

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*manthenein*”, yang artinya “mempelajari”. Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata sansekerta “*medha*” atau “*widya*” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan”, atau “intelengensi”.²⁰

Menurut Sujono matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan bahwa matematika sebagai ilmu bantu mengintegrasikan berbagai ide dan kesimpulan.²¹ Sedangkan menurut Johnson dan Rising menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.²² Sedangkan James dalam kamus susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.²³

²⁰ Moch. Masyikur Ag & Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence Cara cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar* (Malang: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 42

²¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 1

²² Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.19

²³ Hasratuddin, *Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter*, dalam Jurnal Didaktik Matematika ISSN: 2355-4185, 2014, hal. 30

Menurut Ruseffendi pada tahap awal matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, karena matematika sebagai aktivitas manusia kemudian pengalaman itu diproses dalam dunia rasio, diolah secara analisis dan sintesis dengan penalaran di dalam struktur kognitif, sehingga sampailah pada suatu kesimpulan berupa konsep-konsep matematika. Agar konsep matematika dapat dipahami dengan manipulasi secara tepat, maka digunakan notasi dan istilah yang cermat yang di sepakati bersama secara global yang dikenal dengan bahasa matematika.²⁴

Ilmu matematika sangat dekat dengan kehidupan manusia, karena semua hal ada kaitannya dengan matematika. Oleh sebab itu, matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Mencari nomor rumah seseorang, menelpon, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, menentukan koordinat rumah, dan masih banyak lagi. Karena ilmu ini sangat penting, maka konsep dasar matematika dasar yang akan diajarkan kepada anak haruslah konsep matematika yang benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian harus dikuasai secara sempurna.

Dalam matematika objek dasar yang dipelajari adalah abstrak, sehingga disebut objek mental yang merupakan obek pikiran. Objek dasar itu meliputi: **simbol**, merupakan suatu lambang dari suatu objek atau pernyataan. **Konsep**, merupakan suatu ide abstrak yang digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. **Prinsip**, merupakan objek matematika yang kompleks. Prinsip dapat terdiri

²⁴ Erman Suherman dkk., *Strategi Pembelajaran matematika Kontemporer*, (Universitas Pendidikan Indonesia: Jica, t.t), hal. 16

atas beberapa konsep yang dikaitkan dengan relasi/operasi. **Operasi**, merupakan pengerjaan hitung, pengerjaan aljabar, dan pengerjaan matematika lainnya, seperti penjumlahan, perkalian, gabungan irisan.²⁵ Kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Karena belajar matematika sama halnya dengan belajar logika. Seseorang yang belajar matematika akan dapat mengatur jalan pemikirannya sekaligus menambah kepandaiannya.²⁶ Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat matematika adalah bahasa simbolis yang berkaitan dengan struktur dan hubungan yang dianggap logis dan objek kajiannya bersifat abstrak.

B. Pembelajaran Kontekstual

Kata kontekstual berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan konteks”. Sehingga *contextual teaching and learning (CTL)* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum *contextual* mengandung arti : relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.²⁷

Sistem *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut:

²⁵ Hasratuddin, *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*, dalam Jurnal Pendidikan Matematika, t.t, hal 133

²⁶ Moch. Masykur Ag & Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence ...*, hal. 43

²⁷ Mansur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal. 40

membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerja sama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.²⁸

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan guru mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang terbatas sedikit demi sedikit dan dari proses merekonstruksi sendiri sebagai bekal dalam memecahkan masalah kehidupannya sebagai anggota masyarakat. Proses pembelajaran kontekstual tersusun oleh delapan komponen berikut.²⁹

1. Membangun hubungan untuk menemukan makna (*relating*) dengan mengaitkan apa yang dipelajari sekolah dengan pengalamannya sendiri. Apabila seorang anak merasakan bahwa sesuatu yang dipelajari ternyata bermakna maka ia akan termotivasi dan terpacu untuk terus belajar.
2. Melakukan sesuatu yang bermakna (*experiencing*). Beberapa langkah berikut yang dapat ditempuh guru untuk membuat pelajaran terkait dengan konteks kehidupan siswa.
 - a. Mengaitkan pembelajaran dengan sumber-sumber yang ada di konteks kehidupan siswa.
 - b. Menggunakan sumber-sumber dari bidang lain.
 - c. Mengaitkan beberapa pelajaran yang membahas topik yang berkaitan.

²⁸ Elaine B. Johnson, *Contekxtual Teaching and Learning*, (Bandung: Mizan Learning Center, 2007), hal. 67

²⁹ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hal.136

- d. Belajar melalui kegiatan bakti sosial/kegiatan sosial.
3. Belajar secara mandiri. Perbedaan kecepatan ini hendaknya dihargai dan siswa diberi kesempatan belajar mandiri sesuai dengan kondisi masing-masing siswa.
4. Kolaborasi (*collaborating*). Setiap makhluk hidup membutuhkan makhluk hidup yang lain, demikian juga pembelajaran di sekolah hendaknya mendorong siswa untuk bekerja sama dengan temannya.
5. Berfikir kritis dan kreatif (*applying*). Salah satu tujuan belajar adalah siswa dapat mengembangkan potensi intelektual yang dimilikinya.
6. Mengembangkan potensi individu (*transferring*). Artinya, tidak ada individu yang sama persis maka kegiatan pembelajaran hendaknya bisa mengidentifikasi potensi yang dimiliki setiap siswa, serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkannya.
7. Standart pencapaian tinggi. Pada dasarnya, setiap orang ingin mencapai sesuatu yang tinggi, standar yang tinggi akan memacu siswa untuk berusaha keras dan menjadi lebih baik.
8. Asesmen yang autentik. Pencapaian siswa tidak cukup hanya diukur dengan tes saja, hasil belajar hendaknya diukur dengan assessmen autentik yang bisa menyediakan informasi yang benar dan akurat mengenai apa yang benar-benar diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa atau tentang kualitas program pendidikan.

Pembelajaran kontekstual merupakan prosedur pendidikan yang berguna untuk membantu siswa memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sendiri

dalam lingkungan sosial budaya masyarakat. Sehingga siswa termotivasi dan mempunyai minat untuk belajar matematika karena sudah mengetahui fakta dari belajarnya.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kontekstual dipengaruhi oleh berbagai faktor yang sangat erat kaitannya. Faktor-faktor tersebut bisa datang dari dalam diri siswa dan dari luar dirinya atau lingkungan sekitarnya. Sehubungan dengan itu, Zahorik mengungkapkan lima elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kontekstual sebagai berikut:³⁰

1. Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa.
2. Pembelajaran dimulai dari keseluruhan menuju bagian-bagiannya secara khusus.
3. Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara :
 - a. Menyusun konsep sementara
 - b. Melakukan sharing untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain
 - c. Merevisi dan mengembangkan konsep.
4. Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari.
5. Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

Pembelajaran ini mengasumsikan bahwa secara natural, pikiran mencari makna konteks sesuai dengan lingkungan seseorang dan dapat terjadi melalui

³⁰ Janawi, *Metodologi Dan Pendekatan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), hal. 100-101

pencarian hubungan yang masuk akal dan bermanfaat. Pemanduan materi pelajaran dengan konteks keseharian siswa akan menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam dimana siswa kaya akan pemahaman masalah dan cara penyelesaiannya. Terdapat banyak perbedaan antara pembelajaran kontekstual dengan pengajaran konvensional. Pengajaran konvensional menekankan pada transfer menerima/menyerap pengetahuan, sebagai hasil transfer, sedangkan pembelajaran kontekstual menekankan pada pembuatan hubungan yang bermakna. Pengajaran konvensional cenderung menempatkan setiap mata pelajaran secara terpisah, sedangkan pembelajaran kontekstual cenderung mengaitkan berbagai mata pelajaran. Pada pengajaran konvensional, evaluasi dilakukan dalam bentuk tes, sedangkan dalam pembelajaran kontekstual, evaluasi dilakukan dalam berbagai bentuk.³¹

Model pembelajaran kontekstual memiliki asas-asas yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun asas-asas tersebut adalah sebagai berikut.³²

1. Konstruktivisme

Pembelajaran kontekstual mendorong siswa agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Pengetahuan hanya akan fungsional manakala dibangun oleh individu. Pengetahuan yang hanya diberikan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

2. Inquiry

Proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penelusuran melalui proses berfikir sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari

³¹ Ratuman, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ombak, 2015), hal. 73-74

³² Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran ...*, hal.138

mengingat, melainkan hasil dari proses menemukan sendiri. Dengan demikian, guru bukanlah menyiapkan materi yang harus dihafal, melainkan menyiapkan materi yang mana siswa memungkinkan untuk menemukan sendiri materi yang harus dipahami.

3. Bertanya

Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Dalam pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk:

- a. Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
- b. Membangkitkan motivasi belajar siswa
- c. Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu
- d. Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan
- e. Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajarnya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya.

5. Permodel-an (*modelling*)

Proses pembelajaran dengan memeragakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Proses permodelan tidak terbatas bagi guru saja, tetapi guru dapat memanfaatkan sejumlah siswa yang memiliki kemampuan.

6. Refleksi

Proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan mengurutkan kembali, pengalaman belajar itu dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Di akhir pelajaran, biarkan siswa menafsirkan pengalamannya sendiri sehingga ia dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

7. Penilaian Nyata (*authentic assesment*)

Proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini berguna untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman siswa memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan intelektual mental siswa.

Depdiknas (2010) mendeskripsikan perbedaan-perbedaan antara pengajaran konvensional dan pembelajaran kontekstual sebagai berikut.³³

Tabel 2.1 Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Kontekstual

Konvensional	Kontekstual
Menyandarkan kepada hafalan	Menyadarkan pada memori spasial
Pemilihan informasi ditentukan oleh guru	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan individu peserta didik
Cenderung terfokus pada satu bidang (disiplin) tertentu.	Cenderung mengintegrasikan beberapa bidang (disiplin)
Memberikan tumpukan informasi kepada peserta didik sampai pada saat diperlukan	Selalu mengaitkan informasi dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki peserta didik
Penilaian hasil belajar hanya melalui kegiatan akademik berupa ujian atau ulangan	Menerapkan penilaian autentik melalui penerapan praktis dalam pemecahan masalah

³³ Ratuman, *Inovasi Pembelajaran ...*, hal. 74

C. Metode *Learning Community*

Learning Community dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi komunitas belajar. Komunitas belajar adalah sekelompok orang yang melakukan pertukaran nilai-nilai umum atau keyakinan dan secara aktif bersepakat untuk belajar bersama satu dengan yang lain. Dalam konteks pendidikan, komunitas adalah kumpulan guru atau siswa di lingkungan sekolah yang saling belajar dan membelajarkan. Namun secara lebih luas, komunitas belajar dapat terbangun antara siswa-siswa, guru-guru, guru-siswa dan masyarakat luas.³⁴ Kata kunci dari metode *Learning Community* adalah berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, bekerjasama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri.³⁵

Menurut Sardiman A.M, teknik *Learning Community* adalah teknik dimana situasi belajar yang diciptakan berdasarkan konsep CTL, dimana proses dan hasil pembelajaran diperoleh dari bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari sharing antar teman, antar kelompok, dan antara yang tahu ke yang belum tahu.³⁶ Menurut hasil penelitian Arifianto & Salamah, model *learning community* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga motivasi atau minat belajar siswa, serta siswa menjadi aktif dan senang dalam mengikuti

³⁴ I Gege Sudirtha, *Membangun Learning Community dan Meningkatkan Kompetensi Melalui Lesson Study*, dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia* P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-7207, 2017, diakses pada 3 Desember 2018 07.44, hal.31

³⁵ Nurhadi, dkk., *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning/CTL) dan Penerapannya Dalam KBK*, (Malang: UM Pres, 2004), hal. 21

³⁶ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 225

pelajaran.³⁷ Dari pengertian diatas diharapkan, penggunaan metode *Learning Community* dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Learning Community dapat terjadi apabila antara siswa dan dengan guru atau siswa dengan siswa memiliki interaksi yang efektif dan komunikatif. Porses pembelajaran yang signifikan jika dilakukan dalam kelompok-kelompok belajar, baik secara heterogen maupun homogen sehingga di dalamnya akan terjadi berbagai masalah (*Sharing Problem*), berbagai informasi (*Sharing Experience*), yang memungkinkan semakin banyaknya pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh.³⁸

Teknik *Learning Community* (masyarakat belajar) terfokus pada penerapan kelompok belajar yang homogen dalam proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah, tidak hanya berkomunikasi antar guru dengan siswa, tapi juga terjadi antar siswa dengan siswa maupun dengan lingkungan sekitar. Sehingga terjadi komunikasi dua arah yang menghasilkan pengetahuan dan pengalaman baru.

Pada dasarnya, *Learning Communiy* itu mengandung sebagai berikut :³⁹

1. Adanya kelompok belajar yang berkomunikasi untuk berbagai gagasan dan pengalaman.
2. Adanya kerja sama dalam memecahkan masalah.
3. Pada umumnya hasil kelompok lebih baik dari pada kerja secara individu.

³⁷ Yuli Munazah, *Model Learning Community Berbasis Inkuiri Tembimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran IPA Fisika SMP*, dalam Unnes Physics Education Journal, 2015, hal. 84

³⁸ Muchsin, *Model Pengembangan Learning Community Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar*, dalam Jurnal Ijtima'iyaa, 2016, hal.78

³⁹ *Ibid* ..., hal. 77-78

4. Ada rasa tanggung jawab kelompok, semua anggota dalam kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama.
5. Upaya membangun motivasi belajar bagi anak yang belum mampu dapat diadakan.
6. Menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan seorang anak belajar dengan anak lainnya.
7. Ada tanggungjawab dan kerjasama antar anggota kelompok untuk saling memberi dan menerima.
8. Ada aguru yang memandu proses belajar dalam kelompok.
9. Harus ada komunikasi dua arah dan multi arah.
10. Ada kemauan untuk menerima pendapat yang lebih baik.
11. Tidak ada kebenaran yang hanya satu saja.
12. Ada kesediaan untuk menghargai pendapat orang lain.
13. Dominasi siswa-siswa yang pintar perlu diperhatikan agar yang lambat, lemah bisa pula berperan.
14. Siswa bertanya kepada teman-temannya itu sudah mengandung arti *learning community*.

Konsep masyarakat belajar (*Learning Community*) dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Contoh ketika seorang anak baru belajar merajut pensil dengan elektronik, ia bertanya kepada temannya, “Bagaimana caranya? Tolong bantu aku!”. Lalu temannya yang sudah biasa, menunjukkan cara mengoperasikan alat itu. Maka, dua orang anak itu sudah membentuk masyarakat belajar.⁴⁰ Dapat

⁴⁰ Nurhadi, dkk., *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal.48-49

dipastikan, jika seseorang mau belajar dengan orang lain maka setiap orang bisa menjadi sumber belajar. Hal ini menunjukkan setiap orang akan sangat aya dengan pengetahuan dari pengalaman. Maka metode *learning community* dirasa sangat membantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Prinsip yang harus diperhatikan oleh guru ketika menerapkan pembelajaran dengan teknik *Learning Community* yaitu pada dasarnya hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan pihak lain. Kerja sama terjadi karena ada komunikasi dua arah dan ada pihak yang saling memberi informasi atau menerima informasi. Masyarakat belajar terjadi apabila masing-masing pihak yang terlibat di dalamnya sadar pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang bermanfaat bagi yang lain.

D. Langkah-langkah Penerapan *Learning Community*

Menurut Slavin, adapun langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran Kontekstual berbasis *Learning Community* adalah sebagai berikut :⁴¹

1. Membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa secara heterogen,
2. Guru menyajikan bahan pelajaran,
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok. Anggota yang mengetahui membantu menjelaskan pengetahuannya kepada anggota lain yang belum tahu dalam kelompoknya dan berkompentensi untuk menguasai bahan yang dipelajari. Masing-masing kelompok bertanggung jawab atas anggota kelompoknya.
4. Masing-masing kelompok secara bergilir mempresentasikan hasilnya.
5. Guru memberi waktu kepada siswa untuk tanya jawab.

⁴¹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi ...*, hal.21-22

6. Guru memberi penilaian kepada siswa pada saat pelajaran berlangsung,
7. Refleksi terhadap pelajaran yang dibahas,
8. Penutup.

Sedangkan menurut Nur Hadi, dkk., langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Learning Community* adalah sebagai berikut:⁴²

1. Langkah pertama adalah penyampaian tujuan dan memotivasi siswa. Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, apa yang hendak dicapai pada pembelajaran, dan guru memotivasi siswa supaya semangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Langkah ke dua adalah pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok merupakan awal dari konsep *Learning Community*. Dalam masyarakat belajar, hasil pembelajaran dapat diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Konsep masyarakat belajar menyarankan hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama antar teman, antar kelompok, dan antara yang sudah tahu dan yang belum tahu. Pendekatan ini bertujuan supaya siswa lebih semangat karena bisa saling bertukar pendapat dengan temannya. Masyarakat belajar bisa membantu siswa yang kurang paham terhadap materi pelajaran karena mereka bisa bekerjasama dengan teman mereka yang lebih tahu.
3. Langkah ke tiga adalah presentasi kelas. Salah satu siswa maju membacakan hasil perannya untuk mengetahui apakah mereka benar-benar melaksanakan masyarakat belajar (*Learning Community*).

⁴² Nurhadi, dkk., *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal.49

4. Langkah terakhir adalah refleksi. Pada tahap ini guru bersama siswa mengadakan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung kemudian memberikan simpulan atas pembelajaran hari itu.

E. Minat Belajar

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengaturan perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu.⁴³ Minat dapat timbul dari luar maupun sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai atau memperoleh tujuan yang diminati. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan senantiasa memberikan perhatian penuh dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁴ Dengan minat yang dimiliki siswa dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar yang akan diperolehnya.

Menurut Slameto, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Dijelaskan juga minat merupakan suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas. Seseorang dapat dikatakan minat terhadap suatu kegiatan apabila cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut.⁴⁵ Selain itu, menurut Djamarah minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Sejalan dengan Sardiman, menyatakan bahwa proses belajar mengajar itu akan berjalan lancar

⁴³ Siti Nurhasanah & A. Soebandi, *Minat Belajar...*, hal.137

⁴⁴ Dinar Tiara, Gatot Isnani, *Pengaruh Minat ...*, hal. 118-119

⁴⁵ Roida Eva Flora Siagian, *Pengaruh Minat ...*, hal.123

jika disertai dengan minat belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Robert adalah kemampuan dasar, strategi pembelajaran, dan lingkungan keluarga..⁴⁶

Sebagaimana yang telah disebutkan oleh Slameto, indikator dari minat belajar dapat 4 indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan siswa, perhatian siswa..⁴⁷

1. Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran, maka dia akan belajar dengan sendirinya tanpa ada paksaan, tidak ada rasa bosan dan berkeinginan untuk selalu hadir dan ikut serta dalam pembelajaran.

2. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik untuk melakukan atau mengikuti suatu kegiatan.

3. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan pada suatu kegiatan mengakibatkan seorang senantiasa melakukan dan akan selalu ikut serta dalam kegiatan tersebut, misalnya dalam suatu kelompok belajar terdapat salah satu anggota yang antusias dalam diskusi, dia akan selalu aktif dalam setiap moment yang ada. Juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran di luar kelas.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama. Perhatian siswa merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dan pengertian tanpa melakukan

⁴⁶ Ika wanda Ratnasari, *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Dalam PSIKOBORNEO ISSN 2477-2674, 2477-2666, 2017, hal. 401-402

⁴⁷ Siti Nurhasanah & A.Soebandi, *Minat Belajar ...*, hal. 138

suatu hal lain. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu hal, dengan sendirinya mereka akan memperhatikan hal tersebut.

F. Hasil Belajar

Output pendidikan adalah hasil belajar yang mencerminkan seberapa efektifnya proses belajar mengajar diselenggarakan. Artinya, hasil belajar ditentukan oleh tingkat efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Hasil belajar ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan dasar dan kemampuan fungsional. Kemampuan dasar meliputi daya pikir, daya kalbu dan daya raga yang diperlukan oleh siswa untuk terjun di masyarakat dan untuk mengembangkan dirinya. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.⁴⁸

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratikya mengemukakan bahwa hasil belajar menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.⁴⁹ Menurut Gagne & Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui keterampilan siswa. Hasil belajar berkaitan erat dengan belajar dan proses belajar. Menurut Una, tujuan

⁴⁸ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*, (Yogyakarta: Gava Media), hal. 43

⁴⁹ Widodo, Lusi Widyanti, *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo TP. 2012/2013*, dalam *Jurnal Fisika Indonesia* ISSN : 1410-2994, 2013, hal. 34

pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi pembelajaran. Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁰

Internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.⁵¹ Hasil pengajaran itu dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif, (2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.⁵²

⁵⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2016), hal. 37

⁵¹ Siti Nurhasanah, A. Sobandi, *Minat Belajar ...*, hal, 137

⁵² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi ...*, hal. 49-51

G. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

1. Sejarah Bangun Ruang

Archimedes dikenal karena ide sainsnya mengenai teori mengembang dan tenggelam. Menurut cerita, pada suatu hari ia dimintai Raja Hieron II untuk menyelidiki apakah mahkota emasnya dicampuri perak atau tidak. Archimedes memikirkan masalah ini dengan sungguh-sungguh. Hingga ia merasa sangat letih dan menceburkan dirinya ke dalam bak mandi penuh dengan air. Lalu ia memperhatikan air yang tumpah ke lantai dan seketika ia menemukan jawabannya. Lalu ia berlari ke istrinya dengan bertetiak “Eureka-eureka” yang artinya “sudah kutemukan, sudah kutemukan”.

Archimedes hanya perlu memperoleh jumlah kuantitas emas yang digunakan untuk membuat mahkota, lalu menentukan berat jenisnya dengan proses yang sama. Jika berat emas itu tidak sama, berarti mahkota itu mengandung campuran. Ia berhasil menemukan cara mengetahui volume berat jenis benda dengan memasukkannya ke air. Maka inilah yang kita kenal dengan mengukur volume benda yang dapat digunakan dalam bangun ruang sisi datar.

2. Materi Bangun Ruang Balok dan Kubus

a. Bangun Ruang Balok

Perhatikan gambar kotak kue berikut.



Gambar 2.1 Balok Kardus Kue dan jaring-Jaringnya

Gambar 2.1 di atas merupakan gambar kotak kue yang digunting pada tiga buah rusuk alas dan atasnya serta satu buah rusuk tegaknya, yang direbahkan pada bidang datar sehingga membentuk jaring-jaring kotak kue.

Pada gambar 2.1 (iii) didapat sebagai berikut:

$$L_1=L_5, L_2=L_4, \text{ dan } L_3=L_6$$

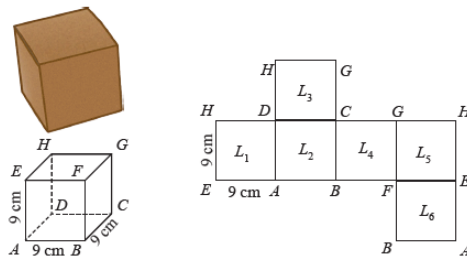
Sehingga luas seluruh permukaan kotak kue.

$$\begin{aligned} &= L_1 + L_2 + L_3 + L_4 + L_5 + L_6 \\ &= (L_1 + L_5) + (L_2 + L_4) + (L_3 + L_6) \\ &= (2xL_1) + (2xL_2) + (2xL_3) \\ &= (2x7x20) + (2x7x14) + (2x14x20) \\ &= 1.036 \end{aligned}$$

Jadi, luas seluruh permukaan kotak kue adalah 1.036 cm^2 .

b. Bangun Ruang Kubus

Perhatikan kembali gambar kotak kue berikut.



Gambar 2.2 Kotak Kue dan Jaring-Jaringnya

Pada gambar 2.2 di atas, didapat sebagai berikut.

$$L_1 = L_2 = L_3 = L_4 = L_5 = L_6$$

Sehingga luas permukaan kotak kue

$$L_1 = L_2 = L_3 = L_4 = L_5 = L_6$$

$$= 6 \times L_1$$

$$= 6 \times (9 \times 9)$$

$$= 486$$

Jadi, luas seluruh permukaan kotak kue adalah 486 cm^2 .

Catatan:

Jika suatu kotak kue yang berbentuk balok diiris pada tiga buah rusuk alasnya dan atasnya, serta satu buah rusuk tegaknya, kemudian direbahkan sehingga terjadi bangun datar, maka bangun datar itu dinamakan **jaring-jaring balok**.

Demikian pada kotak kue yang berbentuk kubus, apabila diiris pada rusuk-rusuk tertentudan direbahkan pada abngun datar, maka bangun datar itu dinamakan **jaring-jaring kubus**.

Contoh Soal.

1. Sebuah karton berukuran $0,5 \text{ m} \times 1 \text{ m}$. Karton tersebut akan dibuat untuk membungkus kado yang berukuran $10 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$. Jika kado yang akan dibuat sebanyak 500 buah, maka berapa banyak minimal karton yang dibutuhkan?

Jawaban :

- Luas karton $= 0,5 \text{ m} \times 1 \text{ m}$
 $= 50 \text{ sm} \times 100 \text{ cm}$
 $= 5.000 \text{ cm}^2$
- Luas kado $= 2 \times (pxl) + (pxt) + (lxt)$
 $= 2 \times (10 \times 12) + (10 \times 20) + (12 \times 20)$
 $= 2 \times (120 + 200 + 240)$

$$= 2 \times (560)$$

$$= 1.120$$

- Akan dibuat sebanyak 500 buah, sehingga

$$500 \times 1.120 = 560.000$$

Jadi, banyak minimal karton yang dibutuhkan adalah $\frac{560.000}{5.000} = 112$ karton

H. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan beberapa penelitian yang ditemukan, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan sebagai berikut.

1. Ida Nyoman Prahita, dkk. yang berjudul “Pembelajaran Kontekstual Melalui Metode *Learning Community* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC Siswa Kelas X TKJ SMK PGRI AMLAPURA Semester II Tahun Ajaran 2014/2015” Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus. Analisis menggunakan statistik kuantitatif dengan kriteria penguasaan individu 70% dan secara klasikal 75%. Hasil dari analisis siklus I dari penguasaan secara klasikan mencapai 61,9% dengan rata-rata nilai siswa 71,42 yang berarti kurang dari ketuntasan klasikal 75%. Pada siklus II hasilnya mencapai 90,47% dengan rata-rata nilai 78,95 yang berarti dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kontekstual melalui metode *learning community* dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 7,53.⁵³

⁵³ Ida Nyoman Parahita dkk., *Pembelajaran Kontekstual ...*

2. Achmad Setyawan dan Leonard dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, menggunakan teknik analisis data menggunakan uji-t. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan 95% nilai akhir peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* lebih tinggi daripada peserta didik dengan menggunakan metode konvensional pada pembelajaran relasi dan fungsi.⁵⁴
3. Muchsin dengan judul penelitian “Model Pengembangan *Learning Community* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa”. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning Community* efektif diterapkan pada siswa. Siswa saling melakukan kerjasama antar individu dan kelompok, saling membantu antar teman yang satu dengan yang lainnya, siswa juga lebih aktif dalam mengungkapkan pendapat, kemampuan komunikasi dan lebih bersemangat.⁵⁵
4. Yuli Munazah, dkk. dengan judul penelitian “Model *Learning Community* Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA SMP”. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *learning community* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan perbedaan kelas eksperimen dan

⁵⁴ Achmad Setyawan dan Leonard, *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, dalam Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika ISSN: 2581-0812, hal. 736

⁵⁵ Muchsin, *Model Pengembangan ...*, hal. 89

kelas kontrol menunjukkan perbedaan hasil belajar dengan t hitung sebesar 3,288.⁵⁶

5. Usep Suwanjal dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP”. Dalam penelitiannya menggunakan metode *quasi-experiment* dengan desain penelitian *pretest-posttest non equivalent control group* dan teknik pengambilan sample menggunakan purposif sampling. Dari hasil penelitian ini yang dianalisis dengan uji t-test mendapatkan siswa memiliki kemampuan berfikir kritis dengan menggunakan pendekatan kontekstual lebih baik dibanding dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rataan skor siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan sebesar 3,58 lebih besar dari kelas kontrol yang hanya sebesar 1,77.⁵⁷

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Ida Nyoman Prahita, dkk.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pembelajaran kontekstual dengan metode <i>learning community</i> - Meningkatkan hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Sampel kelas X TKJ SMK PGRI AMLAPURA Semester II Tahun Ajaran 2014/2015 - Penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus
Achmad Setyawan dan Leonard	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model pembelajaran <i>contextual teaching and learning</i> - Meningkatkan hasil belajar - Penelitian dengan metode eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan materi relasi dan fungsi

⁵⁶ Yuli Munazah, dkk., “*Model Learning ...*”, hal. 82

⁵⁷ Usep Suwanjal, *Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP*, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* e-ISSN: 2442-5419, hal. 64

Lanjutan tabel 2.2

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Muchsin	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model pengembangan <i>learning community</i> - Untuk meningkatkan prestasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelajaran yang digunakan Bahasa Inggris
Yuli Munazah, dkk	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model <i>learning community</i> - Meningkatkan hasil belajar - Menggunakan metode <i>quasi experimental design</i>, jenis <i>nonequivalent control group design</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbasis Inkuiri terbimbing - Pembelajaran menggunakan materi pelajaran IPA
Usep Suwanjal	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan kontekstual - Menggunakan <i>quasi experimental</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengukur kemampuan berfikir kritis siswa

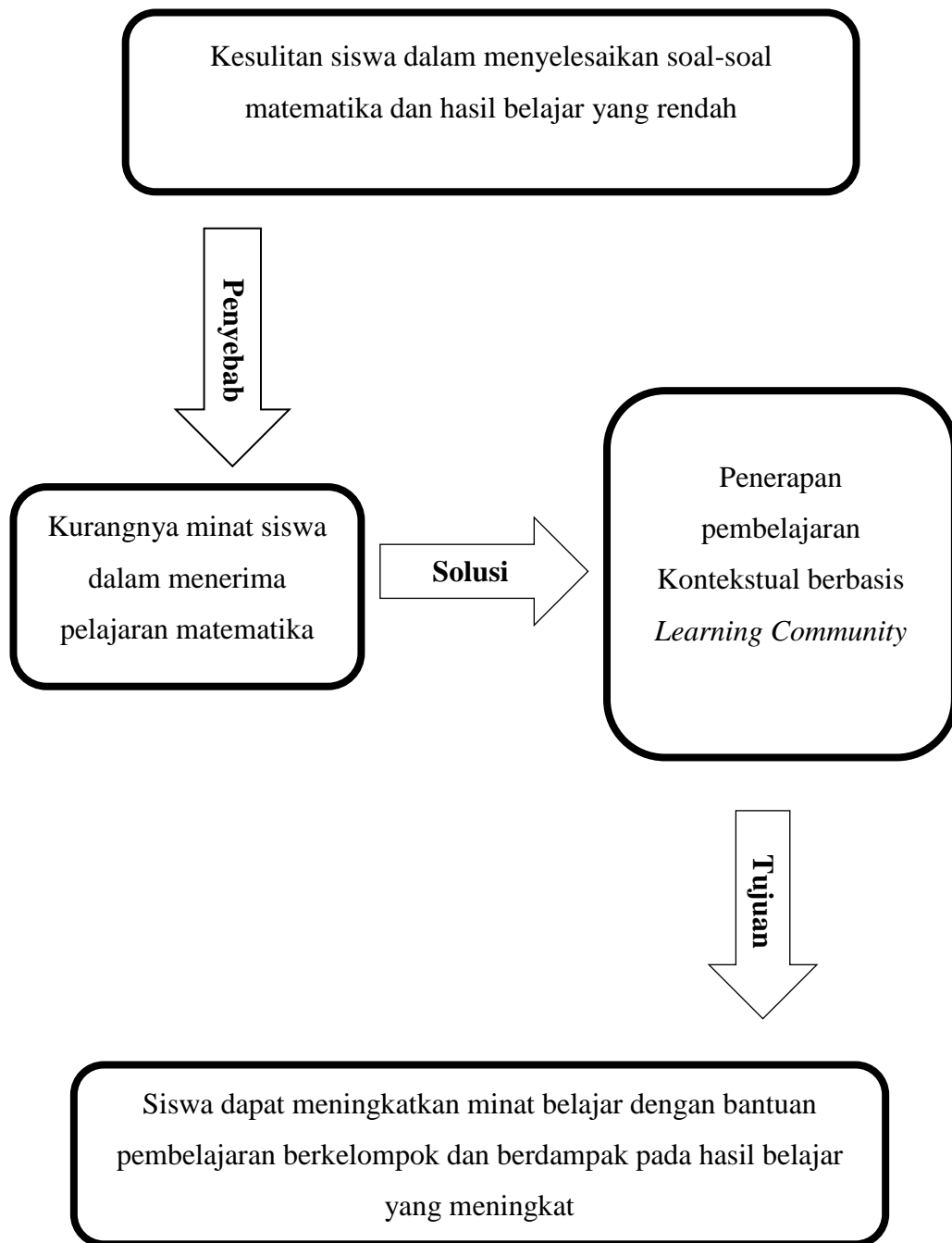
I. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran matematika, banyak sekali persoalan matematika yang dalam pemecahannya membutuhkan minat yang tinggi. Karena dengan minat yang tinggi, siswa akan lebih mudah menerima dan memahami yang akan berdampak pada hasil akhir pembelajaran

Selama ini, siswa hanya mengenal metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran di kelasnya. Dari hal ini siswa yang kurang senang dengan matematika akan lebih menurunkan minatnya dalam belajar. Sehingga guru haruslah pintar dalam memilih model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dikelasnya. Karena dengan guru yang kreatif dalam

menciptakan model pembelajaran sesuai dengan keadaan siswa, maka guru dapat menciptakan suasana kelas yang berbeda yang membuat siswa nyaman dalam belajar. Penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *learning community* memungkinkan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan dengan pembelajaran ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol.

Untuk memberikan gambaran yang jelas penelitian ini, penulis menggunakan skema yang di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir