

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*mathenein*”, yang artinya “*mempelajari*”. Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta “*medha*” atau “*widya*” yang artinya “*kepandaian*”, “*ketahuan*”, atau “*inteleksi*”. Menurut Andi Hakim Nasution bahwa matematika tidak menggunakan istilah “*ilmu pasti*” dalam menyebut istilah ini. Kata “*ilmu pasti*” merupakan terjemahan dari Bahasa Belanda “*wiskunde*”. Kemungkinan besar bahwa kata “*wis*” ini ditafsirkan sebagai “*pasti*”, karena di dalam bahasa Belanda ada ungkapan “*wis an zeker*”: “*zeker*” berarti “*pasti*”, tetapi “*wis*” disini lebih dekat artinya ke “*wis*” dari kata “*wisdom*” dan “*wissenschaft*”, yang erat hubungannya dengan “*widya*”. Karena itu, “*wiskunde*” sebenarnya harus diterjemahkan sebagai “*ilmu tentang belajar*” yang sesuai dengan arti “*mathein*” pada matematika.¹⁴

Pemaknaan matematika dapat dikatakan luas dan fleksibel. Berikut beberapa pengertian tentang matematika:¹⁵

- a. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- b. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

¹⁴ Moch Masykur Ag dan Abdul halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 42-43

¹⁵ R. Soejadi. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 1988), hal. 11

- c. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
 - d. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur logis yang terorganisasikan.
 - e. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.
- Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan matematika adalah

bahasa simbolis yang berfungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.¹⁶

2. Pengertian Belajar Matematika

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.¹⁷

Belajar matematika sendiri merupakan suatu proses seorang siswa untuk mengerti dan memahami tentang matematika. Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spiral”, sebagai konsekuensi dalil Bruner.¹⁸

¹⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 252

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 1

¹⁸ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 4

3. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusiawi, materiel, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses atau kegiatan guru matematika dalam mengerjakan matematika kepada peserta didiknya, yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peseta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika.²⁰

B. *Realistik Mathematics Education (RME)*

1. Pengertian Pendekatan *Realistic Mathematics Education*.

Realistic Mathematics Education (RME) adalah kepanjangan dari RME atau pendidikan matematika realistik adalah suatu teori tentang pembelajaran menggunakan konsteks “dunia nyata”.²¹ RME kali pertama dikenalkan oleh matematikawan dari *Freudenthal Institute* di Utrecht University Belanda sejak lebih tiga puluh tahun yang lalu, tepatnya pada 1973. Dia menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran matematika, yakni pendekatan strukturalis, yang terlalu berorientasi pada sistem personal matematik adalah antdidaktik.

¹⁹ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), hal. 41

²⁰ A Suyitno, *Dasar-dasar Proses Pembelajaran 1*, (Semarang: UNNES Press, 2004), hal. 2

²¹ Muhammad Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2015), hal. 185

Realistic Mathematics education adalah pendekatan pengajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang Real bagi siswa. Teori ini menekankan pada keterampilan proses, berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri sebagai kebalikan dari guru memberi dan pada akhirnya murid menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individual maupun kelompok. Pada pendekatan realistik, peran guru tidak lebih dari seorang fasilitator, moderator, atau evaluator. Sementara itu, murid berpikir mengkomunikasikan argumennya, mengklasifikasikan jawaban mereka serta melatih saling menghargai strategi atau pendapat orang lain. Menurut De Lange dan Van Den Heuvel Panhuizen, RME ini adalah pembelajaran yang mengacu pada konstruktivis sosial dan dikhususkan hanya pada pendidikan matematika.²²

Berdasarkan definisi diatas pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat disimpulkan yaitu sebuah pendekatan dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran.

2. Karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME)

Menurut Treffers dan Van den Hauvel-Panhuizen karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah menggunakan Konteks Dunia nyata, model-model, produksi dan konstruksi, interaktif, dan keterkaitan (Intertwinment) dan dijelaskan sebagai berikut:²³

a. Menggunakan konteks dunia nyata

²² Muhammad Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 189

²³ Ariyadi Wijaya, *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Grahana Ilmu, 2012), hal. 21

- b. Menggunakan model-model (matematisasi)
- c. Menggunakan produksi dan konstruksi
- d. Menggunakan interaktif
- e. Menggunakan keterkaitan (*intertwiment*)

3. Prinsip-prinsip *Realistic Mathematics Education* (RME)

Berikut ini dijelaskan prinsip-prinsip pembelajaran matematika realistik:²⁴

- a. Menemukan kembali (*re-invention*)
- b. Fenomena didaktik (*dedictical phenomenology*)
- c. Model yang dikembang sendiri (*self-developed model*)

4. Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematics* Unit (RME)

Adapun langkah-langkah pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, memahami masalah kontekstual, yaitu guru memberikan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dan meminta siswa untuk memahami masalah tersebut.
- b. Langkah kedua, menjelaskan masalah kontekstual, yaitu jika dalam memahami siswa mengalami kesulitan, maka guru menjelaskan situasi dan kondisi dari soal dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk atau berupa saran seperlunya, terbatas pada bagian-bagian tertentu dari permasalahan yang belum dipahami.
- c. Langkah ketiga, menyelesaikan masalah kontekstual, yaitu siswa secara individual menyelesaikan masalah masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri. Cara pemecahan dan jawaban masalah berbeda lebih diutamakan. Dengan menggunakan lembar kerja, siswa mengerjakan soal. Guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri.
- d. Langkah keempat, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, yaitu guru menyediakan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban masalah secara berkelompok. Siswa dilatih untuk mengeluarkan ide-ide yang mereka miliki dalam kaitannya dengan interaksi siswa dalam proses belajar untuk mengoptimalkan pembelajaran.

²⁴ Siti M Amin, *Karakteristik Pembelajaran Matematika Realistik*, (Surabaya: UNESA, 2004) Tahun X Nomor 2, hal. 147

- e. Langkah kelima, menyimpulkan, yaitu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menarik kesimpulan tentang suatu konsep atau prosedur.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME)

mempunyai kelebihan dan kelemahan.²⁵

- a. Beberapa kelebihan dari *Realistic Mathematics Education* (RME) antara lain sebagai berikut:
 - 1) *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswaq tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari (kehidupan dunia nyata) dan kegunaan matematika pada umumnya bagi manusia.
 - 2) *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut.
 - 3) *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa dalam mempelajari matematika.
 - 4) Pembelajaran menjadi cukup menyenangkan bagi siswa dan suasana tegang tidak tampak.
 - 5) Materi dapat dipahami oleh sebagian besar siswa.
 - 6) Alat peraga adalah benda yang berada di sekitar, sehingga mudah didapatkan.
 - 7) Guru ditantang untuk mempelajari bahan.
 - 8) Guru menjadi lebih kreatif membuat alat peraga.
- b. Kekurangan *Realistic Mathematics Education* (RME), adalah:
 - 1) Upaya mengimplementasi *Realistic Mathematics Education* (RME) membutuhkan perubahan pandangan yang sangat mendasar mengenai berbagai hal yang tidak mudah dipraktekkan, misalnya mengenai siswa, guru, dan pernanan soal kontekstual.
 - 2) Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut *Realistic Mathematics Education* (RME) tidak selalu mudah untuk setiap materi pokok matematika, terlebih lagi karena soal-soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan berbagai cara.
 - 3) Upaya mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan soal, juga bukanlah hal yang mudah bagi seorang guru.

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hal.40

- 4) Siswa yang mempunyai kecerdasan sedang memerlukan waktu yang lama untuk mampu memahami materi pelajaran
- 5) Sulit diterapkan dalam kelas yang besar (40-45 orang)

C. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, peranta atau pengantar. Sedangkan pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁶

Media pengajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pengajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar.²⁷ Sejalan dengan hal tersebut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.²⁸

Selain itu ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardwere) dan perangkat lunak (softwere). Hardwere adalah alat-alat yang dapat mengantarkan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan softwere adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan

²⁶ Azhar Arsyar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja grafindo, 2008), hal. 3

²⁷ R. Ibrahim dan Nana S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 112

²⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 161

cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.²⁹

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sesuai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menggunakan media komputer yaitu program PowerPoint.

Program PowerPoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan realitve murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan:

1. *Personal Presentation*: pada umumnya PowerPoint digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*. Pada pengajian ini PowerPoint sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk menyampaikan materi dengan bantuan media PowerPoint
2. *Stand Alone*: pada pola penyajian ini, PowerPoint dapat dirancang khusus untuk pelajaran individu yang bersifat interaktif,
3. *Web Based*: pada pola ini PowerPoint dapat diformat menjadi file web (html) sehingga program yang muncul berupa broser yang dapat menampilkan internet

²⁹ *ibid*

D. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.³⁰

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan, hasil belajar adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk mengukur dan menilai tingkat pembelajaran matematika yang sudah dilakukan dalam waktu singkat dan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dapat diterima oleh siswa sehingga dapat dilakukan evaluasi dan tindak lanjut pada proses belajar berikutnya.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut para ahli pendidikan, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor yang terdapat

³⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

dalam diri peserta didik itu sendiri (faktor internal) dan faktor yang terdapat di luar diri peserta didik (faktor eksternal).³¹

Faktor internal atau faktor yang terdapat di dalam diri peserta didik antara lain sebagai berikut:

- a. Kurangnya kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Kurangnya bakat khusus untuk suatu situasi belajar tertentu.
- c. Kurangnya motivasi atau dorongan belajar
- d. Situasi pribadi utama emosional yang dihadapi peserta didik pada waktu tertentu dapat menimbulkan kesulitan dalam belajar
- e. Faktor jasmani yang tidak mendukung kegiatan belajar
- f. Faktor *hireditas* (bawaan) yang tidak mendukung kegiatan belajar,

Adapun faktor yang terdapat diluar (eksternal) yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

- a. Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi belajar peserta didik
- b. Situasi dalam keluarga mendukung peserta didik
- c. Situasi lingkungan sosial yang mengganggu kegiatan belajar siswa.³²

E. Materi Segitiga

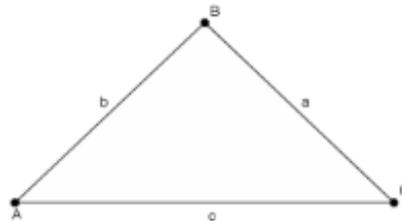
Segitiga merupakan bangun datar yang dibentuk dari tiga garis lurus (sisi) yang berpotongan dan membentuk tiga buah sudut.

1. Keliling Segitiga

³¹ Hallen A, *Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 130

³² *Ibid.*, hal. 130-132

Keliling suatu bangun datar merupakan jumlah dari panjang sisi-sisi yang membatasinya, sehingga untuk menghitung keliling dari sebuah segitiga dapat ditentukan dengan menjumlahkan panjang dari setiap sisi segitiga tersebut.



Gambar 2.1: Keliling Segitiga

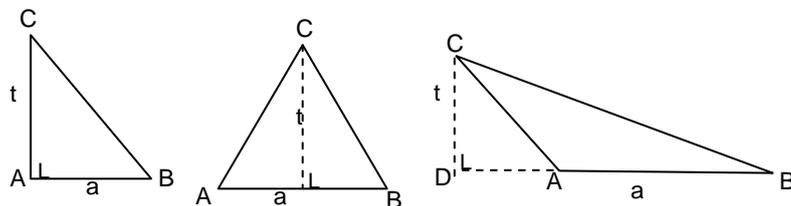
$$\text{Keliling } \triangle ABC = AB + BC + AC$$

$$= b + a + c$$

$$= a + b + c$$

Jadi keliling $\triangle ABC$ adalah $a + b + c$

2. Luas Segitiga



Gambar 2.2 : Luas Segitiga

Jika L adalah luas daerah sebuah segitiga yang panjang alasnya a dan tinggi t , maka luas daerah segitiga dapat dinyatakan dengan:

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

F. Implementasi Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Komputer

Pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan software PowerPoint ini adalah pembelajaran matematika realistik seperti pada umumnya tapi disini melibatkan *software Powerpoint* dalam pelaksanaannya untuk membantu memberikan pengalaman visual siswa serta pembangunan konsep matematika terkait bentuk dan contoh segitiga secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya guru membutuhkan Komputer dan LCD Proyektor, untuk lebih jelasnya tentang penerapan pembelajaran ini, perhatikan proses pembelajaran yang peneliti terapkan di SMPN 2 Sumbergempol sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Guru bersama siswa mengucapkan salam pembuka kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diberikan stimulus/umpan balik berupa pemberian materi tentang segitiga yang didasarkan pada pengalaman siswa dengan lingkungan sekitar yang disajikan menggunakan media komputer *software powerpoint*, diharapkan perhatian dan konsentrasi siswa dapat terfokus pada pembelajaran.
- b. Guru menyajikan masalah kontekstual, untuk didiskusikan dan diselesaikan tiap-tiap kelompok yang sudah dibentuk
- c. Guru sebagai fasilitator memandu siswa dan berkeliling dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain serta mengawasi dan memberi motivasi pada siswa agar ke dapat menemukan sendiri model matematika yang sesuai
- d. Meminta salah seorang siswa untuk menyajikan dan mempresentasikan model matematika dari permasalahan dan cara penyelesaian soal di depan kelas

- e. Memberi kesempatan pada beberapa orang siswa yang lain untuk menyajikan model matematika dari permasalahan dengan ide yang berbeda, dan memberi kesempatan pada siswa untuk menanggapi dan memilih model matematika yang sesuai dan benar.
 - f. Guru berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan/kurang memahami materi.
3. Kegiatan penutup
- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran
 - b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses yang sudah dialami
 - c. Guru memberikan tindak lanjut dan motivasi

G. Kajian Terdahulu

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka tentang judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hasil penelitian yang relevan yang dikaji oleh peneliti. Adapun penelitian terdahulu tersebut ditampilkan dalam tabel beserta persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang, yaitu:

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

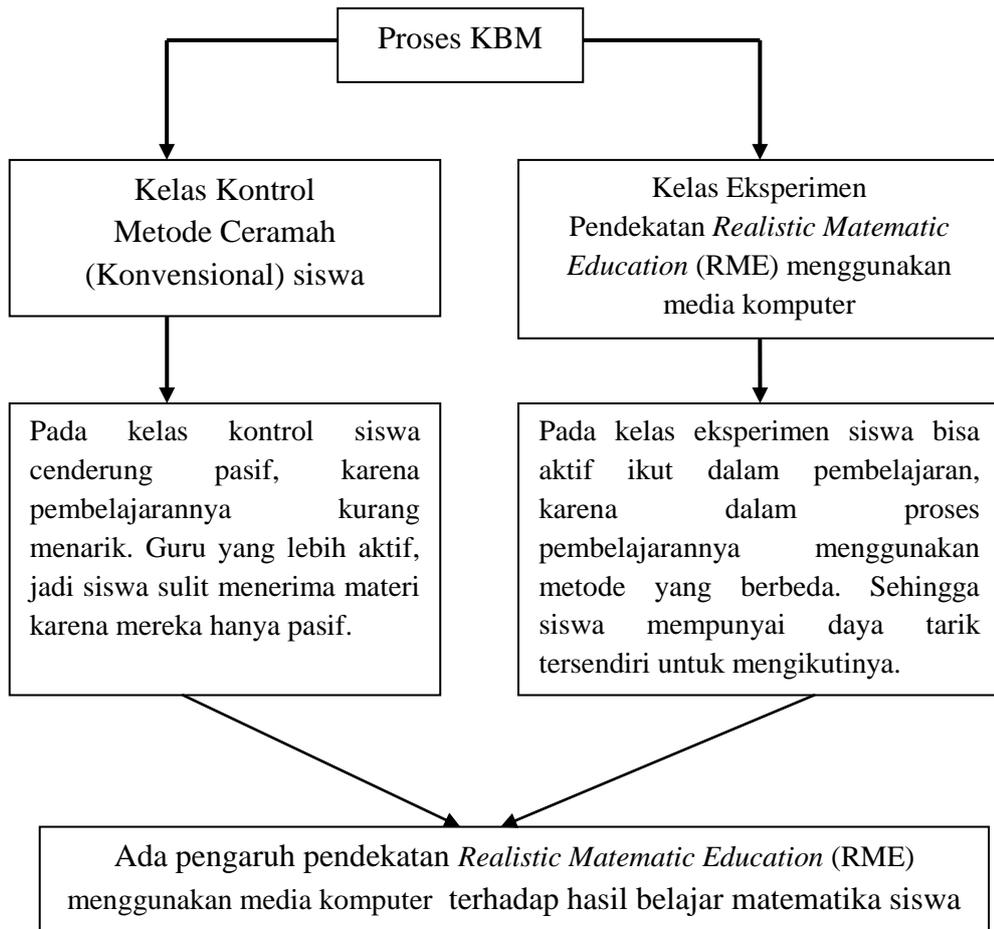
No	Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Mohammad Khoirul Muallifin. IAIN Tulungagung. Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan <i>Software</i> Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Sultan Agung Jabalsari Tulungagung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Titik tinjauanya hasil belajar 2. Materi Pelajaran Matematika 3. Instrumen Test 4. Pendekatan Pembelajaran Realistik 5. Jenis penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan <i>Software</i> Geogebra 2. Lokasi penelitian MTs Sultan Agung Jabalsari Tulungagung.
2	Muazizatul Khoiriyah. IAIN Tulungagung. Pengaruh Pendekatan Realistik Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Pada Pokok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Pelajaran 2. Penelitian di strata SMP/ MTs 3. Pendekatan Pembelajaran 4. Jenis penelitian 5. Instrumen Tes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Titik tinjauanya Pemecahan Masalah 2. Lokasi Penelitian SMPN 1 Ngunut Tulungagung 3. Tidak menggunakan

No	Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Di SMPN 1 Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2013/2014.		media pembelajaran.

H. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian yang digunakan peneliti adalah ingin menunjukkan adanya pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menggunakan media komputer (*software powerpoint*) terhadap hasil belajar sesuai tujuan penelitian. Diaman alur kerangka berfikir penelitian ini dimulai dari penerapan pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Disini pembelajaran yang digunakan adangan dengan pendekatan RME menggunakan media komputer dan pembelajaran konvensional. Kedua pembelajaran tersebut pasti akan berpengaruh terhadap hasil belajar, baik berpengaruh besar atau tidak. Tetapi peneliti memiliki asumsi bahwa pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang rendah dan pembelajaran matematika realistik berpengaruh tinggi atau dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut.

(gambar kerangka berfikir berada dihalaman selanjutnya....)



Gambar 2.3: Kerangka Berfikir