

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi hubungan antara *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa adalah $\hat{Y} = 1.249 + 0,709 X$. Nilai 1.249 merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika model pembelajaran *Problem Based Learning* (X) diasumsi dalam keadaan tetap maka motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 1.249. Nilainya 0,709 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% model *Problem Based Learning* (X), maka motivasi siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,709. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai *R Square* sebesar 0,448 atau 44,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel *problem based learning* mampu menjelaskan variabel motivasi belajar siswa sebesar 44,8%, sementara sisanya 55,2% dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji statistik secara parsial pada variabel model pembelajaran *problem Based Learning* (X) memperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2,826 dan T_{tabel} sebesar 2,093, sehingga T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($2,826 > 2,093$) dengan nilai signifikannya sebesar 0,000, nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 atau 5% ($0,000 < 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa variabel *Problem Based Learning* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y). Siswa aktif dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian,

siswa tidak hanya memahami tetapi juga berusaha memecahkan masalah dan mengatasi permasalahan yang terjadi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis di atas, maka dapat disampaikan saran yaitu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 8 Banda Aceh. Pada saat penelitian ada beberapa siswa yang terlihat bosan sehingga jalan-jalan di dalam kelas, maka dari itu sebaiknya menggunakan media pembelajaran video animasi ataupun membuat game sambil belajar sehingga siswa tidak mudah bosan belajar di dalam kelas, pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien serta belajar menjadi menyenangkan.