

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 PEMBELAJARAN MATEMATIKA

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

Belajar pada dasarnya adalah proses. Menurut Winkel (2007: 59) dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 1) bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pada pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 258) belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap dari yang sederhana menuju yang kompleks. Oleh karena itu, belajar tidak dapat sekaligus, akan tetapi sesuai dengan irama kemampuan peserta didik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses/usaha perubahan tingkah laku, yaitu perubahan pengetahuan, pemahaman, nilai, dan sikap yang dilakukan oleh seseorang melalui latihan dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

2.1.2 Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2006: 100) mengemukakan kata *pembelajaran* adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari segala sesuatu melalui

berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum (2013: 75) adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha guru untuk membuat peserta didik belajar dan membuat perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

2.1.3 Pembelajaran Matematika

Menurut Bambang Suharjo (2013: 2) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis dalam suatu sistem dengan struktur yang logik disertai dengan aturan yang ketat mengenai fakta kuantitatif serta permasalahan ruang dan bentuk beserta kalkulasinya.

Dalam kamus umum bahasa indonesia mengungkapkan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan (Depdiknas, 1996 : 637).

Menurut Hudoyo (2001 : 64), hekekat matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Dari uraian diatas maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melakukan kegiatan belajar matematika. Pada pembelajaran matematika harus saling berkaitan antara pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan, karena dalam matematika setiap konsep saling berkaitan dengan konsep yang lain.

2.2 HASIL BELAJAR

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (1979: 51) dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*). Sedangkan menurut Reigeluth (1983) dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 37) berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang di indikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah di peroleh.

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 250) merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi, yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari *sisi peserta didik*, hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar. “tingkat perkembangan mental” tersebut terkait dengan bahan pelajaran yang terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari *sisi guru*, hasil belajar merupakan suatu terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dan merupakan ketuntasan peserta didik yang dapat dilihat dari nilai total yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal-soal tes mata pelajaran.

2.3 STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Wina Sanjaya, 2007: 126)

Pengertian strategi pembelajaran menurut beberapa ahli dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 148), penjelasannya sebagai berikut:

- ❖ Kemp (1995) menjelaskan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
- ❖ Dick and Carey (1985) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah gambaran komponen materi dan prosedur atau cara yang digunakan untuk memudahkan peserta belajar. Strategi menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.
- ❖ Hamalik (2001), strategi pembelajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.
- ❖ Makmun (2000: 220) merumuskan strategi pembelajaran sebagai prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar (*teaching methods*) yang sebagaimana yang dipandang paling efektif dan efisien serta produktif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya.
- ❖ Strategi pembelajaran adalah suatu pola umum tindakan guru dan peserta didik dalam memanifestasi aktivitas pembelajaran (Ahmad Rohani dan Abu Ahmad, 1990: 31)
- ❖ Menurut Borich (1988: 78) strategi pembelajaran adalah keseluruhan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Istilah *strategi pembelajaran* ini sebagai mana kita jumpai digunakan untuk menunjukkan siasat atau keseluruhan aktivitas yang digunakan oleh guru untuk mencapai suasana belajar mengajar yang kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan, khususnya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori tersebut disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang digunakan oleh guru supaya hasil belajar peserta didik tercapai secara efektif dan efisien.

2.4 STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

2.4.1 Pengertian strategi pembelajaran berbasis masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Wina Sanjaya, 2006: 212)

Terapat 3 ciri utama dari Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah:

1. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktifitas pembelajaran, artinya dalam implementasi strategi pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Strategi pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan.
2. Aktifitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahap-tahap tertentu; sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Menurut Suyadi (2013: 130) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah menggusung gagasan utama bahwa tujuan

pembelajaran dapat tercapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam satu konteks. Dengan kata lain, tujuan utama pendidikan adalah memecahkan problem-problem kehidupan.

2.4.2 Langkah-langkah strategi pembelajaran berbasis masalah

Banyak ahli yang menjelaskan bentuk penerapan SPBM. John Dewey dalam Wina Sanjaya (2006: 215) seorang ahli pendidikan berkebangsaan Amerika menjelaskan 6 langkah SPBM yang kemudian dia namakan metode pemecahan masalah (problem solving), yaitu:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah peserta didik untuk menentukan masalah yang akan di pecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang di milikinya.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah peserta didik, mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

2.4.3 Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran berbasis masalah

2.4.3.1 Keunggulan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah:

Sebagai suatu strategi pembelajaran, SPBM memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

1. Pemecahan masalah (problem solving) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pembelajaran.

2. Pemecahan masalah (problem solving) dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah (problem solving) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah (problem solving) dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah (problem solving) dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah (problem solving) bisa memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan suatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
7. Pemecahan masalah (problem solving) dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
8. Pemecahan masalah (problem solving) dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah (problem solving) dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Pemecahan masalah (problem solving) dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-

menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

2.4.3.2 *Kelemahan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah:*

Di samping keunggulan, SPBM juga memiliki kelemahan, di antaranya:

1. manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang di pelajari sulit untuk di pecahkan, maka mereka akan merasa engan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui probem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahakaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar tanpa yang mereka ingin pelajari.

2.5 STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSUAL

2.5.1 Pengertian strategi pembelajaran kontekstual

Strategi pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Wina Sanjaya 2006: 253).

Dari konsep tersebut ada 3 hal yang harus kita pahami:

1. Strategi pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar pada konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar peserta didik hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
2. Strategi pembelajaran kontekstual mendorong agar peserta didik dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya mereka dituntut untuk dapat

menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.

3. Strategi pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kontekstual bukan hanya mengharapkan peserta didik dapat memahami materi yang dipelajarinya akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Pembelajaran kontekstual menurut Syaiful Sagala (2009: 87) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Menurut Masnur Muslich (2007: 41) Strategi pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.5.2 Lima karakteristik penting dalam pembelajaran kontekstual

Menurut Wina Sanjaya (2006: 254) Sehubungan dengan hal itu, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual.

- a. Dalam strategi pembelajaran kontekstual, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan di pelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh peserta didik adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
- b. Pembelajaran yang kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan yang baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif,

artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memerhatikan detailnya.

- c. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu di kembangkan.
- d. Mempraktikan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), artinya pengetahuan dan pengalaman yang di perolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik, sehingga tampak perubahan perilaku peserta didik.
- e. Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

2.5.3 Beberapa komponen utama dalam pembelajaran kontekstual.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 262) strategi pembelajaran kontekstual sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 komponen:

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman. Pembelajaran melalui kontekstual pada dasarnya mendorong agar peserta didik bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman.

2. Inkuiri

Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari proses penemuan sendiri.

3. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari

keingintahuan setiap individu; sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir.

4. Masyarakat Belajar (learning community)

Konsep masyarakat belajar dalam kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain, antar teman, antar kelompok; yang sudah tahu memberi tahu pada yang belum tahu, yang pernah memiliki pengalaman membagi pengalamannya pada orang lain.

5. Pemodelan (Modeling)

Yang dimaksud dengan asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap peserta didik. Modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual.

6. Refleksi (Reflection)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif peserta didik yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.

7. Penilaian Nyata (Authentic Assessment)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan peserta didik. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar belajar atau tidak; apakah pengalaman belajar peserta didik memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental peserta didik.

2.5.4 Langkah-langkah strategi pembelajaran kontekstual

Langkah Pembelajaran kontekstual, Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Kontekstual, tentu saja terlebih dahulu guru harus membuat desain/skenario pembelajarannya, sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya. Pada intinya pengembangan setiap komponen Kontekstual tersebut dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
- 2) Langkah kedua, melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Langkah ketiga, mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Langkah keempat, menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab, dan sebagainya.
- 5) Langkah kelima, menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Langkah keenam, membiasakan peserta didik untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Langkah ketujuh, melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap peserta didik.

2.5.5 Keunggulan dan kekurangan strategi pembelajaran kontekstual

Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran kontekstual dalam Suyadi (2013: 95) sebagai berikut:

1. Keunggulan strategi pembelajaran kontekstual
 - a) Pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Artinya, peserta didik secara tidak

langsung dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajardi sekolah dengan kehidupan nyata di lingkungan masyarakat, sehingga mampu menggali, berdiskusi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah nyata yang dihadapinya dengan cara bersama-sama.

- b) Pembelajaran kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku/tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.
 - c) Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Artinya, proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam kontekstual tidak mengharapkan peserta didik hanya menerima materi pelajaran, melainkan dengan cara proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
2. Kelemahan strategi pembelajaran kontekstual
- a) Kontekstual membutuhkan waktu yang lama untuk peserta didik untuk bisa memahami semua materi.
 - b) Guru lebih intensif dalam membimbing, karena dalam metode kontekstual guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
 - c) Upaya menghubungkan antara materi di kelas dengan realitas di dalam kehidupan sehari-hari peserta didik rentan kesalahan. Atas dasar ini, agar menemukan hubungan yang tepat, seringkali peserta didik harus mengalami kegagalan berulang kali.

2.5.6 perbedaan antara strategi pembelajaran kontekstual dan strategi pembelajaran berbasis masalah.

Dalam penelitian ini ada beberapa perbedaan antara strategi pembelajaran berbasis masalah dengan strategi pembelajaran kontekstual (Wina Sanjaya, 2006: 212) yaitu:

Tabel 2.1

Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM)	Strategi pembelajaran kontekstual (CTL)
<p>1. Peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran yang diberikan. Tetapi berpikir, mencari dan mengola data dan menyimpulkannya.</p> <p>2. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran.</p> <p>3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.</p>	<p>1. Menemukan materi artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung.</p> <p>2. Peserta didik dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata.</p> <p>3. CTL mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupannya.</p>

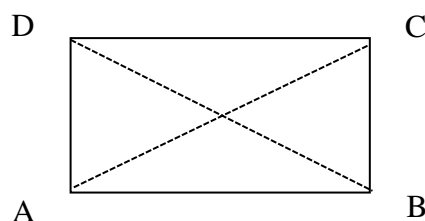
2.6 MATERI POKOK SEGIEMPAT DAN SEGITIGA

Secara berkelompok membahas konsep materi persegipanjang

a) Pengertian persegipanjang

Persegipanjang adalah bangun datar segiempat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.

Contoh gambar persegipanjang :



Gambar 2.1 Contoh persegipanjang

Gambar di atas adalah persegi panjang ABCD dengan \overline{AB} sama panjang dan sejajar \overline{CD} . \overline{AD} sama panjang dan sejajar dengan \overline{BC} , $\angle A = \angle B = \angle C = \angle D = 90^\circ$. \overline{AB} dan \overline{CD} disebut panjang sisi persegi panjang, \overline{AD} dan \overline{BC} disebut lebar persegi panjang. Sedangkan \overline{AC} dan \overline{BD} disebut diagonal. Diagonal adalah garis yang ditarik dari suatu titik sudut ke titik sudut lain yang saling berhadapan.

b) Sifat-sifat persegi panjang

- 1) Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang. Pada persegi panjang ABCD, sisi AB dan CD sejajar dan sama panjang. Demikian juga sisi AD dan BC sejajar dan sama panjang.
- 2) Semua sudutnya sama besar dan besar setiap sudutnya 90° . Pada persegi panjang ABCD, $\angle A = \angle B = \angle C = \angle D = 90^\circ$.
- 3) Memiliki dua diagonal yang sama panjang pada persegi panjang ABCD, $AC = BD$.

c) Luas dan Keliling Persegi Panjang

1) Luas Persegi Panjang

Luas adalah besar ukuran daerah tertutup suatu permukaan bangun atau hasil kali antara panjang dan lebar.

Rumus : $L = p \times l$

Dimana : $L =$ Luas persegi panjang

$p =$ Panjang persegi panjang

$l =$ Lebar persegi panjang

2) Keliling Persegi Panjang

Keliling adalah total jarak yang mengelilingi suatu bangun atau panjang suatu lintasan yang dimulai dari suatu titik sampai pada titik awal semula.

Rumus : $K = 2(p + l) = 2p + 2l$

Dimana : $K =$ keliling persegi panjang

$p =$ panjang

$l =$ lebar

2.7 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara strategi pembelajaran berbasis masalah dengan strategi pembelajaran kontekstual pada materi segiempat di kelas VII SMPN 1 Sangkapura.