

## **Pengaruh Penerapan Strategi Apersepsi *Scene Setting* terhadap Pemahaman Konsep Matematika dengan Mengontrol Motivasi Berprestasi**

**Ni Wayan Sunita<sup>1)</sup>, Emilia Octavia Nardus<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>dan<sup>2)</sup>Prodi Pendidikan Matematika FPMIPA PGRI Bali

e-mail: [wayan\\_sunita@yahoo.com](mailto:wayan_sunita@yahoo.com)

**ABSTRAK.** Strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* merupakan strategi pembelajaran dimana terjadinya aktivitas guru dan peserta didik untuk membangun konsep awal pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep matematika antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dengan peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional setelah mengontrol motivasi berprestasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Sunari Loka Kuta Tahun 2014/2015. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas VII dan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII C sebagai kontrol. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan desain *The Posttest-Only Control Group Design*. Data penelitian ini dikumpulkan dengan tes dan angket. Tes uraian untuk data pemahaman konsep matematika dan angket untuk motivasi berprestasi. Hipotesis diuji menggunakan analisis kovarians (Anakova) satu jalur. Hasil uji menunjukkan bahwa setelah mengontrol variabel motivasi berprestasi, ada perbedaan pemahaman konsep matematika antara penerapan strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dengan strategi pembelajaran konvensional. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi apersepsi *scene setting* terhadap pemahaman konsep matematika dengan mengontrol motivasi berprestasi.

**Kata-kata Kunci:** Strategi Apersepsi *scene setting*, Motivasi Berprestasi, Pemahaman Konsep Matematik.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan kurikulum yang terjadi di Indonesia dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan kurikulum 2013 ini merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum 2006 (KTSP). Dengan adanya penyempurnaan kurikulum di Indonesia ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi penentu masa depan anak bangsa yang berimplikasi pada kemajuan bangsa dan negara. Dalam penerapannya, kompetensi pengetahuan tidak hanya memahami pembelajaran matematika secara konseptual tetapi sampai pada penerapan melalui prosedural dalam pemecahan masalah matematika. Kompetensi keterampilan berpikir juga diasah untuk dapat memecahkan masalah yang

membutuhkan pemikiran yang tinggi seperti menalar, pemecahan masalah melalui permodelan, pembuktian dan perkiraan atau pendekatan (Kurinasih dan Berlin, 2014). Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi. Untuk mendukung aktivitas peserta didik tersebut guru juga dituntut untuk lebih pandai dalam menyajikan pembelajaran matematika dalam kelas. Setiap guru dituntut untuk tidak hanya memiliki kemampuan mengajar tetapi juga mampu untuk belajar dan memahami bahwa setiap peserta didik memiliki pengalaman, sikap, kebiasaan dan pengetahuan awal yang dapat dikaitkan dengan konsep yang akan diajarkannya (Maksum, 2014). Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi seorang guru untuk berusaha menghubungkan terlebih dahulu bahan pembelajaran yang akan diberikan dengan

bahan pembelajaran yang telah dikuasai oleh peserta didik karena pembelajaran tidak dapat dipisahkan antara pengetahuan awal peserta didik dengan materi ajar atau bahan pembelajaran yang akan diberikan. Pembahasan materi yang dikaitkan dengan pengetahuan awal atau pengetahuan konkret yang dijumpai peserta didik dalam kehidupan sehari-hari merupakan jembatan untuk menuju dunia matematika abstrak. Usaha guru untuk menghubungkan bahan pembelajaran baru dengan pengetahuan awal peserta didik, itulah yang dimaksud dengan apersepsi. Prinsip apersepsi dalam membuka pembelajaran sangat penting bagi penguatan struktur kognitif peserta didik. Membuka pembelajaran dapat diartikan dengan aktivitas guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan atensi peserta didik agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari (Suyono dan Harianto, 2011). Apersepsi dalam pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan pemahaman konsep matematika peserta didik. Hal ini disebabkan karena setiap materi pembelajaran matematika memiliki hubungan atau berkaitan antara materi satu dengan lainnya. Pemahaman terhadap suatu konsep matematika dapat berkembang baik jika terlebih dahulu disajikan konsep yang paling umum sebagai jembatan antar informasi baru dengan pengetahuan awal yang telah ada pada struktur kognitif peserta didik. Sehingga dengan menguasai pengetahuan awal tersebut peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi selanjutnya dan menerapkan konsep matematika yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Sunari Loka di kecamatan Kuta hampir sebagian besar (25 dari 34 siswa) nilai matematika peserta didik masih di bawah KKM yang telah ditentukan, yaitu 2,67 dengan kriteria B. Hal ini menunjukkan kurangnya aktivitas dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk memahami pembelajaran matematika. Umumnya

peserta didik mengatakan matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan karena matematika dirasakan sukar dan tidak tampak kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru yang pandai seharusnya bisa mengatasi masalah tersebut. Namun pada kenyataannya, kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya apersepsi mengakibatkan kegiatan pembelajaran matematika langsung pada inti materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan guru adalah menggunakan metode ceramah atau konvensional, dimana kegiatan pembelajaran hanya berlangsung satu arah. Pada kegiatan pembelajaran konvensional ini, guru tidak melakukan apersepsi yang dapat menghantar peserta didik menuju pembelajaran yang baru. Apersepsi pada tahap awal pembelajaran dianggap hal yang tidak berpengaruh dan cenderung tidak dilaksanakan. Bahkan guru beranggapan bahwa apersepsi hanya akan menghabiskan waktu pembelajaran sehingga guru cenderung langsung memulai pembelajaran inti agar materi pembelajaran cepat selesai. Akibatnya, peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika dan ketika dihadapkan pada permasalahan inti dalam pembelajaran peserta didik lebih pasif dan kurang berinteraksi. Hal ini berimplikasi pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika maka perlu adanya strategi yang mampu menciptakan situasi belajar yang baik. Strategi pembelajaran yang dimaksud adalah apersepsi yang dilakukan guru dalam kelas. Apersepsi yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Apersepsi dapat dibentuk melalui empat pilar, yaitu *alfa zone*, *warmer*, *pre-teach* dan *scene setting*. Apersepsi *scene setting* inilah merupakan strategi pembelajaran yang sering disebut pula sebagai *hook* atau pengait menuju mata pelajaran inti (Maksum, 2014). Apersepsi *scene setting* merupakan strategi pembelajaran dimana terjadinya aktivitas

yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk membangun konsep awal pembelajaran. Disamping strategi pembelajaran, ditinjau dari aspek psikologi, keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang bersumber dari luar (eksternal) maupun dari dalam (internal) diri peserta didik. Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah motivasi berprestasi. Motivasi merupakan salah satu aspek psikologis yang mendorong individu untuk memilih, melaksanakan dan mengarahkan aktivitasnya. Sedangkan motivasi berprestasi merupakan daya penggerak dalam diri peserta didik untuk mencapai prestasi setinggi mungkin demi penghargaan kepada diri sendiri. Semakin

#### **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* terhadap pemahaman konsep matematika setelah mengontrol motivasi berprestasi peserta didik kelas VII SMP Sunari Loka Kuta, maka penelitian ini digolongkan penelitian eksperimen semu (*Quasi-Experiment*) karena tidak memungkinkan semua variabel dapat dikendalikan atau dikontrol dalam penelitian (Emzir, 2012). Penelitian eksperimen semu digunakan karena gejala yang akan diselidiki itu timbul dengan disengaja dan adanya penerapan variabel eksperimen pada suatu kelompok serta variabel kontrol pada kelompok lain (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini memang sengaja dibuat situasi pembelajaran dengan masing-masing memperoleh perlakuan yang berbeda yaitu menggunakan strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* pada kelompok eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Posttest-Only Control Group Design*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan

tinggi motivasi berprestasi dalam diri peserta didik maka akan semakin berpengaruh pula pada kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu suatu upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran matematika yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dan motivasi berprestasi diduga dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Untuk membuktikan hal tersebut secara empiris maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Apersepsi *Scene Setting* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika dengan Mengontrol Motivasi Berprestasi Peserta Didik”.

penelitian pada *intact group* (grup lengkap), yaitu kelas VII SMP Sunari Loka Kuta, dimana randomisasi individu dalam grup atau kelas tidak dapat dilakukan. Rancangan penelitian di atas menjelaskan bahwa terdapat dua buah kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan desain ini kelompok eksperimen akan diberi perlakuan berupa strategi pembelajaran apersepsi *scene setting*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Pada pertemuan terakhir kedua kelompok diberi *post-test* untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran yang diberikan terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII (selain kelas unggulan) SMP Sunari Loka Kuta yang terdiri dari 10 kelas. Selanjutnya, dari populasi yang ada, yaitu delapan kelas, peneliti akan mengambil dua kelas sebagai sampel dengan cara undian. Langkah pertama, dibuatkan nomor yang mewakili masing-masing kelas pada lembaran kertas kecil, kemudian digulung dengan rapi. Langkah kedua, diambil dua gulungan kertas secara random. Pengambilan kertas pertama akan ditentukan sebagai kelompok eksperimen dan pengambilan kedua akan

ditentukan sebagai kelompok kontrol. Dalam pengundian yang dilakukan nomor urut yang muncul dalam pengambilan pertama adalah nomor urut dari kelas VII D yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan pada pengambilan kedua adalah kelas VII C yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol. Variabel yang terkait dengan penelitian ini adalah variabel bebas (*independent variable*), variabel terikat (*dependent variable*), dan variabel kontrol (kovariabel). Variabel bebas yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* untuk kelompok eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemahaman konsep matematika peserta didik. Kovariabel dalam penelitian ini adalah motivasi berprestasi peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman konsep matematika peserta didik berupa tes uraian untuk menguji pemahaman konsep matematika peserta didik dan angket untuk menguji motivasi berprestasi peserta didik. Langkah-langkah pengumpulan data terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. 1) **Tahap persiapan**, pada tahap persiapan, hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan eksperimen yaitu a) Menentukan dua kelas sampel yang dijadikan kelas eksperimen

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tentang pengaruh penerapan strategi apersepsi *scene setting* terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik dengan mengontrol motivasi berprestasi peserta didik kelas VII SMP Sunari Loka Kuta berupa nilai dengan interval nilai 0 – 4, sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu

dan control, b) menyiapkan perangkat pembelajaran: silabus, RPP., untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, c) menyusun instrumen penelitian berupa tes uraian untuk mengukur pemahaman konsep matematika dan angket untuk mengukur motivasi berprestasi. 2). **Tahap pelaksanaan**, penelitian ini dilaksanakan di SMP Sunari Loka Kuta. Dalam pelaksanaannya, peneliti langsung melakukan penelitian dalam kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya yaitu a. Memberikan tes berupa angket motivasi berprestasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, b. Melakukan penelitian pada kelompok eksperimen, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi apersepsi *scene setting*, c. Memberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. 3) **Tahap evaluasi**, pada tahap evaluasi, hal yang dilakukan adalah memberikan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemberian *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada pertemuan terakhir. *Post-test* yang diberikan pada dua kelompok tersebut adalah sama berupa tes uraian. *Posttest* dilaksanakan guna mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep matematika peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

kurikulum 2013. Data yang berhasil dikumpulkan akan disusun secara sistematis dan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel (tabulasi data) seperti terlampir pada lampiran 13, sedangkan hasil perhitungan ukuran sentral (mean, modus, median) dan ukuran penyebaran data (standar deviasi) disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Skor Pemahaman Konsep Matematika dan Motivasi Berprestasi**

Data Statistik	Pemahaman Konsep Matematika		Motivasi Berprestasi	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	3,15	2,90	3,04	2,85
Modus	3,28	3,00	3,00	2,89
Median	3,27	2,98	3,00	2,89
Standar Deviasi	0,32	0,29	0,38	0,34
Skor Minimum	2,36	2,24	2,20	2,00
Skor Maksimum	3,72	3,56	3,90	3,79
Rentangan	1,36	1,32	1,70	1,80

Sebelum dilakukan uji hipotesis melalui metode statistika dengan menggunakan analisis kovariansi (Anakova) satu jalur, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas varians dan uji keberartian dan linearitas regresi. Perhitungan uji *Chi-square* ( $X^2$ )

menunjukkan bahwa harga  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $X^2_{tabel}$  untuk semua kelompok data. Ini berarti  $H_0$  diterima (gagal ditolak), maka keempat kelompok data berdistribusi normal. Ringkasan uji normalitas untuk keempat kelompok tersebut di atas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas**

No	Kelompok Sampel	Jumlah Sampel	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan
1	$X_1$	34	7,154	11,070	Normal
2	$X_2$	34	3,124	11,070	Normal
3	$Y_1$	34	2,384	11,070	Normal
4	$Y_2$	34	6,499	11,070	Normal

Pengujian homogenitas varians dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang diperoleh dari uji analisis kovariansi (Anakova) satu jalur benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan disebabkan oleh perbedaan individu dalam kelompok. Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data motivasi berprestasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta terhadap pemahaman konsep matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian homogenitas varians menggunakan uji F pada taraf signifikansi

5% ( $\alpha = 0,05$ ). Nilai  $F_{hitung}$  untuk rasio varians data motivasi berprestasi dan pemahaman konsep matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar  $F_{hitung} = 1,09$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan db (33,33) sebesar 1,74. Hal ini berarti bahwa data motivasi berprestasi dan pemahaman konsep matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Uji keberartian dan linearitas regresi dilakukan untuk memperoleh gambaran hubungan antara pemahaman konsep matematika dengan motivasi berprestasi

untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu untuk mengetahui apakah hubungan antara motivasi berprestasi (X) dan pemahaman konsep matematika (Y) dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan  $Y = a + bX$ . Pengujian keberartian dan linearitas regresi dimaksudkan untuk menentukan apakah hubungan kedua variabel penelitian bermakna (signifikan) dan bersifat linier. Dari persamaan tersebut dapat menunjukkan hubungan yang bersifat linear antara pemahaman konsep matematika dengan motivasi berprestasi.

Jika motivasi berprestasi meningkat maka pemahaman konsep matematika juga ikut meningkat. Demikian pula sebaliknya, jika motivasi berprestasi menurun pemahaman konsep matematika juga ikut menurun. Uji keberartian dan linearitas regresi dilakukan dengan menentukan persamaan garis regresi dan uji F terhadap koefisien regresi dan kuadrat tuna cocok yang dihasilkan. Rangkuman Anava untuk menguji keberartian dan linearitas regresi kelompok eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3**  
**Ringkasan Uji Keberartian dan Linearitas Regresi Kelompok Eksperimen**

Sumber Variasi	JK (SS)	dk (df)	RJK (MS)	F hitung	F tabel
Total	341,66	34	10,05		
Koefisien (a)	338,25	1			
Regresi (b a)	0,96	1	0,96	12,47	4,15
Sisa(residu)	2,46	32	0,077		
Tuna Cocok	0,40	9	0,04	0,44	2,32
Galat (error)	2,06	23	0,09		

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persamaan garis regresi antara motivasi berprestasi (X) dan pemahaman konsep matematika (Y) untuk kelompok eksperimen adalah  $Y = 0,21 + 0,25X$ . Uji terhadap koefisien garis regresi menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 12,47 yang lebih besar dari nilai  $F_{tabel}$  sebesar 4,15. Hal ini berarti koefisien garis regresi

tidak sama dengan nol sehingga garis regresi bersifat nyata (berarti atau signifikan). Uji linearitas regresi menggunakan kuadrat tuna cocok menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 0,44 yang lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$  sebesar 2,32. Sesuai dengan kriteria pengujian, berarti garis regresi bersifat linear.

**Tabel 4**  
**Ringkasan Uji Keberartian dan Linearitas Regresi Kelompok Kontrol**

Sumber Variasi	JK (SS)	dk (df)	RJK (MS)	F hitung	F tabel
Total	287,76	34	8,46		
Koefisien (a)	285,01	1			
Regresi (b a)	2,51	1	2,51	334,7	4,15
Sisa(residu)	0,24	32	0,0075		
Tuna Cocok	0,08	8	0,01	1,49	2,36
Galat (error)	0,16	24	0,0067		

Untuk kelompok kontrol, persamaan garis regresi antara motivasi berprestasi (X) dan pemahaman konsep matematika (Y) dinyatakan oleh persamaan  $Y = 0,82 +$

$0,73X$ . Uji terhadap koefisien regresi menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 334,7 yang lebih besar dari  $F_{tabel}$  untuk dk 1:32 sebesar 4,15. Hal ini berarti koefisien garis

regresi tidak sama dengan nol sehingga garis regresi bersifat nyata (berarti atau signifikan). Harga  $F_{hitung}$  (tuna cocok) = 1,49 sedangkan  $F_{tabel}$  untuk dk 8:24 taraf signifikansi 5% = 2,36 dengan demikian harga  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak yang berarti bahwa harga  $F_{hitung}$  (tuna cocok) nonsignifikan, sehingga regresi Y atas X adalah linear. Dengan demikian, hubungan antara variabel motivasi berprestasi dan pemahaman konsep matematika adalah linear.

Untuk kepentingan statistik maka hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol yaitu, tidak ada perbedaan

pemahaman konsep matematika antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dengan peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional setelah mengontrol motivasi berprestasi peserta didik. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik yaitu uji analisis kovarians (Anakova) satu jalur. Agar tampak lebih jelas maka hasil perhitungan uji analisis kovariansi (Anakova) satu jalur dan analisis korelasi antara motivasi berprestasi dengan pemahaman konsep matematika ( $r_{xy}$ ) dirangkum pada tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5**  
**Hasil Analisis Kovariansi Satu Jalur Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

SV	Jkres	db	RJK	$F_{hit}$	$F_{tab}$	R	$r^2$	$r_{tab}$	Interpretasi
Antar	0,35	1	0,35				0,11		
				43,75	3,99	0,327		0,339	Signifikan
Dalam	0,51	65	0,008				(11%)		
Total (res)	0,83	66	-	-	-				

Dari perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 43,75$  sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan db 1 : 65 adalah 3,99. Ini menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 43,75 > F_{tabel(0,05)(1:65)} = 3,99$ ). Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) gagal diterima (ditolak) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang diajukan diterima. Dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan pemahaman konsep matematika yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran strategi apersepsi *scene setting* dengan peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional setelah mengontrol motivasi berprestasi peserta didik.

Harga koefisien determinasi ( $r^2$ ) motivasi berprestasi terhadap pemahaman konsep matematika sebesar 0,11 atau 11%. Ini berarti bahwa variabel motivasi berprestasi tidak berpengaruh pada

pemahaman konsep matematika peserta didik, tetapi dipengaruhi oleh penerapan strategi apersepsi *scene setting* dalam pembelajaran matematika. Hasil uji hipotesis dengan analisis kovarians (Anakova) satu jalur berhasil menolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Dari perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 43,75$  sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan db 1 : 65 adalah 3,99. Ini menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 43,75 > F_{tabel(0,05)(65:1)} = 3,99$ ). Berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) gagal diterima (ditolak) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang diajukan diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pemahaman konsep matematika antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dengan peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional setelah

mengontrol motivasi berprestasi peserta didik.

Hasil analisis korelasi ( $r_{xy}$ ) antara motivasi berprestasi dengan pemahaman konsep matematika diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,327 yang ternyata tidak signifikan dengan taraf signifikansi 5% dengan  $n = 34$  dimana  $r_{tabel}$  sebesar 0,339 dan lebih besar dari  $r_{hitung}$  ( $r_{hitung} = 0,327 < r_{tabel} = 0,339$ ). Berdasarkan hasil tersebut, tidak terdapat hubungan yang positif antara motivasi berprestasi dengan pemahaman konsep matematika. Harga koefisien determinasi ( $r^2$ ) motivasi berprestasi terhadap pemahaman konsep matematika sebesar 0,11 atau 11%, berarti bahwa pemahaman konsep matematika peserta didik disebabkan oleh pengaruh penerapan strategi apersepsi *scene setting*.

Hasil uji analisis kovariansi (Anakova) satu jalur menunjukkan walaupun motivasi berprestasi dikontrol, penerapan strategi apersepsi *scene setting* lebih dominan memberikan pengaruh kepada pemahaman konsep matematika peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dapat membangun konsep pembelajaran yang

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik setelah mengontrol variabel motivasi berprestasi. dapat dilihat dari perhitungan uji anakova satu jalur yang menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan db 1:65 ( $F_{hitung} = 43,75 > F_{tabel(0,05)(1:65)} = 3,99$ ) sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) gagal diterima (ditolak) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang diajukan diterima, ini berarti bahwa ada perbedaan pemahaman konsep matematika antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran apersepsi *scene setting* dan pemahaman konsep matematika peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional setelah mengontrol motivasi

berkesan sehingga dapat membangun kembali bekal pengetahuan awal dalam sebuah pengalaman belajar peserta didik menuju materi inti pembelajaran, memberi pengalaman belajar sebelum masuk pada materi inti sehingga bisa memberikan makna belajar yang mendalam ketika peserta didik mulai masuk pada materi inti sehingga berdampak pada memori jangka panjang dimana ingatan peserta didik tentang konsep-konsep pada materi pembelajaran tersebut tidak mudah dilupakan. Apersepsi *scene setting* juga merupakan pereduksi instruksi, artinya jika menggunakan *scene setting*, instruksi-instruksi dari guru akan dikerjakan oleh peserta didik dengan rela dan berasal dari keinginan peserta didik itu sendiri secara internal sehingga dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rasa penasaran peserta didik untuk mencari tahu sesuatu. Oleh sebab itu, peranan guru dalam proses pembelajaran sangat penting terutama dalam melakukan apersepsi *scene setting* untuk membangun konsep awal pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

berprestasi peserta didik. Saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Bagi guru matematika untuk selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan dapat mengembangkan berbagai strategi dalam belajar mengajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima peserta didik secara maksimal dan menyadari akan pentingnya apersepsi yang harus dilakukan untuk membangun konsep awal pembelajaran yang dapat menunjang suksesnya pembelajaran. Bagi peserta didik hendaknya selalu termotivasi mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan seksama agar hasil belajar dan penguasaan konsep yang telah dirumuskan akan tercapai, meningkatkan motivasi berprestasi untuk meraih sukses, dan mampu mengaplikasikan pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi calon peneliti hendaknya pengelolaan waktu



dalam melakukan strategi pembelajaran harus diolah sebaik mungkin agar semua tahapan dalam pembelajaran tercapai sesuai skenario pembelajaran (RPP) yang telah

dibuat dengan mendiskusikannya dengan guru agar tercapainya hasil yang diinginkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrisanti, Lusita (2011). *Buku Pintar Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif Dan Inovatif*. Araska: Yogyakarta
- Barakatu, Abdul Rahman (2007). *Membangun Motivasi Berprestasi*. Jurnal: Lentera Pendidikan
- Choiriyah, Nidaul (2012). *Pengaruh Pemberian Apersepsi Scene Setting Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial Pada Peserta Didik Kelas VII Mts Nurul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). Semarang: Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang .
- Dedy, Endang dan Encum Sumiaty (2012). *Begitu Pentingkah Apersepsi pada Proses Pembelajaran Siswa ?*. Jurnal : UPI Bandung.
- Emzir (2012). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fauzan, Ahmad (2011). *Modul 1 Evaluasi Pembelajaran Matematika: Pemecahan Masalah Matematika*. Evaluasimatematika.net: UNP.
- Gumilang, Shirli. (2012). *Hubungan Antara Apersepsi Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V SD Negeri Perumnas 2 Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya*. (Skripsi). Tasikmalaya: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Hamalik, Oerman (1994). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Matematika Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kholik, Muhamad (2011). *Metode Pembelajaran Konvensional*. <http://mohamadkholik.wordpress.com/2011/11/08/metode-pembelajaran-konvensional>. Diakses pada 8 November 2014.
- Koyan (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurinasih, Imas dan Berlin Sani. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Maksum, Muhammad (2014). *Menjadi Guru Idola*. Klaten: Cable Book.
- Munif, Chatif (2011). *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Sardiman (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyono dan Hariyanto (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Reality (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Reality Publisher.
- Toha (2011). *Pengaruh Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*. Jurnal, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.