

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan akan datang . Sedangkan Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan kepada pencapaian tujuan pembangunan Nasional Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) merupakan satu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang saling berkaitan untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Menurut Undang-Undang Dasar Tahun 1994 dan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya. Pendidikan juga merupakan pengaruh lingkungan terhadap individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap dalam berperilaku,pikiran dan sikap.

Pada saat ini banyak siswa yang menganggap bahwa matematika itu sulit dan membosankan, dan tidak sedikit siswa yang menyukai pelajaran matematika. Mereka mendengarkan pelajaran matematika saja sudah menganggap matematika itu sulit, sehingga belum saja mereka mengikuti pembelajaran mereka sudah merasa bosan. Hal ini merupakan salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Halan dkk (dalam Siregar 2012:2) kesulitan belajar khususnya

dalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan belajar.

Menurut Soejono (1984:4) bahwa:

kesulitan belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal seperti psikologi, faktor sosial, dan faktor pedagogik. Permasalahan seperti ini sering timbul pada siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang merupakan keterampilan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Persoalan motivasi ini, juga dikaitkan dengan persoalan minat, minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dirinya sendiri. Oleh karena itu apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya, melihat rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, yang berpengaruh terhadap pembelajarannya dalam proses belajar mengajar.

Sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Menurut Bernad (dalam Sardiman 2014:76), Minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa soal minat akan selalu berkait dengan soal kebutuhan dan keinginan. Selanjutnya untuk membantu keberhasilan belajar adalah minat yang kuat terhadap ilmu yang dipelajari.

Minat (keinginan) terhadap sesuatu bisa timbul apabila sesuai dengan bakat yang dimiliki. Atau setidaknya dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi orang yang mempelajarinya. Ada orang yang berminat kepada suatu bidang ilmu hanya karena ilmu itu sedang populer saat itu. Ada pula karena ilmu itu diajarkan oleh guru yang pribadinya sangat disenangi dan sangat simpati padanya. Minat seperti ini kalau tidak didukung oleh bakat tidak akan tahan lama. Namun berapapun besar kecilnya minat seseorang kepada suatu bidang (jenis) ilmu, baik ilmu keterampilan maupun ilmu non keterampilan pasti akan membantu kelancaran dan kesungguhan belajar. Oleh karena dengan adanya minat berarti daya penggerak atau pendorong untuk belajar akan bertambah disamping motivasi yang sudah ada.

Semakin besar minat semakin besar daya pendorong untuk belajar. Salah satu untuk menumbuhkan minat ialah dengan cara selalu memikirkan dan menyadari bahwa semua ilmu yang baik pasti bermanfaat bagi diri sendiri dan juga bagi orang lain. Oleh karena itu apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Jadi jelas bahwa soal minat akan selalu berkait dengan soal kebutuhan dan keinginan. Oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalalu butuh dan ingin terus belajar. Pengertian motivasi (dalam Lubis 2005:14) Motivasi adalah tenaga penggerak atau yang mendorong

seseorang agar atau melakukan sesuatu. Motivasi belajar berarti tenaga penggerak (pendorong) agar mau belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dilihat dari belajarnya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat 2 indikator untuk keberhasilan belajar yakni sebagai berikut: (1) Penguasaan materi pembelajaran, (2) perilaku yang dapat disebutkan dalam tujuan pembelajaran yang dapat dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Masing-masing hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah diterapkan dalam kurikulum. Intruksional, menggunakan klarifikasi hasil belajar dari Benymin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Dari ketiga ranah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Oleh sebab itu inilah yang menjadi tugas oleh pendidik, supaya lebih membimbing, mengajari, mendidik, dan mengarahkan anak-anak didik. Biasanya anak didik juga dapat mengalami kesulitan belajar bukan karena mereka tidak mampu, tapi bisa saja seorang siswa yang berprestasi. Gejala yang nampak dalam mengikuti pembelajaran ialah kurang bergairah, tidak konsentrasi, masa bodoh, catatan tidak tertib, tidak mengerjakan tugas dan sebagainya. Dari gejala yang nampak dapat kita simpulkan bahwa anak didik tersebut mengalami kesulitan belajar dan faktor penyebabnya adalah kurang motivasi belajar. Maka tugas pendidiklah yang selanjutnya membangkitkan motivasi anak didik tersebut.

Dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Yang Diawali**

Dan Diakhiri Dengan Pemberian Motivasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa latar belakang masalah diatas, maka timbul beberapa masalahdalam penelitian ini :

1. Matematika merupakan pembelajaran yang sulit, membosankan dan tidak disukai siswa.
2. Rendahnya minat belajar siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa.
4. Proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang terdefenisi dibandingkan dengan waktu dan kemampuan yang dimiliki peneliti, Agar peneliti terarah dan dapat dilaksanakan maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Minat dan hasil belajar matematika dapat diukur dari kurang tertariknya siswa untuk belajar matematika.
2. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang akan digunakan.
3. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa akan diajarkan dengan materi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas,maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat belajar di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta?
2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap hasil belajar di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat belajar di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap hasil belajar di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan akan memberi hasil sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi fakta tentang hasil pembelajaran yang selama ini diterapkan di sekolah tempat penulis

melakukan penelitian dan menjadi masukan baru yang layak untuk dipertimbangkan pihak sekolah untuk dilaksanakan.

2. Kepada Guru, sebagai sumber informasi dan menentukan alternatif metode pada pembelajaran.
3. Kepada Siswa, untuk meningkatkan aktifitas, prestasi dan kemampuan memecahkan masalah.
4. Kepada Peneliti, sebagai bahan acuan untuk menerapkan metode pembelajaran konvensional yang sesuai dengan kegiatan belajar mengajar disekolah dan sebagai bahan acuan untuk penelitian lanjutan.

G. Defenisi Operasional

- a. Pengertian Metode Pembelajaran Konvensional

Metode Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.

- b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar.

- c. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dirinya sendiri.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa oleh sebab itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Menurut Skinner (dalam Sutikno 20013:3) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Slavin (dalam Sutikno 20013:3) belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman.

Menurut C.T Morgan belajar adalah sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau dari pengalaman yang lalu. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang lingkungannya. Defenisi tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari belajar adalah ditandainya dengan adanya “perubahan”, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Jadi, perubahan bagaimana yang dapat disebut belajar? Perubahan yang disini adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik

dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

Menurut James O. Whittaker (dalam Siregar2012:1) merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan. Crobanch berpendapat bahwa *learning is shown by change i behavioras a result of experience*. Belajar suatu aktivitas yang diajukan oeh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Howard L. Kingskey mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated orchanged throught practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Dari beberapa pendapat para ahli diatas bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses *inhern* yang kompleks dari belajar. Ada beberapa perpektif dalam teori belajar, yaitu Behavioriismme, Kognitivisme, Konstruktivisme dan Humanistik.

Jadi pengertian belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelum belajar pada hakikatnya adalah “perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika modern di Negara kita, resminya dimulai setelah adanya kurikulum 1975. Dalam matematika tradisional, guru merupakan atau dianggap sebagai gudang ilmu guru bertindak otoriter, mendominasi kelas dengan kata lain guru mendominasi belajar dan senantiasa menjawab ' dengan segera ' terhadap pertanyaan pertanyaan siswa.

Guru mengajarkan ilmu, guru langsung membuktikan dalil-dalil, guru memberikan contoh-contoh soal. Sedangkan murid harus duduk rapi mendengarkan, meniru pola-pola yang diberikan guru, mencontoh cara-cara si guru menyelesaikan soal. Murid bertindak pasif, murid-murid yang dapat dengan baik meniru cara- cara yang diberikan guru itulah yang dianggap cara belajarnya berhasil.

Murid-murid pada umumnya kurang diberi kesempatan untuk berinisiatif, mencari jawaban sendiri untuk merumuskan dalil-dalil, murid-murid umumnya dihadapkan pada pertanyaan "bagaimana menyelesaikan soal" tetapi bukan kepada " mengapa kita melakukan hal-hal demikian". Guru-guru yang baik adalah guru yang dapat mengajarkan "program yang sudah tetap". Dengan kata lain, karakteristik matematika tradisional yaitu:

1. Matematika tradisional mengutamakan keterampilan berhitung dan menghafal.
2. Menggunakan bahasa dan istilah dan istilah dalam matematika tradisional sederhana.
3. Matematika tradisional menggunakan konsep-konsep lama.

Dalam metode matematika modern, guru mengajarkan siswanya dengan cara guru menetapkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, membantu siswa untuk belajar, bagaimana menyusun pertanyaan, bagaimana membicarakan dan menemukan jawaban-jawaban persoalan. Adapun tujuan dari mengerjakan matematik modern agar siswa dapat belajar berpartisipasi aktif dan kreatif yaitu:

1. Agar siswa diberikan kesempatan untuk mencari aturan-aturan. Pola-pola dan relasi ini bukan saja yang ada dan berlaku pada alam buatan manusia akan tetapi pada alam semesta.
2. Agar siswa memperoleh latihan-latihan keterampilan yang berlaku.

Diterapkan matematika modern di Negara kita disebabkan karena kesadaran dan penilaian para ahli pendidikan, khususnya pendidikan matematika yang lebih baik untuk membentuk manusia-manusia: yang aktif, kreatif, selalu ingin tahu, cerdas, yang mampu menghadapi permasalahan sekarang dan kemudian hari yang diakibatkan oleh majunya masyarakat dan teknologi yang pesat.

3. Metode Pembelajaran

Secara harafiah metode dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Metode merupakan suatu yang digunakan yang nyata dan dikonfirmasi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Joyce (Trianto 2009: 21) berpendapat bahwa:

Metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan Sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.

Selanjutnya Joice menyatakan bahwa setiap metode pembelajaran mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Istilah metode pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau produser. Menurut Kadir dan Nur (dalam Trianto 2009: 23) metode pembelajaran mempunyai empat ciri khas antara lain:

1. Rasional teoritis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar metode tersebut dapat dilandaskan dengan hasil.

Dalam proses belajar mengajar dikelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa kurikulum, sarana dan prasarana. Guru harus memiliki metode/strategi khusus agar siswa tertarik untuk belajar matematika dan juga strategi untuk menciptakan hubungan efektif antara guru dan siswa dan guru demi terciptanya tujuan pendidikan.

Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, guru harus mengorganisasi semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang

lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Metode pembelajaran adalah cara seseorang guru dalam menyajikan materi pelajaran. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa.

Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal.

Dengan kata lain pengertian metode dalam pembelajaran matematika adalah pedoman yang sengaja direncanakan guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal. Metode pembelajaran adalah salah satu metode yang digunakan pendidik untuk memudahkan proses belajar agar mendapatkan hasil yang diinginkan oleh seorang pendidik.

4. Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Ada beberapa cara meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, misalnya saja seperti yang diungkapkan Sardiman (2005:92-94), yaitu:

1. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi belajar yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

2. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi belajar yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.

3. Kompetisi

Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

4. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

5. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi belajar anak. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

7. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi belajar anak. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang

tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

11. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena bisa dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Meningkatkan merupakan kata meningkat (bertambah nilai dari sebelumnya) dan ada perubahan yang lebih baik dari sebelumnya. Maka berikut cara meningkatkan minat dan hasil belajar siswa:

1. Faktor yang datang dari diri sendiri

- a. Kematangan untuk belajar

Kematangan untuk belajar ada kaitannya dengan pertumbuhan biologis, misalnya: anak yang dalam masa pertumbuhan belum tiba pada suatu tahap untuk belajar berjalan, janganlah dipaksa untuk mulai belajar berjalan. Dia belum matang untuk mulai berjalan. Pemaksaan untuk belajar sesuatu sebelum sampai tahap kematangannya menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan.

b. Kemampuan atau keterampilan dasar untuk belajar

Faktor ini merupakan bagi keberhasilan proses belajar. Seseorang yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi akan lebih cepat berhasil dalam belajar. Selanjutnya apabila seorang siswa belajar dengan terlebih dahulu memiliki bekal kemampuan yang dipersyaratkan untuk mempelajari sesuatu, maka dia cenderung akan lebih berhasil dalam belajar tentang hal itu.

c. Dorongan untuk berprestasi

Dorongan ini pada dasarnya telah ada pada diri seseorang sejak dilahirkan. Tinggi rendahnya dorongan ini akan sangat bergantung kepada pengalaman orang yang bersangkutan dalam menggunakan dorongan ini.

2. Faktor yang datang dari luar

a. Suasana di tempat belajar

Faktor ini merupakan suasana fisik dan suasana psikologi disekitar tempat belajar. Pada umumnya, siswa akan lebih senang belajar ditempat yang tertera rapi, bersih dan menyenangkan. Disamping faktor suasana lingkungan

ditempatbelajar secara fisik,suasana lingkungan yang bersifat psikologis pun sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

Siswa lebih senang, lancar dan berhasil belajar apabila guru atau orang yang memimpin proses belajar itu ramah, memberikan perhatian yang besar dan bersikap positif kepada siswa.Suasana penuh ketegangan didalam kelas,dapat memberikan dampak negatif terhadap proses dan hasil belajar dan pembelajaran.

b. Pelatihan

Pelatihan dalam arti psikologis berarti pengulangan respons sewaktu terjadinya rangsangan atau stimulus. Berarti makin sering upaya untuk mengulangi terjadinya hubungan stimulus-respons itu, semakin kuatlah hubungan,dan pada gilirannya dapat meningkatkan mutu perilaku ditimbulkan oleh upaya pengulangan itu.

c. Penguatan (*reinforcement*)

Penguatan dapat digunakan menggunakan sistem ganjaran atau penghargaan terhadap respons siswa kepada stimulus yang sesuai dengan yang diinginkan dalam penghargaan itu.Pembahasan mengenai penguatan atau *reinforcement* ini dikembangkan secara lebih jelas telah dipaparkan.

5. Metode Pembelajaran Konvensional

Konvensional merupakan suatu model pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan,sifatnya berpusat pada guru,sehingga

pelaksanannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar. Dalam matematika, masalah dapat diartikan sebagai soal. Hal ini didukung oleh (dalam Sujono 1998) bahwa: “dalam matematika, istilah masalah biasanya disamakan dengan soal atau diartikan sebagai soal cerita”.

Selanjutnya menurut Suherman dkk bahwa : “suatu masalah biasanya mendorong seseorang untuk menyelesaikan akan tetapi tidak tau secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan”. Masalah yang berbeda mempunyai penyelesaian yang berbeda pula. Menurut Herman Hujono menyatakan bahwa: “ Penguasaan materi dan cara pencapaiannya merupakan syarat mutlak dan tidak dapat ditawar-tawar lagi bagi pengajar ”Demikian juga menurut Popham menyatakan : “mengajar secara efektif sangat berguna pada pemilihan dan metode yang serasi dengan tujuan pengajaran.

Metode pengajaran yang digunakan menentukan suksesnya suatu kegiatan belajar mengajar.” Kutipan ini mengandung arti bahwa seorang guru yang tidak menguasai materi pelajaran, tidak mungkin dapat mengajar dengan baik. Sedangkan seseorang yang tidak menguasai berbagai cara (metode mengajar) dalam menyampaikan materi akan mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi tersebut dengan baik kepada siswa. Salah satu metode pengajaran adalah pembelajaran Konvensional Jusuf Djajadisastra (2001) mengemukakan bahwa: “Metode pemecahan masalah merupakan suatu cara mengajar yang merangsang seseorang untuk menganalisa dan melakukan dalam kesatuan struktur atau situasi dimana masalah itu berada, atas inisiatif sendiri”.

Pembelajaran berdasarkan metode pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dalam dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran konvensional di pihak lain berlandaskan kepada psikologi kognitif sebagai pendukung teoritis.

Fokus pembelajaran tidak begitu banyak pada apa dilakukan siswa (perilaku), melainkan kepada apa yang dipikirkan siswa (kognitif) pada saat mereka melakukan kegiatan itu. Walaupun peran guru dalam pembelajaran ini kadang melibatkan presentasi dan penjelasan sesuatu hal kepada siswa, namun yang lebih lazim adalah berperan sebagai pembimbing atau sebagai fasilitator sehingga siswa belajar memecahkan masalah oleh mereka sendiri. Dalam proses belajar sangat cocok diperlukan strategi pembelajaran yang baik untuk situasi dan kondisi siswa.

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung untuk berpikir kritis untuk memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual. Menurut Duch, dkk (dalam Hamruni 2012: 104) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta memecahkan kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan "budaya berpikir" pada diri siswa aspek penting dalam pembelajaran berbasis masalah.

Dengan masalah tersebut siswa diharapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dengan pembelajaran berbasis masalah dapat memfokuskan permasalahan pada permasalahan yang mampu membangkitkan pengalaman belajar bagi siswa.

a. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikannya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki standar.
2. Belajar secara individual
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6. Guru adalah penentu jalannya pembelajaran
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
8. Interaksi diantara siswa kurang
9. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Konvensional

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu:

- a. Persiapan diukur dari *performance* peserta didik yang dilakukan secara acak
- b. Satuan acara pembelajaran dibuat untuk satu minggu pembelajaran, dan hanya dipakai sebagai pedoman guru.
- c. Pandangan terhadap kemampuan peserta didik saat memasuki satuan pembelajaran tertentu
- d. Bentuk pembelajaran dalam satu unit kompetensi atau kemampuan dasar dilaksanakan sepenuhnya melalui pendekatan klasikal
- e. Cara pembelajaran dalam setiap standar kompetensi atau kompetensi dasar dilakukan melalui mendengarkan (*lecture*) tanya jawab dan membaca
- f. Orientasi pembelajaran pada bahan pembelajaran
- g. Peran guru sebagai pengelola pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik di dalam kelas.
- h. Fokus kegiatan pembelajaran ditunjukkan kepada peserta didik dengan kemampuan menengah.
- i. Penentuan keputusan mengenai satuan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru
- j. Instrumen umpan balik lebih mengandalkan pada penggunaan tes objektif untuk penggalan waktu tertentu
- k. Cara membantu peserta didik dilakukan oleh guru dalam bentuk tanya jawab secara klasikal

6. Konsep Dasar Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Konvensional menurut Ujang Sukandi mendefinisikan bahwa metode konvensional ditandai dengan guru mengajar tentang konsep-konsep bukan kompetensi. Tujuannya adalah siswa mengetahui suatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran yang lebih konvensional yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu”, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu. Sedangkan menurut Philip R. Wallace, metode pembelajaran yang konservatif apabila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Otoritas seorang guru lebih diutamakan dan berperan sebagai contoh bagi murid-muridnya
2. Perhatian kepada masing-masing individu atau minat sangat kecil
3. Pembelajaran di sekolah lebih banyak dilihat sebagai persiapan akan masa depan bukan sebagai peningkatan kompetensi siswa di saat ini.
4. Penekanan yang mendasar adalah pada bagaimana pengetahuan dapat diserap oleh siswa dan penguasaan pengetahuan tersebutlah yang menjadi tolak ukur keberhasilan tujuan, sementara pengembangan potensi siswa terabaikan.

Jika dilihat dari tiga jalur modus penyampaian pesan pembelajaran, penyelenggara pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi) ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan), dan *doing direct performance* (memberikan

kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung). Dalam kata lain, guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah atau drill dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat.

Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasannya menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum. Penjelasan di atas, maka metode konvensional dapat dimaklumi sebagai metode yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi. Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran yang digunakan akan memberikan nilai tambah bagi anak didiknya, yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang optimal.

7. Sintaks Pembelajaran Konvensional

Lima tahapan yang memperkenalkan siswa dengan suatu masalah dan diakhiri dengan tahapan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Selanjutnya kelima langkah metode pembelajaran berdasarkan masalah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran Konvensional

Fase Ke	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada pemecahan masalah yang dipilihnya.
2	Mengorganisasikan	Guru membantuu siswa mengidentifikasi tugas

	siswa untuk belajar	belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membutuhkan siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan laporan, video dan model, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan atau mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

B. Materi Ajar

a) Pengertian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Sistem Persamaan Dua Variabel, seringkali digunakan untuk memecahkan permasalahan disekitar kita. Sebaiknya kita kenal dulu persamaan dua variabel. Nina akan berencana membeli pensil dan pulpen sebanyak 5 buah alat tulis. Berapa banyaknya masing pensil dan pulpen yang dibeli oleh Nina? Untuk mendaftar semua kemungkinan dapat menggunakan tabel seperti berikut.

Pensil	0	1	2	3	4	5
Pulpen	5	4	3	2	1	0

Permasalahan diatas dapat dituliskan dalam bentuk persamaan sebagai berikut, $p + b = 5$, dengan p dan b secara berturut-turut merupakan banyaknya pensil dan pulpen yang akan dibeli oleh Nina. Karena banyaknya pensil ditambah banyaknya pulpen adalah 5 buah maka banyaknya pensil sama dengan 5 dikurangi banyaknya pulpen dan demikian juga banyaknya pulpen sama dengan 5 dikurangi

dengan banyaknya pensil. Atau dengan kata lain, persamaan $p + b = 5$ dapat juga dituliskan menjadi bentuk persamaan berikut. $p = 5 - b$ atau $b = 5 - p$

Berikut ini beberapa contoh bentuk persamaan linier dua variabel lainnya.

$$12x - 3y = 7,$$

$$3a + 5b - 1 = 0 \qquad m = 11 - 4n,$$

b) *Sistem Persamaan Dua Variabel*

Bentuk-bentuk persamaan linier dua variabel berikut.

$$x^2 + 2y + 6 = 0 \qquad x^2 + 2y + 16 = 0$$

$$x^2 + 8y + 4 = 0 \qquad x^2 + y + 6 = 0$$

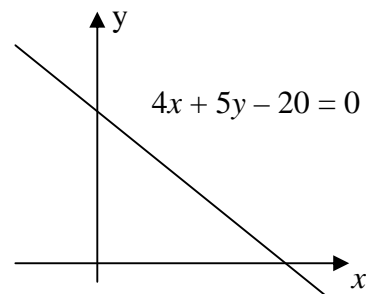
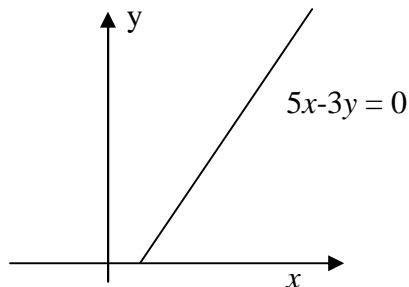
Dari uraian tersebut terlihat bahwa masing-masing memiliki dua peubah persamaan linier dua variabel. Bentuk inilah yang dimaksud dengan Sistem Persamaan Dua Variabel.

c) *Penyelesaian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*

Beberapa metode yang digunakan untuk menentukan penyelesaian SPLDV.

1) **Metode Grafik**

Pada pembahasan ini akan dibahas bagaimana cara menyelesaikan SPLDV dengan menggunakan metode grafik. Tetapi, sebelum itu harus tahu bentuk grafik dari persamaan linier dua variabel. Bagaimana bentuk grafik dari persamaan linier dua variabel. Grafik dari persamaan linier dua variabel berbentuk garis lurus, seperti yang ditunjukkan oleh gambar berikut.



Cara bagaimana menggunakan SPLDV terdapat 4 langkah dalam menyelesaikan Permasalahan SPLDV dengan menggunakan metode grafik yaitu:

1. Memodelkan informasi yang ada di soal.
2. Menentukan dua titik yang dilalui grafik persamaan-persamaan SPLDV
3. Menggambar grafik persamaan-persamaan berikut.
4. Menggunakan penyelesaian yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan pada soal cerita

d) Metode Substitusi

Metode Substitusi merupakan salah satu metode yang menentukan selesaian dari sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). Untuk menentukan penyelesaian tersebut harus menyatakan suatu variabel kedalam variabel lain, kemudian nilai dari variabel tersebut disubstitusikan ke variabel yang sama pada persamaan lainnya. Pada dasarnya, langkah-langkah dalam menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi sebagai berikut.

1. Memodelkan permasalahan kedalam kalimat matematika yang berupa persamaan 1 dan persamaan 2.

2. Memilih salah satu persamaan, kemudian menyatakan salah satu variabelnya kedalam bentuk variabel lainnya.
3. Mensubstitusi variabel pada langkah kedua ke persamaan lainnya, sehingga diperoleh nilai dari salah satu variabel.
4. Menentukan nilai dari variabel lainnya dengan mensubstitusi nilai yang diperoleh pada langkah 3 ke langkah 2.

e) Metode Eliminasi

Dengan menggunakan metode eliminasi, mengeliminasi/menghilangkan salah satu variabel dengan cara penjumlahan maupun pengurangan. Contoh persamaan $2x + 5y = -3$ dan $3x - 2y = 5$

C. Kerangka Konseptual

Guru sebagai input pelaksanaan proses pembelajaran harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan memungkinkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, Metode pembelajaran klasikal yang selama ini digunakan guru, terutama guru matematika SMP harus dikembangkan dan diperkaya dengan memberinuisa permainan dalam pelaksanaannya. Hal tersebut perlu dilakukan karena karakteristik siswa SMP masih untuk memberikan ketertarikan dan suasana menyenangkan kepada siswa, maka salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Melalui pembelajaran ini siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Kepada siswa sebagai subjek pencapaian pelaksanaan pembelajaran sudah selajaknya diberikan keleluasaan dalam belajar sesuai dengan

keinginan mereka, sepanjang keleluasan tersebut tidak disalah artikan oleh siswa. Tugas gurulah untuk membimbing siswa jika dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang menunjukkan sikap tidak ingin.

Maka melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat terbawa sikap SD yang selalu saja ingin bermain walaupun dalam situasi pembelajaran. Dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap belajar siswa yang disebabkan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat di kembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena ada sesuatu (bentuk motivasi) siswa itu rajin belajar, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi kehidupan di subjek belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian kerangka teoritis dan konseptual diatas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat dan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1.Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPNegeri 4 Lintongnihuta

2.Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.P 2016/2017.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta Tahun pelajaran 2016/2017.

2.Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas VIII-6.Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi,artinya semua kelas mempunyai kesempatan untuk menjadi sampel,kelas VIII-6 adalah sebagai kelas eksperimen.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas: Metode Pembelajaran Konvensional(X)
2. Variabel terikat:Pemberian motivasi terhadap minat siswa (Y_1) dan pemberian motivasi terhadap hasil belajar siswa (Y_2)

D. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang melibatkan apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap minat dan hasil belajar siswa.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat satu sampel yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 3.1 Penelitian Konvensional

Kelompok			
Sampel	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Sampel	-	X_1	O

Keterangan :

O: Pemberian *Post-test*

X_1 : Perlakuan untuk menggunakan metode pembelajaran konvensional

E. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat proses belajar berlangsung.

Tabel 3.2 Pengamatan Model Pembelajaran Konvensional

N	Langkah-langkah Pembelajaran	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa terlibat aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. Dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan	a. Mendengarkan b. Memerhatikan c. Memahami penjelasan guru d. Menyimpulkan				

	masalah yang dihadapi.	materi yang telah dipelajari			
2	Guru membantu siswa mendefenisi dan mengorgnisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan penjelasan guru b. Mencatat yang penting c. Bertanya kepada guru jika tidak memahami penjelasan guru d. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari 			
3	Guru mendorong siswa untuk membantu siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan b. Melaksanakan tugas dari guru c. Bertanya jika tidak memahami penjelasan guru d. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari 			

4	Guru membutuhkan siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan laporan, video dan model, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan rencana guru b. Menyiapkan laporan c. Membuat rangkuman d. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari 			
5	Guru membantu siswa untuk merefleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan atau dan proses-proses yang mereka gunakan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan penjelasan guru b. Mencatat hal yang penting c. Memeriksa pekerjaan masing-masing d. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari 			

Keterangan Tabel :

1 = Siswa melakukan satu kegiatan dari keempat kegiatan tersebut

2 = Siswa melakukan dua kegiatan dari keempat kegiatan tersebut

3= Siswa melakukan tiga kegiatan dari keempat kegiatan tersebut

4= Siswamelakukan empat kegiatan dari keempat kegiatan tersebut

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan adalah bentuk uraian (*essay test*). Tes ini diberikan untuk memperoleh data serta mengukur kemampuan akhir siswa dalam hal pemberian minat dan hasil belajar siswa telah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siswa Tentang SPLDV

No. Soal	Indikator pemahaman konsep	Indikator pencapaian pembelajaran	Ranah kognitif			Tingkat Kesukaran		
			C1	C2	C3	Sukar	Sedang	Mudah
1	Menyelesaikan Persamaan Linier dalam Metode Grafik	Menyebutkan defenisi berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh sebuah masalah.						

2,3,4	Menyelesaikan Persamaan Linier dengan Metode Gabungan	Mampu menyajikan situasi SPLDV kedalam berbagai cara serta mengetahuinya						
5,6	Menyelesaikan Persamaan Linear dalam bentuk soal cerita	Mengaplikasi SPLDV dalam kegiatan sehari-hari						

a. Prosedur Penelitian

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan maka peneliti melakukan prosedur penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Menyusun jadwal penelitian
- b. Menyusun rencana penelitian
- c. Menyiapkan alat mengumpul data

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pemberian perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional
- b. Memberikan Post-test(O) untuk melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, kemudian menghitung rata-rata masing-masing kelas.
- c. Melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik t.

3. Tahap Akhir

- a. Melakukan validitas dan reabilitas soal
- b. Melakukan analisis data yaitu uji normalitas
- c. Melakukan uji hipotesis dengan uji regresi
- d. Membuat kesimpulan

F. Analisis Uji Coba Tes

Uji coba instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan alat pengumpulan data yang sah dan andal sebelum instrumen tersebut digunakan untuk menjangkau data perubahan yang sebenarnya. Penggunaan instrumen yang sah dan andal dimaksudkan untuk mendapatkan data dari masing-masing perubahan yang hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen penelitian yang tersusun tersebut diujicobakan pada peserta didik yang tidak termasuk dalam sampel penelitian ini.

G. Analisis Uji Coba Instrumen

1. Validitas Butir Soal Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto 2006:168).

Untuk menguji validitas tes digunakan rumus *Korelasi Product Moment* dari Karl Pearson (Arikunto, 2006:170) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

(Arikunto, 2009:72)

Dengan Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel data yang diuji coba

X = Skor setiap butir soal

Y = Skor total

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

Untuk menaksirkan keberartian harga tiap item maka harga tersebut dikonsultasikan ke harga titik r produk moment, dengan harga $\alpha = 0,05$ dengan kriteria korelasi jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes tersebut valid.

Untuk menginterpretasi besarnya koefisien korelasi digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Butir Soal

r_{xy}	Kriteria
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Untuk perhitungan reliabilitas tes dengan menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap butir soal

σ_t^2 = Varians Total

Sebelum menghitung reliabilitas tes, terlebih dahulu dicari varians setiap soal dan varians total. Dengan menggunakan rumus Alpha varians sebagai berikut:

$$\sigma^2 = \frac{\sum Xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{N}}{N}$$

Untuk menafsirkan harga reliabilitas tes maka harga tersebut dikonfirmasi ke tabel harga kritik *rProduct Moment* $\alpha = 5\%$, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes dinyatakan reliabel.

Dalam menginterpretasikan koefisien reliabilitas tes, digunakan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal

r_{11}	Kriteria Reliabilitas
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < 0,40$	Rendah
$0,40 < 0,70$	Sedang
$0,70 < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

3. Tingkat Kesukaran Tes

Untuk mengetahui indeks kesukaran suatu soal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum KA + \sum KB}{N_1 S}$$

Dengan Keterangan:

TK = Indeks kesukaran soal

$\sum KA$ = Jumlah skor individu kelompok atas

$\sum KB$ = Jumlah skor individu kelompok bawah

N_1 = 27% x banyak subjek x 2

S = Skor tertinggi

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Soal dengan TK < 27% adalah sukar

Soal dengan 27% < TK < 73% adalah sedang

Soal dengan TK > 73% adalah mudah

H. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan pengolahan data dilakukan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi

Untuk mengetahui keadaan data penelitian yang telah diperoleh, maka terlebih dahulu dihitung besaran dari rata-rata skor (\bar{X}) dan besar dari standar deviasi (S) dengan rumus sebagai berikut: (Sudjana, 2001:67)

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dengan Keterangan :

\bar{X} = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai skor distribusi X

Untuk menghitung rata-rata skor dari sampel dapat digunakan dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n(\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)}{n(n-1)} \text{ (Sudjana, 2001:94)}$$

Dengan Keterangan :

S^2 = simpangan baku atau standar deviasi

S = Varians

n = banyak data

x_i = skor

2. Uji Normalitas

Untuk menentukan data normal atau tidak normal digunakan dengan uji statistik dengan aturan Liliefors. Prosedur uji statistik dengan aturan Liliefors yaitu:

- a. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

- b. Menentukan taraf nyata (α) dan nilai L_0

Taraf nyata atau taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%

Nilai L dengan α dan n tertentu $L_{(\alpha)(n)} = \dots$

- c. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila : $L_0 < L_{(\alpha)(n)}$

H_0 ditolak apabila : $L_0 > L_{(\alpha)(n)}$

- d. Menentukan nilai uji statistik

Untuk menentukan nilai frekuensi harapan, diperlukan hal berikut:

1. Susun data dari data terkecil ke terbesar dalam satu tabel.
2. Tuliskan frekuensi masing-masing data.
3. Tentukan frekuensi relatif (densitas) setiap baris, yaitu frekuensi baris dibagi dengan jumlah frekuensi (f_i/n).
4. Tentukan densitas secara kumulatif, yaitu dengan menjumlahkan baris ke- i dengan baris sebelumnya ($\sum f_i/n$).

5. Tentukan nilai Baku (z) dari setiap X_i , yaitu nilai X_i dikurangi dengan rata-rata dan kemudian dibagi dengan simpangan baku.
 6. Tentukan luas bidang antara z dan z_i (), yaitu dengan bisa dihitung dengan membayangkan garis batas z_i dengan garis batas sebelumnya dari sebuah kurva normal baku.
 7. Tentukan nilai L , yaitu nilai $\frac{\sum f_i}{n} - (\Phi)(z \leq z_i)$.
 8. Tentukan nilai L_0 , yaitu nilai terbesar dari nilai L .
- e. Menyimpulkan apakah H_0 diterima atau ditolak.

A.Hipotesis Regresi Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional

Terhadap Minat Siswa

1. Persamaan Regresi

Analisis regresi berguna untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih atau mendapatkan pengaruh antara variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel kriteriumnya (variabel terikat) atau meramalkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya.

Regresi sederhana bertujuan untuk mempelajari hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Persamaan regresi yang digunakan dikemukakan oleh sudjana adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan Keterangan :

\hat{Y} = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien arah regresi ringan

Dan mencari harga a dan b digunakan rumus berikut :

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \quad \text{dan} \quad b = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

2. Menghitung JK (jumlah kuadrat- kuadrat)

- a. Untuk menghitung Jumlah Kuadrat (JK_T) dengan rumus:

$$JK_T = \sum Y^2$$

- b. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi a ($JK_{reg(a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- c. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi b/a ($JK_{reg(b|a)}$) dengan rumus

$$JK_{reg(b|a)} = \beta \left(\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

- d. Menghitung Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res}) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y_i^2 - JK \frac{b}{a} - JK_{reg(a)}$$

- e. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi b/a $RJK_{reg(a)}$ dengan:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(b|a)}$$

f. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res}) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n - 2}$$

g. Menghitung Jumlah Kuadrat Kekeliruan Eksperimen $JK E$ dengan:

$$JK E = Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

h. Menghitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok model linier $JK TC$ dengan:

$$JK TC = JK_{res} - JK E$$

3. Uji Kelinearan Regresi

Untuk mengetahui apakah kedua variabel linear atau tidak dapat diketahui dengan menghitung F_{hitung} dan dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Untuk nilai $F_{hitung} = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$, dengan taraf signifikan: $\alpha = 5\%$ (0,05) Untuk mencari nilai F_{tabel} menggunakan tabel F dengan rumus: $F_{tabel} = F_{1-k-2, n-k}$, dengan dk pembilang = (k-2) dk penyebut = (n - k).

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Tabel 3.6 Analisis Varians Regresi Linier

Sumber Variasi	dk (n)	Jumlah Kuadrat (JK)	RK dan RT	F_{hitung}
Total	N	$\sum y_i^2$	$\sum y_i^2$	-

Regresi (a)	1	$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y_i)^2}{N}$	$\frac{(\sum Y_i)^2}{N}$	$F_{reg} = \frac{s^2_{reg}}{s^2_{res}}$
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = b(\sum xy - \frac{(\sum Y_i)^2}{N})$	$S^2_{reg} = \frac{JK_{reg}}{n-2}$	
Residu	$n - 2$	$JK_{res} = \sum y^2 - JK_{reg(b/a)} - JK_{reg(a)}$	$S^2_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$	
Tuna cocok	$K - 2$	$JK_{TC} = JK_{res} - JK(E)$	$S^2_{TC} = \frac{JK_{TC}}{dk}$	$F_{TC} = \frac{S^2_{TC}}{S^2_E}$
Galat	$N - k$	$JK_E = (\sum y_k^2 - \frac{(\sum y)^2}{Nk})$	$S^2_E = \frac{JK(E)}{dk}$	

(Sudjana,2001:332)

4. Uji keberartian Regresi

Untuk menentukan ada tidaknya hubungan yang berarti antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y dilakukan uji signifikansi regresi dengan rumus:

$$F = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$$

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{(1-\alpha),n-2}$, dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut $(n-2)$ dan taraf signifikan 5%. Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta

H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Lintongnihuta

5. Uji Koefisien Korelasi

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dapat dilanjutkan uji koefisien korelasi untuk mengetahui keeratan hubungan antara model pembelajaran konvensional terhadap minat dan hasil beajarsiswa dengan rumus *korelasi product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Banyaknya siswa

Untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel X dan Y dapat diterangkan berdasarkan tabel nilai koefisien korelasi dari *Guilford Emperical Rulesi* yaitu:

Tabel 3.7 Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X Dan Variabel Y

Nilai Korelasi	Keterangan
$0,00 < r < 0,20$	Hubungan sangat lemah

0,20 $r < 0,40$	Hubungan rendah
0,40 $r < 0,70$	Hubungan sedang/ cukup
0,70 $r < 0,90$	Hubungan kuat/ tinggi
0,90 $r < 1,00$	Hubungan sangat kuat/ sangat tinggi

6. Koefisien Determinasi

Jika perhitungan koefisien korelasi telah ditentukan maka selanjutnya menentukan koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X dan variabel Y yang dirumuskan dengan:

$$r^2 = \frac{b\{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)\}}{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2} \times 100\%$$

Dengan Keterangan:

r^2 : Koefisien determinasi

b : Koefisien regresi

7. Uji Keberartian Koefisien Korelasi

Untuk menunjukkan adanya hubungan yang berarti antara metode pembelajaran konvensional terhadap minat dan hasil belajarsiswa, dimana koefisien regresi b yang berlaku pada sampel berlaku juga pada populasi maka dilakukan uji keberartian koefisien korelasi dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dengan Keterangan:

t : Uji keberartian

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah data

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = 28$ dan $\alpha = 0,05$ dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang kuat dan berarti antara metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat.

H_a : Terdapat hubungan yang kuat dan berarti antara metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap minat.

B.Hipotesis Regresi Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa

1. Persamaan Regresi

Analisis regresi berguna untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih atau mendapatkan pengaruh antara variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel kriteriumnya (variabel terikat) atau meramalkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya.

Regresi sederhana bertujuan untuk mempelajari hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Persamaan regresi yang digunakan dikemukakan oleh sudjana adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan Keterangan :

\hat{Y} = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien arah regresi ringan

Dan mencari harga a dan b digunakan rumus berikut :

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \quad \text{dan} \quad b = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

2. Menghitung JK (jumlah kuadrat- kuadrat)

i. Untuk menghitung Jumlah Kuadrat (JK_T) dengan rumus:

$$JK_T = \sum Y^2$$

j. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi a ($JK_{reg(a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

k. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi b|a ($JK_{reg(b|a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(b|a)} = \beta \left(\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

l. Menghitung Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res}) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y_i^2 - JK \frac{b}{a} - JK_{reg(a)}$$

m. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi b/a $RJK_{reg(a)}$ dengan:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(b|a)}$$

n. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res}) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n - 2}$$

o. Menghitung Jumlah Kuadrat Kekeliruan Eksperimen $JK E$ dengan:

$$JK E = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

p. Menghitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok model linier $JK TC$ dengan:

$$JK TC = JK_{res} - JK E$$

3. Uji Kelinearan Regresi

Untuk mengetahui apakah suatu data linear atau tidak dapat diketahui dengan menghitung F_{hitung} dan dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Untuk nilai $F_{hitung} = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$, dengan taraf signifikan: $\alpha = 5\%$ (0,05) Untuk mencari nilai F_{tabel} menggunakan tabel F dengan rumus: $F_{tabel} = F_{1-k-2, n-k}$, dengan dk pembilang = (k-2) dk penyebut = (n - k).

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak

$F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Tabel 3.6 Analisis Varians Regresi Linier

Sumber Variasi	dk (n)	Jumlah Kuadrat (JK)	RK dan RT	F _{hitung}
Total	N	$\sum y_i^2$	$\sum y_i^2$	-
Regresi (a)	1	$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y_i)^2}{N}$	$\frac{(\sum Y_i)^2}{N}$	$F_{reg} = \frac{s^2_{reg}}{s^2_{res}}$
Regresi (b\ a)	1	$JK_{reg} = b(\sum xy - \frac{(\sum Y_i)^2}{N})$	$S^2_{reg} = JK_{reg}$	
Residu	n - 2	$JK_{res} = \sum y^2 - JK_{reg(b\ a)} - JK_{reg(a)}$	$S^2_{res} = \frac{JK_{reg}}{n-2}$	
Tuna cocok	K - 2	$JK_{TC} = JK_{res} - JK(E)$	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{dk}$	$F_{Tc} = \frac{S^2_{TC}}{S^2_E}$
Galat	N - k	$JK_E = (\sum y_k^2 - \frac{(\sum y)^2}{N_k})$	$S^2_E = \frac{JK(E)}{dk}$	

(Sudjana,2001:332)

4. Uji keberartian Regresi

Untuk menentukan ada tidaknya hubungan yang berarti antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y dilakukan uji signifikansi regresi dengan

$$\text{rumus: } F = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$$

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{(1-\alpha), n-2}$, dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut (n-2) dan taraf signifikan 5%. Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 :Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa

H_a :Terdapat pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajarsiswa.

5. Menghitung Koefisien Korelasi

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dapat dilanjutkan uji koefisien korelasi untuk mengetahui keeratan hubungan antara model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan kreativitas dan pemahaman matematis siswa dengan rumus *korelasi product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Banyaknya siswa

Untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel X dan Y dapat diterangkan berdasarkan tabel nilai koefisien korelasi dari *Guilford Emperical Rulesi* yaitu:

Tabel 3.7 Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X Dan Variabel Y

Nilai Korelasi	Keterangan
$0,00 < r < 0,20$	Hubungan sangat lemah

0,20 $r < 0,40$	Hubungan rendah
0,40 $r < 0,70$	Hubungan sedang/ cukup
0,70 $r < 0,90$	Hubungan kuat/ tinggi
0,90 $r < 1,00$	Hubungan sangat kuat/ sangat tinggi

6. Koefisien Determinasi

Jika perhitungan koefisien korelasi telah ditentukan maka selanjutnya menentukan koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X dan variabel Y yang dirumuskan dengan:

$$r^2 = \frac{b\{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)\}}{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2} \times 100\%$$

Dengan Keterangan:

r^2 : Koefisien determinasi

b : Koefisien regresi

7. Uji Keberartian Koefisien Korelasi

Untuk menunjukkan adanya hubungan yang berarti antara metode pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri terhadap hasil belajar siswa, dimana koefisien regresi b yang berlaku pada sampel berlaku juga pada populasi maka dilakukan uji keberartian koefisien korelasi dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Dengan Keterangan:

t : Uji keberartian

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah data

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = 28$ dan $\alpha = 0,05$ dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang sangat kuat dan berarti antara model pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap hasil belajar siswa

H_a : Terdapat hubungan yang sangat kuat dan berarti antara model pembelajaran konvensional yang diawali dan diakhiri dengan pemberian motivasi terhadap hasil belajar siswa