

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang diajarkan oleh guru, dimana matematika merupakan cabang ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. W.S Winkel dalam Ahmad Susanto (2016:186-187) menyatakan “Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari matematika karena matematika berguna dalam perkembangannya baik dalam perkembangan matematika itu sendiri dan penerapannya sebagai alat bantu untuk bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang lain. Maka dari itu siswa diharapkan mampu menguasai materi matematika dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan. Maka dari itu matematika memiliki peranan yang sangat penting untuk ilmu lain, khususnya pada bidang ilmu sains dan teknologi (Siagian, 2016:65).

Matematika dikatakan penting karena didalamnya memuat banyak sekali tujuan yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2014 pada lampiran IV tentang Matematika menjelaskan tujuan pembelajaran matematika yaitu: Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Salah satu tujuan yang sudah disebutkan di atas adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan sarana sekaligus target dari pembelajaran matematika disekolah. Memecahkan masalah bukanlah hanya suatu tujuan dari belajar matematika tetapi sekaligus merupakan alat utama untuk melakukan

proses belajar itu. Kemampuan pemecahan masalah ini memiliki peran penting, baik dalam ilmu matematika yang juga dapat diaplikasikan ke kehidupan sehari-hari. Masalah dalam kehidupan itu selalu ada, maka dari itu kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu solusinya.

Dilihat dari aspek kurikulum, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum 2013, yaitu menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dengan konteks matematika maupun di luar matematika. (Sugiyanto et al., 2015:84)

Kurikulum matematika menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang penting. Dari pembelajaran dan proses penyelesaian masalah, siswa akan mendapatkan pengalaman yang akan digunakan untuknya kedepannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa untuk mencari, mengolah informasi, memilih dan menerapkan strategi untuk menemukan solusi dari masalah yang ditemukan, dengan pengetahuan awal matematika yang dimilikinya (Fitriani & Maulana, 2016:45).

Menurut Polya dalam (Anggraeni & Kadarisma, 2020:1077) bahwa indikator pemecahan masalah adalah sebagai berikut: (1) Pemahaman masalah; (2) Perencanaan strategi; (3) Pelaksanaan strategi; (4) Pengecekan kembali. Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki peserta didik untuk melatih agar terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Oleh sebab itu, kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematis perlu terus dilatih sehingga ia dapat memecahkan masalah yang ia hadapi.

Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya mengandalkan pengetahuan konsep yang telah dimiliki oleh peserta didik, tetapi juga pemahaman peserta didik terhadap masalah yang dihadapinya sehingga mereka bisa menentukan pendekatan dan juga strategi untuk memecahkan masalah tersebut. Kemampuan

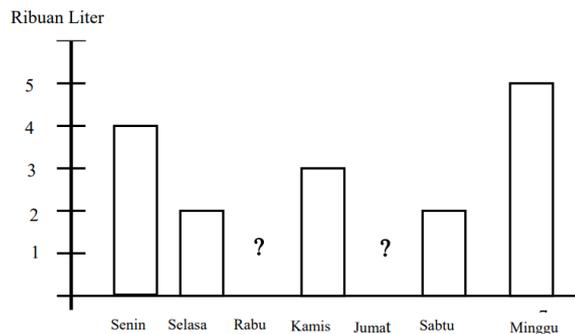
pemecahan masalah yang kurang baik dapat menjadi salah satu penyebab tidak tercapainya tujuan hasil belajar yang diharapkan (Ramdan et al., 2018).

Seperti yang sudah dijelaskan di atas betapa pentingnya memiliki kemampuan pemecahan masalah, akan tetapi pada kenyataannya tingkat kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran matematika siswa hanya menghafal pengetahuan yang diberikan oleh guru dan kurang mampu menggunakan pengetahuan tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata (Anih & Nurlaela, 2020)

Kemampuan pemecahan yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi PISA tahun 2012 Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara peserta, atau dengan kata lain menempati peringkat kedua terbawah dari seluruh negara peserta PISA yang disurvei dengan skor rata-rata kemampuan matematika siswa Indonesia yaitu 375, skor tersebut di bawah rata-rata skor internasional yaitu 494. Faktor yang menjadi penyebab dari rendahnya prestasi siswa Indonesia dalam PISA yaitu lemahnya kemampuan pemecahan masalah soal nonroutine atau level tinggi (Elly & Rosalina, 2019). Hasil beberapa tahun setelahnya tidak menunjukkan peningkatan yg signifikan, hasil survei PISA (2015) yang menunjukkan bahwa Indonesia berada peringkat 61 dari 65 negara yang turut berpartisipasi (Arifani et al., 2019:701).

Studi penelitian dalam penelitian yang dilakukan oleh Pasaribu (2013) di SMP Negeri 3 Padangsidimpuan pada materi Kubus dan Balok menunjukkan bahwa 86,7% siswa kesulitan mengerjakan soal penerapan rumus-rumus Kubus dan Balok, 61,7% siswa kesulitan mengerjakan soal cerita, dan 78,9% siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal dalam bentuk pemecahan masalah terkait dunia nyata.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di SMP Al-Kenzie dengan 1 soal yang berkaitan dengan indikator pemecahan masalah. Dengan soal dan analisis sebagai berikut:



**Gambar 1. 1** Salah satu soal Studi Pendahuluan

Diagram di atas menunjukkan penjualan bensin di SPBU Al Masoem dalam 1 minggu, namun data penjualan hari Rabu dan Jumat terhapus. Jika rata-rata penjualan bensin dalam 1 minggu adalah 3.000 L dan Penjualan hari Jumat 4 kali lebih besar dibanding penjualan hari Rabu.

- Tentukan penjualan bensin pada hari Rabu dan Jumat !
- Berapakah median dari penjualan bensin di SPBU Al Masoem ?

Jawaban siswa ada pada Gambar 1.1

1. a) Penjualan bensin pada hari Rabu dan Jumat

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}} = \frac{4000 + 2000 + R + 3000 + J + 2000}{7 \text{ hari}}$$

$$3000 = \frac{16000 + R + J}{7}$$

$$21000 = 16000 + R + J$$

$$R + J = 21000 - 16000 = 5000$$

$$\rightarrow \frac{5000}{4} = 1250$$

$$\text{Rabu} = 1250 \quad \text{Jumat} = 3750$$

b) median  
Data : 4000, 2000, 1000, 3000, 4000, 2000, 5000  
median = 3000

**Gambar 1. 2** Salah satu pengerjaan siswa

Pada soal tersebut terdapat indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian dan menyelesaikan masalah sesuai rencana. Lebih dari setengah dari keseluruhan jumlah siswa yaitu tujuh belas orang menjawabnya rata-rata tanpa menuliskan tahapan diketahui, ditanyakan dan dijawab. Sehingga siswa tersebut belum bisa menuliskan informasi apa saja yang terdapat pada soal. Kemudian siswa tersebut langsung

menjawab ke poin a dengan menuliskan rumus rata-rata dan menginput data dari diagram batang dengan tepat. Tetapi ketika akan mencari data yang dicari siswa keliru dalam mencari data tersebut. Seharusnya ketika akan mencari data yang hilang tersebut, perhatikan kembali informasi yang terdapat pada soal. Apabila terdapat informasi bantuan dari diketahui, siswa dapat menjawab dengan benar. Tetapi siswa tidak menuliskan informasi diketahui tersebut. Seharusnya ketika siswa memisalkan data Rabu dengan R dan Jumat dengan J siswa melihat informasi bahwa penjualan Jumat empat kali lebih besar dari Rabu atau bisa dituliskan  $J = 4R$ , lalu mencari data R dari data hasil pengerjaan.  $R+J = 5000$ , artinya  $R + 4R = 5000$ , maka didapat  $R = 1000$  dan  $J = 4R = 4000$ . Juga bisa dengan perbandingan  $R = \frac{1}{5} \cdot 5000 = 1000$  dan  $J = \frac{4}{5} \cdot 5000 = 4000$ . Keduanya benar, tergantung pada rencana pengerjaan siswa yang hendak siswa pakai. Lalu siswa pun keliru pada saat menjawab poin b, garis besarnya sama, siswa tidak mencari informasi dan tidak melakukan perencanaan. Padahal apabila siswa mampu mencari informasi dengan lengkap dan tepat, lalu merencanakan penyelesaian dengan sistematis, siswa bisa menyelesaikan soal tersebut dengan benar dan tepat. Maka dari hasil pemaparan diatas, terlihat siswa masih kurang dalam kemampuan pemecahan masalah matematis dalam indikator memahami masalah, melakukan perencanaan dan menyelesaikan masalah sesuai rencana. Berdasarkan analisis dari soal studi pendahuluan yang diberikan dan hasil dari beberapa siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sangat perlu untuk ditingkatkan.

Selain dari hasil studi pendahuluan, peneliti mendapat pula informasi dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru pelajaran matematika di SMP Al Kenzie, didapat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa perlu ditingkatkan karena sampai saat ini banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika. Siswa masih pasif dalam proses pembelajaran dan kurang memunculkan ide-ide untuk menemukan alternatif penyelesaian masalah matematika. Ditambah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring selama pandemi covid-19 kemarin mengakibatkan semakin rendahnya pula tingkat pemahaman matematis siswa. Oleh karena itu,

upaya untuk kembali meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa perlu dipertimbangkan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mira (2021:355) bahwa banyak siswa yang belum paham akan materi yang diberikan dalam pembelajaran daring. Hal ini bisa disebabkan karena pembelajaran daring dampak covid-19 yang dilaksanakan masih terbatas fasilitas yang digunakan serta siswa merasa pembelajaran semakin sulit karena siswa dan guru tidak ada di ruang yang sama.

Pembelajaran daring selama covid-19 juga menyebabkan kesulitan siswa SMP dalam belajar dan memahami pembelajaran pada mata pelajaran matematika dan IPA, baik itu kesulitan teknis, adaptasi dan kesiapan perangkat pembelajaran (Allolayuk, S., Labesani, C., dan Tjenemundan, D., 2022:3383).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat meningkat. Peneliti memilih model pembelajaran *Situation Based Learning* karena dirasa memiliki keterkaitan dengan indikator pemecahan masalah. Tahapan *Situation Based Learning* yang pertama (1) *Creating Mathematical Situation* dirasa sesuai dengan indikator pemecahan masalah yang pertama yaitu pemahaman masalah, karena pada tahapan pertama ini akan di-*create* situasi matematika dimana diharapkan siswa dapat mencari permasalahan matematika pada pembahasan yang sedang dibahas. Lalu tahapan kedua (2) *Posing Mathematical Problem* dimana siswa diminta untuk mengajukan masalah yang dibuatnya atau ditemukannya sendiri, yang mana masih berkesinambungan dengan indikator yang pertama yakni pemahaman masalah. Selanjutnya tahapan yang ketiga (3) *Solving Mathematical Problem* selaras dengan indikator perencanaan dan pelaksanaan strategi. Tahapan terakhir (4) *Applying Mathematics* bisa menjadi perantara indikator yang terakhir yakni pengecekan kembali.

Peneliti memilih model pembelajaran *Situation Based Learning* karena melihat beberapa jurnal dan penelitian terdahulu yang hasilnya positif dan

berpengaruh baik, seperti pada penelitian Riezky Romadhona (2017) didapatkan hasil *Situation Based Learning* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Lalu pada penelitian Benazir Aqilah, I. Isrok'atun dan Asep Kurnia Jayadinata (2017) didapat hasil bahwa *Situation Based Learning* meningkatkan kemampuan *Creative Problem Solving (CPS)*.

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 (Aqilah & Jayadinata, 2017). *Situation Based Learning* merupakan pendekatan baru yang kuat dan fleksibel dalam membangun paradigma pembelajaran yang konstruktivistik, hal ini karena ada banyak hal yang dapat siswa pelajari dari sebuah situasi, tempat dimana ia belajar. Tujuan dari *Situation Based Learning* adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam *problem posing, problem understanding, dan problem solving* dari sudut pandang matematika. Kelebihan lain dari model ini, guru diberi kebebasan dalam mengkonstruksi situasi yang sesuai dengan kondisi siswa di lapangan, bisa dengan media interaktif, game dan banyak lagi asalkan sesuai dengan tahapan dari *Situation Based Learning* ini.

Model pembelajaran *Situation Based Learning* memiliki keunggulan dibandingkan model pembelajaran lain. Diantaranya, guru diberi kebebasan untuk mengkreasi situasi yang diinginkan sebagai alat bantu pemahaman matematis siswa sesuai kebutuhan materi yang sedang dibahas. Kekurangan dari model ini hanya dalam mengkondisikan siswa pada setiap situasi yang diinginkan, perlu adanya alat atau media pembelajaran tambahan yang menunjukkan keberhasilan dari model ini (Junedi & Susanti, 2020:48).

Materi yang dijadikan bahan penelitian ini adalah pokok bahasan pola bilangan pada kelas VIII semester ganjil. Statistika merupakan materi yang memerlukan pemahaman dalam menyajikan, menganalisis dan menafsirkan dari sebuah kumpulan data dalam bentuk tabel atau diagram untuk menentukan ukuran pemusatan dan penyebaran data yang menjadi tahap untuk mempelajari statistika selanjutnya. Oleh karena itu, pemahaman matematis dalam pokok

bahasan statistika kelas VIII sangat diperlukan untuk mempelajari materi matematika selanjutnya.

Peneliti memilih menggunakan model *Situation Based Learning* ini karena masih sedikit penelitian yang menggunakan model ini. Juga peneliti hendak mengkonstruksi situasi yang bisa *relate* dengan siswa di zaman ini, memanfaatkan teknologi yang mereka sukai. Maka berdasarkan analisa penulis mengenai berbagai penjelasan diatas, penulis berpendapat bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang aktif yang dapat memacu daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Model *Situation Based Learning* ini dirasa cocok untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dari pertanyaan yang dimunculkan oleh siswa sendiri.

Dengan begitu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PEMBELAJARAN DENGAN MODEL *SITUATION BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, maka dimuat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran *Situation Based Learning* dan bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran konvensional ?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Situation Based Learning* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Situation Based Learning* ?

### C. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran *Situation Based Learning* dan bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Situation Based Learning* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Situation Based Learning*.

### D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis bagi berbagai pihak, terkhusus yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian tentang model *Situation Based Learning* serta pengaruhnya pada kemampuan pemecahan masalah diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi dan ide pada peneliti selanjutnya sehingga dapat melakukan kajian mendalam terkait pemecahan masalah menggunakan model-model seperti *Situation Based Learning* dan yang sejenisnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Dapat menambah kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan wawasan mengenai pembelajaran yang telah diterapkan menggunakan model pembelajarn yang baru sebagai pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

##### b. Bagi Guru/Pendidik

Penelitian ini merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakan *Situation Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran pendidik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

c. Bagi Peneliti

Bertambahnya pengalaman dan pengetahuan mengenai pembelajaran dengan model *Situation Based Learning* sebagai bentuk latihan yang akan menjadi bekal yang baik sebagai pendidik terkhusus menjadi guru matematika yang inovatif serta kreatif dalam mengembangkan suatu pemecahan masalah matematis. Sedangkan untuk peneliti lain diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rujukan dan informasi pada peneliti lain terkait penelitian yang sejenis.

**E. Batasan Masalah**

Mengingat begitu luas dan kompleksnya permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Situation Based Learning*.
2. Pokok bahasan matematika yang akan dijadikan penelitian yaitu Pola Bilangan..
3. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Al-Kenzie Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.
4. Banyaknya kelas yang dijadikan objek penelitian yaitu 2 kelas.
5. Ranah kemampuan kognitif yang akan ditingkatkan yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diukur melalui tes.

**F. Kerangka Berpikir**

Pola Bilangan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika dimana merupakan prasyarat materi barisan dan deret di

matematika SMA. Pemecahan masalah matematis dalam pokok bahasan pola bilangan kelas VIII sangat diperlukan untuk mempelajari materi matematika selanjutnya yang materinya lebih kompleks dan masalah yang nanti dipecahkan pun akan lebih sulit. Oleh karena itu, salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

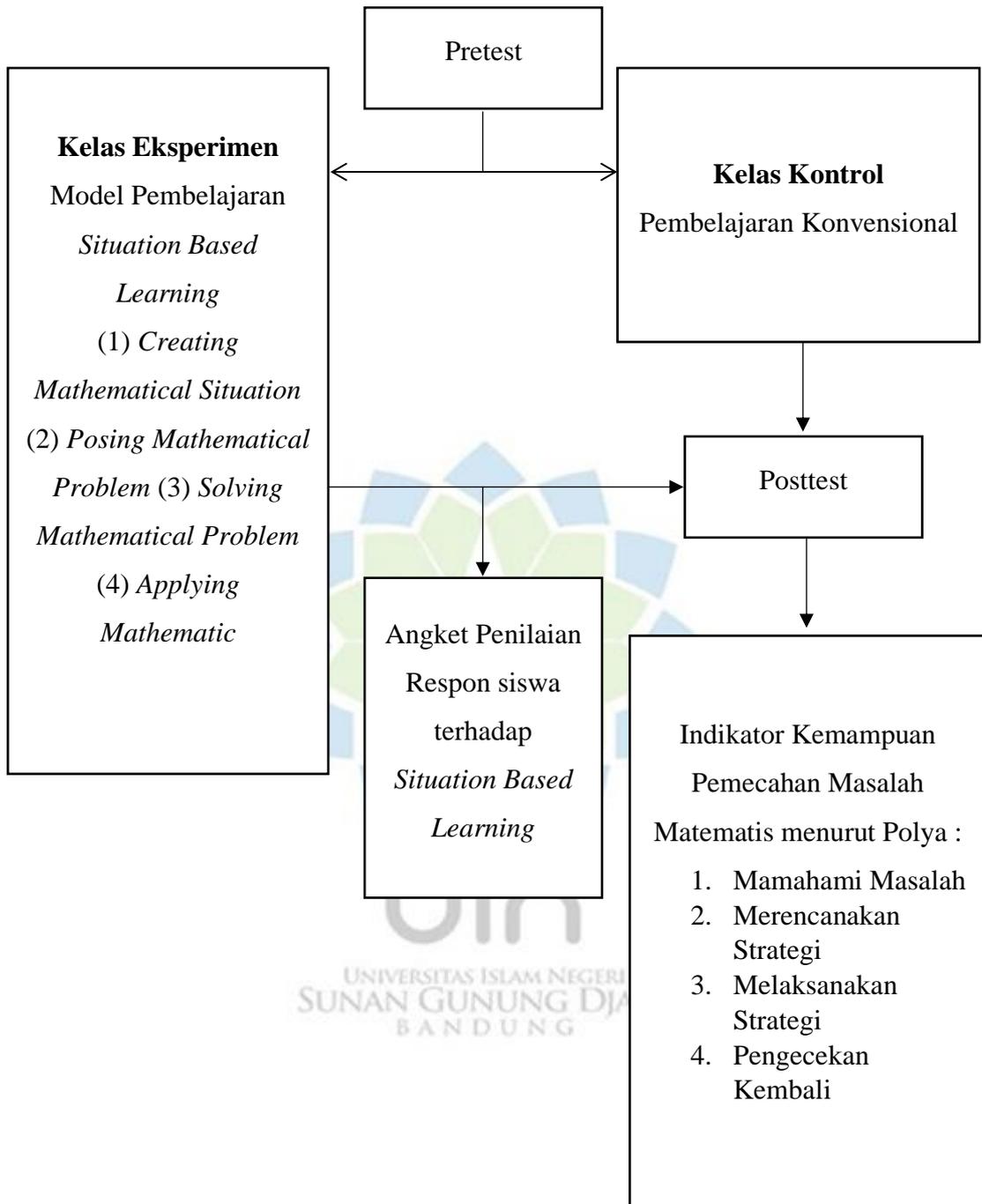
Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut polya dalam (Anggraeni & Kadarisma, 2020) sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman masalah
2. Kemampuan merencanakan strategi
3. Kemampuan melaksanakan strategi
4. Memeriksa kembali

Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat dikembangkan dengan penerapan model pembelajaran *Situation Based Learning*. Pembelajaran ini menyesuaikan dengan minat belajar siswa dimana akan dikonstruksi situasi yang memunculkan ketertarikan siswa kepada materi dengan memicu pertanyaan dari siswa sendiri.

Adapun langkah atau tahapan pembelajaran dengan *Situation Based Learning* yakni (1) *Creating Mathematical Situation* (2) *Posing Mathematical Problem* (3) *Solving Mathematical Problem* (4) *Applying Mathematic*.

Setelah pembelajaran akan diberikan angket respon pada kelas *Situation Based Learning*. Dari uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir**

## G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti dalam penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

“Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pembelajaran dengan *Situation Based Learning* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional”

$H_0$  : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Situation Based Learning* tidak lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

$H_1$  : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Situation Based Learning* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Atau:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  = Skor rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Situation Based Learning*.

$\mu_2$  = Skor rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

Melihat hasil-hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan, di antaranya:

1. Beni Junedi dan Ade Susanti (2020) dengan judul “Penerapan model pembelajaran *situation-based learning* terhadap pemahaman matematis siswa kelas X SMA”. Hasil yang didapatkan yaitu rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menerapkan model *situation based learning* lebih baik dari pada rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa dengan pembelajaran konvensional.
2. Riezky Romadhona (2017) dengan judul “Pengaruh *Situation Based Learning (SBL)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa”.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif dimana siswa yang memperoleh model *situation based learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Benazir Aqilah, I. Isrok'atun dan Asep Kurnia Jayadinata (Aqilah & Jayadinata, 2017) dengan judul "*Situation Based Learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan *Creative Problem Solving* matematis siswa pada materi bilangan bulat". Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian ini ialah pembelajaran melalui model pembelajaran *Situation Based Learning* (SBL) lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) matematis siswa. Pembelajaran SBL dengan berbantuan LKS berbasis SBL memiliki peran besar dalam keberhasilan pembelajaran SBL, karena LKS tersebut memuat setiap tahapan pembelajaran SBL. Pada setiap tahapan pembelajaran SBL tersebut melatih kemampuan CPS matematis siswa.
4. Indah Lestari, Yuan Audinny dan Mailizar (Lestari et al., 2019) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* dan Kemandirian Belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis". Hasil dari penelitian ini diantaranya (1) Terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran *Situation Based Learning* dan kemandirian belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Situation Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. (3) Terdapat pengaruh dari kemandirian belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Penerapan model pembelajaran *Situation Based Learning* ini dapat menjadi salah satu solusi guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.
5. Mila Sri Fauziah (2019) dengan judul "Pengaruh *Situation Based Learning* (SBL) terhadap kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) dan *Self Efficacy* siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pembelajaran SBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa. Pembelajaran SBL memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan CPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran SBL dan pembelajaran konvensional sama-sama memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa, akan tetapi tidak dapat dikatakan lebih baik pengaruhnya. Terdapat hubungan positif antara kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa.

