

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Analisis data menggunakan uji MANOVA yang dapat dilihat pada hasil *Test of Between-Subjects Effects* menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh sebesar yaitu 12,111 dan nilai F_{tabel} sebesar 1,910 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Hal ini berarti nilai $F_{hitung} = 12,111 > F_{tabel} = 1,910$ yang artinya H_1 diterima atau ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi program linear dua variabel.

Adanya pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil angket. Berdasarkan **tabel 4.4**, rata-rata angket kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil angket sebesar 83,54 dan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 74,43. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada materi program linear dua variabel SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

Pembelajaran dengan model *Situation Based Learning* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik model *Situation Based Learning*. Model *Situation Based*

Learning memberikan bimbingan kepada siswa dengan teknik *scaffolding* sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Siswa menjadi lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan guru, anggota kelompok dan media ajar yang diberikan.⁸²

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek yaitu 1) keinginan berhasil, 2) dorongan dan kebutuhan belajar, 3) harapan dan cita-cita, 4) penghargaan belajar, 5) kegiatan saat pembelajaran, dan 5) lingkungan belajar.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian di atas, menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini disebabkan bahwa dengan model pembelajaran *Situation Based Learning* dapat membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan tidak membosankan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu oleh Abdillah Fadli pada tahun 2018 di IAIN Tulungagung yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* terhadap Motivasi dan Kemampuan Memecahkan Masalah Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Rejotangan”. Hasil penelitian ini yaitu 1) ada pengaruh model pembelajaran *aptitude treatment interaction* terhadap motivasi belajar pada materi sistem persamaan linear dua variabel siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejotangan. Hal ini dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} = 5,404 > F_{tabel} = 4,03$ serta nilai

⁸² Isrok'atun, “Pengembangan Model Situation-Based Learning Pada Materi Sains Di Sekolah Dasar,” 71–77.

sig.(2 tailed) = 0,024 < sig.tabel = 0,05. 2) ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *aptitude treatment interaction* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejotangan. Hal ini dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} = 11,737 > F_{tabel} = 4,03$ serta nilai sig.(2 tailed) = 0,001 < sig.tabel = 0,05. 3) ada pengaruh model pembelajaran *aptitude treatment interaction* terhadap motivasi belajar dan kemampuan memecahkan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejotangan. Hal ini dapat dilihat dari nilai nilai sig.(2 tailed) *Pillae's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* = 0,003 < sig.tabel = 0,05.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Analisis data menggunakan uji MANOVA yang dapat dilihat pada hasil *Test of Between-Subjects Effects* menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} yang diperoleh sebesar yaitu 276,179 dan nilai F_{tabel} sebesar 1,910 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Hal ini berarti nilai F_{hitung} sebesar $276,179 > F_{tabel}$ sebesar 1,910 yang artinya H_1 diterima atau ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel.

Pemecahan masalah diartikan sebagai proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Siswa dapat

lebih banyak berlatih mengintegrasikan konsep-konsep, teorema-teorema dan keterampilan yang telah dipelajari melalui pemecahan masalah. Alasan pemecahan masalah menjadi suatu hal penting di dalam matematika⁸³, yaitu:

1. Siswa menjadi terampil dalam mengolah informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasil yang diperoleh.
2. Siswa memperoleh hadiah intrinsik yaitu keputusan intelektual yang timbul dari dalam diri.
3. Potensi intelektual siswa meningkat.
4. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan melalui proses melakukan penemuan.

Gagne menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru dan tidak sekadar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan belajar terdahulu.⁸⁴

Adanya pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa juga dapat dilihat dari rata-rata hasil *post-test*. Berdasarkan **tabel 4.3**, rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata *post-test* sebesar 46,25 dan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 19,13 Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “Ada

⁸³ Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, hal. 155.

⁸⁴ Wena, *Strategi Pembelajaran Inovaf...*, hal. 52.

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

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Situation Based Learning* dengan empat tahapan yaitu *creating mathematical situation*, *posing mathematical problem*, *solving mathematical problem*, dan *applying mathematcs*. Dalam model pembelajaran ini terdapat hal yang harus diperhatikan pada tahapan pertama. Situasi yang dibuat harus mudah dipahami oleh siswa. Kesulitan memahami situasi menyebabkan siswa kesulitan memasuki tahapan pembelajaran yang selanjutnya.

Kesulitan yang dialami guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Situation Based Learning* adalah guru harus mampu mengatur waktu dalam proses pembelajaran. Kesulitan juga dialami oleh siswa. Siswa kesulitan dalam memahami situasi dan memunculkan permasalahan yang bersifat matematis dari situasi tersebut.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran *Situation Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan metode konvensional. Model pembelajaran *Situation Based Learning* menggunakan teknik *scaffolding* sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan situasi yang diberikan guru.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu oleh Isrok'atun dan Tiurlina, serta Benazir Aqilah, Isrok'atun dan Asep Kurnia Jayadinata.

Penelitian oleh pertama Isrok'atun dan Tiurlina pada tahun 2014 di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Sumedang yang berjudul "*Situation Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa SD". Hasil penelitian yang diperoleh yaitu kemampuan CPS matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran SBL memiliki rerata peningkatan 0,24 lebih baik dari siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional yang memiliki rerata peningkatan 0,12 untuk rentang peningkatan 0 – 1.

Penelitian kedua oleh Benazir Aqilah, Isrok'atun dan Asep Kurnia Jayadinata tahun 2017 di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Sumedang yang berjudul "*Situation Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Creative Problem Solving Matematis Siswa pada Materi Bilangan Bulat". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan CPS matematis siswa yang mendapat pembelajaran SBL di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata gain 0,50 lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional di kelas kontrol dengan rata-rata 0,14.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu hal yang penting dalam matematika. Hal tersebut sesuai dengan fungsi matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dunia kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa menunjukkan tidak adanya dorongan internal dan eksternal. Dorongan internal dan eksternal merupakan hakikat dari motivasi belajar. Menurut Uno bahwa motivasi belajar pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.⁸⁵

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi program linear dua variabel. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis *Pillae's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* dimana setiap analisis memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X materi program linear dua variabel SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Situation Based Learning* lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian di atas, analisis data

⁸⁵ Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya...*, hal. 75.

menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini disebabkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Situation Based Learning* pada proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Siswa merasa bahwa pembelajaran matematika menjadi sedikit menyenangkan dari biasanya dan tidak membosankan.