

ABSTRAK

Rimasafitri, Peni Asri. 2814133146. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII MTsN Tulungagung*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Matematika. Pembimbing: Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, multimedia interaktif, motivasi, hasil belajar.

Penelitian dalam skripsi ini membahas tentang pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Kajian ini dilatarbelakangi oleh motivasi dan hasil belajar siswa yang kurang optimal terhadap mata pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah eksperimen dengan model desain eksperimen semu (*quasi eksperimental design*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN Tulungagung tahun ajaran 2016/2017. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik *simple random sampling*, dengan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data: 1) Angket; 2) Tes; 3) Dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi dan tes untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah *t-test* dan uji MANOVA dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

Berdasarkan hasil analisis *t-test* terbukti bahwa nilai t_{hitung} motivasi belajar siswa lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,024 > 1,995$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai t_{hitung} hasil belajar siswa lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,313 > 1,995$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil analisis uji MANOVA terbukti bahwa $F_{hitung} = 4,648 > F_{tabel} = 3,13$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Tulungagung.

ABSTRACT

Rimasafitri, Peni Asri. 2814133146. The Influence of Problem Based Learning Model Assisted Interactive Multimedia towards Motivation and Learning Outcomes Mathematics on Material Cube and Beams at eighth grade of Islamic Junior High School Tulungagung. Thesis, Faculty of Tarbiyah and Science Teaching, Department of Tadris Mathematics. Advisor: Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Keywords: Problem Based Learning, interactive multimedia, motivation, learning outcomes.

The research in this thesis discusses the correlation of Problem Based Learning model assisted interactive multimedia towards motivation and result of learning Mathematics by the students. This research was motivated by student's motivation and student's learning outcomes are less than optimal to Mathematics. The purpose of this research is to determine the correlation of Problem Based Learning model assisted interactive multimedia towards motivation and learning outcomes Mathematics on material cube and beams at eighth grade of Islamic Junior High School Tulungagung.

This research used quantitative approach, the type of research was experimental with design model that are used is quasi experimental design (quasi experimental design). The population in this research is the whole eighth grade of Islamic Junior High School Tulungagung academic year 2016/2017. The sample of this research used random sampling technique, with VIII F class as experimental group and VIII G class as control group. Techniques and instruments of data collection: 1) Questionnaire; 2) Test; 3) Documentation. The research instrument in the form of questionnaire to measure motivation and test to measure learning outcomes. Analytical techniques used are t-test and MANOVA test with the help of SPSS 16.0 for windows.

Based on the result of t-test analysis proved that the value of t-count student learning motivation is bigger than t-table that is $2,024 > 1,995$ at 5% significance level and value of t-count of student learning result bigger than t-table that is $2,313 > 1,995$ at significance level 5%. Based on MANOVA test result, it is proven that $F\text{-count} = 4,648 > F\text{-table} = 3,13$ at significance level 5%, so it can be concluded that there is a significant influence of Problem Based Learning model assisted by interactive multimedia to motivation and student learning outcomes on material cube and beam at eighth grade of State Islamic Junior High School Tulungagung.

الملخص

رماسافيتي، فيني أسرى. 2814133146. تأثير نموذج مشكلة المبني على التعليم الوسائل المتعددة التفاعلية بمساعدة ضد الدافع ومخرجات التعلم الرياضيات للطلاب في المواد شعاع ومكعب من الصف الثامن المدرسة الثانوية الحكومية تولونج اجونج. أطروحة، كلية التربية والعلوم التعليمية برامج التدريس الرياضيات والمشرف: الدكتور. ديوبي أسماراني، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: المشكلة المبني على التعليم، والوسائل المتعددة التفاعلية، والدافع، ومخرجات التعلم.

البحث في هذه الأطروحة تناقض تأثير نموذج مشكلة المبني على التعليم الوسائل المتعددة التفاعلية بمساعدة ضد الدافع ومخرجات التعلم الرياضيات للطلاب. كان الدافع وراء الدراسة التي النتائج الدافع وتعلم الطلاب التي هي أقل الأمثل ضد الموضوعات الرياضيات. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير نموذج مشكلة المبني على التعليم الوسائل المتعددة التفاعلية ساعد على الدافع ومخرجات التعلم الرياضيات الطلاب في المواد شعاع ومكعب من الصف الثامن المدرسة الثانوية الحكومية تولونج اجونج.

تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي، وهذا النوع من الأبحاث تجربة مع نموذج لتصميم شبه التجاري (تصميم شبه التجريبية). وكان السكان في هذه الدراسة كل الطلاب الصف الثامن المدرسة الثانوية الحكومية تولونج اجونج العام الدراسي 2016/2017. في العينة المستخدمة بسيطة تقنية أخذ العينات العشوائية، مع الصف الثامن-و كطبقة التجريبية والصف الثامن-ز كطبقة السيطرة. تقنيات وأدوات جمع البيانات: 1) الاستبيان. 2) اختبار. 3) وثائق. أداة البحث هو استبيان لقياس الدافع واختبارات لقياس مخرجات التعلم. تقنية التحليل المستخدمة هي اختبار-ر واختبار مانوف مع 16.0 SPSS ويندوز.

وبناء على نتائج تحليل اختبار-ر أثبتت أن ر-الدافع التعلم الطلاب أكبر من ر- الجدول $2.024 < 1.995$ عند مستوى دلالة 5%， وقيمة ر-الدافع مخرجات التعلم الطلاب أكبر من ر-الجدول $2.313 < 1.995$ عند مستوى دلالة 5%. استنادا إلى تحليل اختبار مانوف أثبتت

أن و-العد = $4.648 <$ و-الجدول = 3.13 عند مستوى الدلالة 5% ، بحيث يمكن أن نخلص إلى أن هناك تأثير كبير للنموذج مشكلة المبني على التعليم الوسائل المتعددة التفاعلية ساعد على الدافع ومخرجات التعلم الطلاب في المواد شعاع ومكعب من الصف الثامن المدرسة الثانوية الحكومية تولونج اجونج.