

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan setiap saat, serta berada dalam pengaruh lingkungan, baik pengaruh positif atau negatif. Menurut Redja Mudyahardjo, pendidikan adalah hidup. Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar di segala lingkungan dan dialami oleh seseorang seumur hidup.¹ Pendidikan dilaksanakan dalam semua lingkungan hidup, baik yang secara khusus diciptakan untuk kepentingan pendidikan (formal) maupun yang ada dengan sendirinya (informal dan nonformal). Kegiatan pendidikan dapat diidentifikasi dalam segala macam bentuk. Salah satu bentuk kegiatan pendidikan yaitu pengalaman belajar.²

Pendidikan adalah sekolah. Pendidikan dalam arti sempit merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga formal. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung dalam waktu terbatas, yaitu masa anak dan remaja. Pendidikan berlangsung di lingkungan yang khusus diciptakan untuk kepentingan pendidikan. Kegiatan pendidikan tersusun secara terprogram dalam bentuk kurikulum. Kegiatan berorientasi pada kegiatan belajar siswa di sekolah.³

¹ Binti Maunah, *ILMU PENDIDIKAN* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1.

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1-2.

³ *Ibid*, hal. 3.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh suatu kepandaian atau ilmu. Belajar menurut ahli: (1) Arthur J. Gates, belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.⁴ (2) Whittaker, belajar adalah proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman, (3) Kimble, belajar adalah perubahan relatif permanen dalam potensi bertindak, yang berlangsung sebagai akibat adanya latihan yang diperkuat, (4) Winkel, belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap, (5) Sdaffer, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap, sebagai hasil pengalaman-pengalaman atau praktik.⁵ (6) Gagne, belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.⁶ Berdasarkan uraian di atas, belajar merupakan suatu usaha yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman.

Istilah belajar berhubungan erat dengan pengertian mengajar dan pembelajaran. Belajar dapat terjadi tanpa kegiatan mengajar dan kegiatan pembelajaran formal. Sedangkan mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sehingga kegiatan belajar siswa dapat

⁴ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 224.

⁵ Keke T. Aritonang, "Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Penabur* 7, no. 10 (2008): 11–21.

⁶ Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2013), hal. 124.

berjalan dengan lancar dan kurikulum dapat diimplementasikan. Kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata yaitu kata belajar dan mengajar. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujiono merupakan usaha yang digunakan untuk mencapai tujuan kurikulum dengan bantuan pengetahuan professional guru.⁷ Nyoman S. Degeng mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Guru membantu siswa agar kegiatan belajar menjadi lebih mudah, lancar, terarah, dan berhasil.⁸ Menurut Arief S. Sadiman, pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru dan siswa di kelas, tetapi juga kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri guru secara fisik.⁹ Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003, pembelajaran berarti interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Hal ini mengandung pengertian bahwa pembelajaran merupakan pemberian bantuan oleh guru agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar belajar.¹⁰

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting dipelajari dan dikuasai siswa. Istilah matematika berasal dari bahasa latin *mathematics*. Pada awalnya kata *mathematics* diambil dari kata yunani *mathematike* yang memiliki arti “*relating to learning*”.

⁷ Moh. Suardi, *Belajar & Pembelajaran*, 1st ed. (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), hal. 6.

⁸ Dina Gasong, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), hal. 64.

⁹ Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, hal. 146.

¹⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Cet. Ke-4 (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016), hal. 19.

Kata *mathematike* memiliki akar kata yaitu *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan. Kata *mathematike* memiliki padanan kata yaitu *mathemein* yang berarti belajar (berpikir). Berdasarkan asal katanya, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari proses berpikir. Sriraman dan English mengungkapkan bahwa matematika merupakan aktivitas manusia yang akibatnya dapat dirasakan secara objektif dari setiap objek matematika.¹¹

Matematika sekolah merupakan matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Matematika sekolah terdiri atas bagian yang dipilih untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan kepribadian siswa. Oleh karena itu, matematika sekolah tidak dapat dipisahkan dari karakteristik matematika. Dalam Permendikbud nomor 59 tahun 2014 mengenai kurikulum 2013 SMA/MA disebutkan bahwa matematika memiliki beberapa karakteristik, yaitu: (1) objek yang dipelajari abstrak; (2) kebenaran berdasarkan logika; (3) pembelajarannya secara bertingkat dan kontinu; (4) terdapat keterkaitan antara materi satu dengan yang lain; (5) menggunakan bahasa simbol; (6) diaplikasikan dalam bidang ilmu lain.

Pembelajaran matematika selalu dihubungkan dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam pembelajaran matematika konvensional, guru hanya menyampaikan materi yang bersifat abstrak. *National Council of Teacher Mathematics* mengungkapkan bahwa kelemahan pembelajaran matematika saat ini yaitu

¹¹ H. J. Sriyanto, *Mengobarkan Api Matematika* (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hal. 47-49.

siswa kurang mampu menghubungkan konsep matematika di sekolah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran matematika terlalu formal, kurang mengaitkan makna, pemahaman, dan aplikasi matematika, serta gagal dalam memberikan perhatian yang cukup pada kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Callison menyebutkan bahwa siswa membutuhkan pengembangan kemampuan praktis matematika seperti pemecahan masalah, membuat hubungan, memahami representasi dari ide-ide matematika, mengomunikasikan proses pemikiran, dan menjelaskan penalaran-penalaran yang dilakukan.¹²

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan praktis yang wajib dimiliki siswa. Kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan umum pembelajaran matematika. Pemecahan masalah matematika dipandang sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran matematika. Istilah masalah diartikan sebagai soal tidak rutin yang tidak bisa diselesaikan siswa dengan hafalan. Soal tidak rutin membutuhkan keterampilan matematis siswa.¹³ Branca mengungkapkan bahwa: (1) kemampuan penyelesaian masalah merupakan tujuan umum pembelajaran matematika, bahkan jantung pembelajaran matematika; (2) penyelesaian masalah meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika;

¹² Budi Murtiyasa, "Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS*, 2016, 28–47.

¹³ Dian Fauziyyah, "Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah," *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Generasi Emas 2045 Berkarakter Dan Melek IT,"* 2017, 119–129.

(3) penyelesaian matematika merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.¹⁴

Pada masa sekarang, kemampuan pemecahan masalah siswa cukup rendah. Hal ini terlihat dari kurang mampunya siswa dalam memahami masalah yang diberikan. Akibatnya, pemecahan masalah yang direncanakan oleh siswa kurang tepat dan solusi dari masalah yang diberikan juga kurang tepat. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar yang mencakup seluruh aktivitas guru dan siswa. Model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa atau memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman belajarnya.¹⁵

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang baik jika siswa memiliki motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa memungkinkan untuk belajar dengan mandiri. Motivasi merupakan dorongan yang timbul akibat adanya stimulus dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan tindakan tertentu.¹⁶ Menurut Oemar Hamalik¹⁷, motivasi dipengaruhi oleh: (1) tingkat kesadaran; (2) sikap guru; (3) kelompok siswa; dan (4) suasana kelas. Upaya yang dapat

¹⁴ Egi Agustian, "Identifikasi Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Generasi Emas 2045 Berkarakter Dan Melek IT,"* 2017, 345–352.

¹⁵ Isrok'atun dan Tiurlina, *Model Pembelajaran Situation Based Learning di Sekolah Dasar* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2016), hal. 1.

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 3-9.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2008), hal. 256.

dilakukan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu mendesain suatu model pembelajaran sedemikian rupa, sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran *Situation Based Learning*.

Model Pembelajaran *Situation Based Learning* merupakan model pembelajaran modifikasi dari model *Situated Creation and Problem Based Instruction* (SCPBI) yang berkembang di China. Model pembelajaran *Situation Based Learning* (SBL) memiliki empat tahapan, yaitu: (1) *creating mathematical situation*; (2) *posing mathematical problem*; (3) *solving mathematical problem*; (4) *applying mathematics*. *Situation Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran baru dimana siswa belajar dari situasi tempat belajar. Tujuan dari model pembelajaran *Situation Based Learning* yaitu untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menentukan, memahami dan menyelesaikan permasalahan berdasarkan sudut pandang matematika.¹⁸

Penelitian oleh Benazir Aqilah, I. Isrok'atun, dan Asep Kurnia Jayadinata¹⁹ menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan *creative problem solving* siswa. Kemampuan *creative problem solving* siswa yang menggunakan model *Situation Based Learning* lebih baik daripada siswa yang menggunakan

¹⁸ Ibid, hal. 4-8.

¹⁹ Benazir Aqilah, Asep Kurnia Jayadinata, and I. Isrok'atun, "Situation-Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 1001–1010.

model pembelajaran konvensional. Lembar Kerja Siswa (LKS) memiliki peran besar dalam keberhasilan pembelajaran *Situation Based Learning*, karena di dalam LKS memuat setiap tahapan pembelajaran *Situation Based Learning*. Peningkatan kemampuan *creative problem solving* matematis siswa didukung pula oleh aktivitas siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran *Situation Based Learning* serta kinerja guru dalam mengajar yang sesuai dengan tahapan pembelajaran *Situation Based Learning*. Siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan berbantuan LKS *Situation Based Learning*, media, dan kegiatan diskusi kelompok.

Isrok'atun dan Tiurlina²⁰ juga menjelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan Kemampuan *creative problem* siswa matematis siswa sekolah dasar. Pembelajaran *Situation Based Learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan *creative problem solving* matematis siswa SD. Dari masalah-masalah yang berhasil siswa kemukakan, kemudian dengan bimbingan guru ia selesaikan dengan teknik-teknik memecahan masalah matematis. Hal ini tidak lain adalah dalam rangka untuk mengurangi ketidakseimbangan akan kemampuan *problem posing* dan *problem solving* siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

²⁰ Isrok'atun dan Tiurlina, *Model Pembelajaran Situation Based Learning Di Sekolah Dasar*, hal. 209-216.

Kelas X pada Materi Program linear dua variabel di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek Tahun Akademik 2018/2019”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada masa sekarang cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurang mampunya siswa memahami masalah yang diberikan, sehingga solusi yang diperoleh belum tepat.
2. Motivasi belajar siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan kemandirian belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Persamaan Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Persamaan Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek?

3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada materi Persamaan Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Program Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Program Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada materi Program Linear dua Variabel kelas X di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yang berbunyi:

1. $H_{01}: (\mu_0 = \mu_1)$

Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi persamaan linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

$H_{11}: (\mu_0 \neq \mu_1)$

Ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi program linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

2. $H_{02}: (\mu_0 = \mu_2)$

Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

$H_{12}: (\mu_0 \neq \mu_2)$

Ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

3. $H_{03}: (\mu_0 = \mu_3)$

Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

$$H_{13}: (\mu_0 \neq \mu_3)$$

Ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel kelas X SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan penelitian, khususnya penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat kerjasama, saling membantu, saling melengkapi, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan ataupun masukan tentang model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalahnya sebagai berikut :

1. Penegasan Istilah Konseptual

a. Model Pembelajaran *Situation Based Learning*

Model pembelajaran *Situation Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis situasi di mana guru mengkreasi sebuah situasi pembelajaran yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa dan siswa memecahkan permasalahan yang dibangunnya sendiri.²¹

b. Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu melakukan suatu tindakan tertentu. Motivasi merupakan dorongan yang timbul akibat adanya stimulus dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan tindakan tertentu.²²

²¹ Benazir Aqilah, Asep Kurnia Jayadinata, and I. Isrok'atun, "Situation-Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 1001–1010.

²² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 3-9.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah yaitu kemampuan dalam menemukan suatu kombinasi dari sejumlah aturan tertentu yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru.²³

d. Program Linear Dua Variabel

Program linear dua variabel yaitu Program Linear (PL) atau *Linear programming* adalah alat analisis masalah yang memiliki variabel-variabel bersifat deterministik (terukur) dan mempunyai hubungan linear satu sama lain.²⁴

2. Penegasan Istilah Operasional

a. Model Pembelajaran *Situation Based Learning*

Model Pembelajaran *Situation Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan dari situasi yang diberikan oleh guru.

b. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang ada dalam diri siswa yang dapat menyebabkan kegiatan belajar berjalan lancar sehingga tujuan yang diinginkan siswa tersebut dapat tercapai. Peneliti memberikan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Sistem Based Learning* dilaksanakan.

²³ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 52.

²⁴ Maryono, *Program Linear Optimasi Dengan Metode Simpleks* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hal. 2.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah yaitu kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengombinasikan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Peneliti memberikan *post test* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Sistem Based Learning* dilaksanakan.

H. Sistematika Pembahasan

Kajian terhadap masalah pokok yang disebutkan di atas dibagi atau dikembangkan dalam beberapa hal:

BAB I Pendahuluan, meliputi : (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f) Manfaat Penelitian, (e) Penegasan Istilah, dan (f) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi : (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu dan (c) Kerangka Konseptual.

BAB III Metode Penelitian, meliputi (a) Rancangan Penelitian, (c) Variabel Penelitian, (d) Populasi dan Sampel, (e) Kisi-kisi Instrumen, (f) Instrumen Penelitian, (g) Data dan Sumber Data, (h) Teknik Pengumpulan Data, dan (i) Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi : (a) Paparan Data, (b) Data Penelitian, (c) Analisis data dan (d) Rekapitulasi Hasil Penelitian

BAB V Pembahasan, meliputi : (a) Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa; (b) Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa; dan (c) Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah.

BAB VI Penutup, meliputi : (a) Kesimpulan, dan (c) Saran.