang diambil yaitu kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi dan hasil

belajar siswa. Pengaruh yang signifikan ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang sudah disajikan pada bab sebelumnya. Berdasarkan *Multivariate of Variance* (MANOVA) diperoleh nilai keempat *p value* (sig.) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* sebesar  $0,000 < 0,05$  taraf signifikansi, artinya semua nilai *p value* signifikan. Dari hasil *output test of between subject effect* nilai *postest* memberikan harga F sebesar 6,519 pada test dengan signifikansi 0,000 sedangkan pada angket motivasi diperoleh harga F sebesar 6,109 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan model pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw memberikan pengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan pada pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Dengan begitu hipotesis menyatakan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 4 Blitar” diterima.