

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Soal Cerita Berbasis Kontekstual

Badudu dan Zain (1994: 1342) mengartikan soal sebagai "... masalah." Suatu masalah muncul akibat dari ketidaksesuaian antara kenyataan dan harapan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Jacob (1998) bahwa "kita memunculkan suatu masalah apabila ada suatu kesenjangan (gab) antara di mana kita sekarang dan di mana kita ingin berada. Adapun jenis-jenis masalah, Hudoyo (Ali, 2006: 32) membagi masalah dalam matematika ke dalam enam jenis, yaitu:

- (1) masalah rutin adalah soal yang prosedur penyelesaiannya hanya mengulang, misalnya secara algoritmik, (2) masalah non-rutin adalah soal yang prosedur penyelesaiannya memerlukan penyelesaian, tidak hanya menggunakan rumus, teorema/dalil, (3) masalah rutin-terapan adalah masalah rutin yang dikaitkan dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, yang prosedur penyelesaiannya standar sebagaimana yang sudah diajarkan, (4) masalah rutin-nonterapan adalah masalah rutin yang lebih ke matematikanya daripada dikaitkan dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, (5) masalah nonrutin-terapan adalah masalah yang penyelesaiannya menuntut perencanaan dengan mengaitkan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, dan (6) masalah nonrutin-nonterapan adalah masalah yang berkaitan murni tentang hubungan matematik.

Soal cerita matematika telah diperkenalkan pada siswa sejak Sekolah Dasar (SD). Sedangkan materi yang berkaitan dengan pemodelan matematika baru mulai diperkenalkan pada siswa SMP. Pemodelan matematika yaitu suatu usaha untuk menggambarkan situasi nyata ke dalam notasi matematika yang bertujuan untuk memudahkan penyelesaian suatu masalah. Pada umumnya, anak-anak untuk tingkat SMP di Indonesia mengalami fase peralihan dalam

perkembangan intelektualnya, yaitu dari tahap operasi konkret ke tahap operasi formal. Oleh karena itu, Ruseffendi (1991: 149) menjelaskan, “anak-anak supaya diberi banyak kesempatan memanipulasi benda-benda konkret; membuat model, diagram, dan lain-lain, sebagai alat perantara untuk merumuskan dan menyajikan konsep-konsep abstrak.” Sehingga, mereka mampu untuk mengenal konsep-konsep matematika yang abstrak. Misalkan, pada siswa untuk tingkat SD diajarkan himpunan dengan membawakan alat peraga berupa benda nyata, contoh buah-buahan, sehingga diketahui apakah pengertian himpunan. Sedangkan, pada siswa untuk tingkat SMP berlanjut ke tahapan di mana mereka bisa memilah contoh tersebut ke dalam bagian-bagian yang lain dan menyajikannya secara simbol dalam matematika.

Menurut Manalu (Winarni, 1998: 6), “soal cerita adalah soal yang bentuknya bukan dalam kalimat matematika, melainkan disajikan dalam bentuk cerita...” (Setiawan, Y., 2008). Sedangkan, masalah yang diangkat dalam soal cerita biasanya berasal dari pengalaman hidup sehari-hari. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Saptuju (2005: 20) bahwa “soal cerita biasanya merupakan soal terapan kehidupan sehari-hari dengan konsep-konsep matematika yang sedang dipelajari.” Sehingga, dapat disimpulkan bahwa soal cerita adalah soal matematika berbentuk cerita yang di dalamnya memuat konsep-konsep matematika dan diangkat dari kejadian sehari-hari.

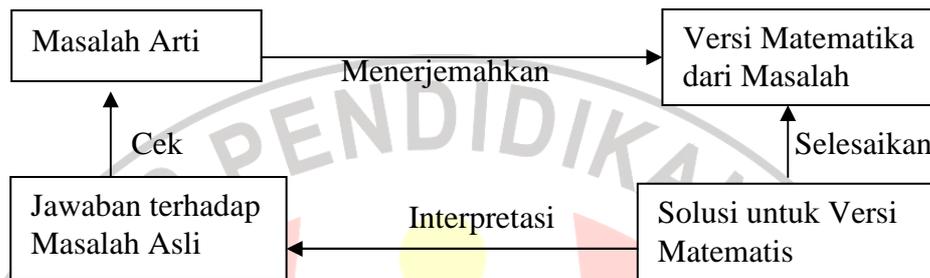
Sedangkan, jika dilihat termasuk ke dalam jenis-jenis masalah yang mana, maka soal cerita yang dimaksud adalah masalah terapan. Untuk memecahkan

masalah tersebut diperlukan suatu prosedur penyelesaian yang dapat menyelesaikannya, dan bukan hanya untuk menuliskan rumus-rumus. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Jacob (2000: 3) bahwa “untuk menyelesaikan suatu ‘masalah’, salah satunya adalah memiliki waktu istirahat, memikirkan, dan barangkali mengambil beberapa langkah asli yang belum pernah diambil sebelumnya untuk kembali pada suatu solusi.”

Untuk dapat menyelesaikan soal cerita, salah satu keterampilan yang perlu dimiliki siswa adalah memahami masalah/soal. Sebagaimana yang dinyatakan Depdiknas (2003: 12) yaitu “memahami dan mengidentifikasi apa fakta atau informasi yang diberikan, apa yang ditanyakan, diminta untuk dicari, atau dibuktikan.” Dengan kata lain, diperlukan pemahaman dalam membaca kalimat-kalimat soal tersebut. Adapun salah satu bagian dari pemahaman yang dimaksud adalah dapat memodelkan soal tersebut. Keterampilan-keterampilan yang bisa dilakukan dalam memodelkan, disebutkan oleh Manullang (Herawati, 2004: 11) yaitu “... (1) mengetahui hal yang diketahui dalam soal, (2) mengetahui hal yang ditanyakan dalam soal, (3) mengetahui operasi yang diperlukan, (4) mengetahui konsep materi yang bersangkutan.” Sementara itu, Suharjo (2005: 7) menyebutkan ada lima komponen yang harus dipahami oleh siswa, yaitu “(1) apa yang diketahui dalam soal itu, (2) apa yang ditanyakan di dalam soal itu, (3) bagaimana rumusan kalimat matematika di dalam soal itu, (4) bagaimana cara menyelesaikan soal itu, dan (5) apa jawaban soal itu.”

Berbeda halnya dengan pendapat yang diberikan Polya (Jacob, 2000: 1) bahwa langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah,

adalah “memahami masalah (*understand the problem*), melengkapkan suatu rancangan (*device plan*), melaksanakan rancangan (*carry out the plan*), dan menelaah kembali (*look back*).“ Senada dengan pernyataan di atas, proses untuk menyelesaikan masalah disajikan dalam Gambar 1 (Jacob, 2000: 6) berikut ini:



Gambar 1

Dari gambar di atas, dapat diartikan bahwa langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah dapat dilakukan dengan menterjemahkan masalah yang diberikan dari suatu kalimat menjadi simbol dalam matematika, kemudian menyelesaikannya, dan memberikan interpretasi untuk jawaban yang diperoleh.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman soal kepada siswa, kemudian melatih siswa memilih pendekatan atau strategi pemecahan masalah yang tepat, meningkatkan kemampuan operasi hitung di kalangan siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menafsirkan solusi yang dibuat untuk pemecahan masalah tersebut.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menterjemahkan soal cerita ke dalam model matematika dan penyelesaiannya dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mulailah dari soal yang mudah, dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.
- b. Siswa membaca kata demi kata, ungkapan demi ungkapan dari soal cerita yang dihadapi kemudian menerjemahkan kata-kata dan ungkapan itu dengan menggunakan bahasa sendiri.
- c. Siswa memanipulasi benda-benda konkret, siswa membaca soal cerita yang dihadapi kemudian membuat gambar representasi semi konkret dari bilangan/kuantitas yang ada pada soal cerita, dan memberikan tugas latihan dalam kelompok kecil (Herawati, 2004: 128).

Berdasarkan uraian di atas, soal cerita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah soal cerita berbasis kontekstual yaitu suatu soal matematika yang disusun dalam bentuk cerita dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, di dalamnya terkandung berbagai konsep matematika yang sedang dipelajari, dan dapat diselesaikan oleh siswa di mana diperlukan perencanaan untuk menyelesaikannya. Sedangkan, makna tiap kalimat dalam soal terikat pada konteksnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa perlu diberikan permasalahan-permasalahan yang berbentuk cerita dan dapat diambil dari pengalaman siswa, baik itu berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan permainan, lingkungan sekitar, lingkungan teman maupun keluarga lain yang terdekat yang kemudian diselesaikan. Karena salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan soal cerita adalah dengan langkah-langkah pemecahan masalah, maka indikator yang digunakan dalam menyelesaikan soal cerita ini menggunakan indikator untuk pemecahan masalah dari Polya.

Adapun pedoman penskoran yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita ini adalah mengacu kepada Malone, Dauglas, Kissane (Nanang dalam Muncarno, 2001: 35), yang kemudian setelah dilakukan konversi oleh Muncarno ke dalam skala 0 – 10 diperoleh tabel:

Tabel 1
Pemberian Skor dalam Menyelesaikan Soal Cerita

Tahap Penyelesaian	Skor
Siswa tidak dapat memahami masalah yang diberikan.	0
Siswa memahami masalah dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang ada dalam soal serta dapat menyajikan masalah dalam bentuk yang lebih jelas.	2
Siswa dapat membuat kalimat matematika dan menyusun rencana serta langkah-langkah penyelesaian yang akan digunakan untuk pemecahan masalah dengan benar.	3
Siswa dapat menyelesaikan kalimat matematika dan melaksanakan rencana pemecahan yang telah disusun, serta mengidentifikasi hasilnya sesuai dengan yang ditanyakan dalam soal.	5

B. Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika

Sekitar tahun 1920 para ahli psikologi sosial telah mengembangkan pola kerja kooperatif, sedangkan penekanan pola kerja kooperatif yang diimplikasikan pada pembelajaran di kelas dimulai sekitar tahun 1970. Suherman (2004: 12) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah siswa yaitu sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama serta rasa senasib.” Dengan belajar kelompok, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling membantu dan berbagi tanggung jawab, siswa belajar dan berlatih interaksi (sosialisasi) dengan sesama temannya, berbagi pengalaman dan pengetahuan, belajar melakukan dan mengatakan, naluri berkompetisi dipupuk, menyadari kekurangan dan kelebihan diri masing-masing.

Pembelajaran kooperatif akan dapat melatih para siswa untuk mendengarkan pendapat-pendapat orang lain dan merangkum pendapat atau temuan-temuan dalam bentuk tulisan. Sehingga, pembelajaran matematika dengan

menerapkan pembelajaran kooperatif akan dapat membantu para siswa meningkatkan sikap positifnya terhadap matematika.

Dalam pembelajaran kooperatif diberikan tugas-tugas terstruktur agar tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai. Sedangkan, menurut Suherman, dkk. (2003: 259), “tugas-tugas kelompok akan dapat memacu para siswa untuk bekerja sama, saling membantu satu sama lain dalam mengintegrasikan pengetahuan-pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.” Para siswa secara individu membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika, sehingga akan mengurangi bahkan menghilangkan rasa cemas terhadap matematika (*math anxiety*) yang banyak dialami para siswa. Pembelajaran kooperatif ini juga dapat bermanfaat bagi para siswa yang heterogen karena siswa akan mampu menerima siswa lain dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda.

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson, D. and Johnson, R (1996): “*Cooperation is working together to accomplish shared goals.*” Jadi, pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang siswanya bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Suherman dkk. (2003: 260) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif mencakup sebuah kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.

Sementara itu, Slavin (Widdiharto, 2004) menyatakan “dalam belajar kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai

bahan ajar.” Dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan membantu untuk menyelesaikan masalah dan memahami isi dari materi pelajaran yang diberikan. Sejalan dengan pendapat di atas, Lie (2002: 12) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah “pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur.” Selain itu, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan para siswa untuk bekerja sama dalam regu atau kelompok untuk mencapai hasil umum. Marzuki (2006: 13) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai:

Pembelajaran yang siswanya dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen yang terdiri dari empat sampai enam siswa tiap kelompoknya untuk berdiskusi, menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan untuk mencapai tujuan kelompok yang saling menguntungkan.

Trianto (2007: 41) juga menyatakan bahwa “di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras, dan satu sama lain saling membantu.”

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam matematika merupakan pembelajaran matematika dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan antara 4 sampai 6 orang yang heterogen dalam kemampuan akademiknya, untuk belajar dan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan matematika.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (Lie, 2002: 31), “lima unsur yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.” Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Bukan hanya itu saja, siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan sosial yang merupakan bagian dari komunikasi.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa pendekatan atau tipe yang berbeda di dalam tingkah laku mengajar (sintaks) dalam pembelajaran kooperatif, langkah-langkahnya sedikit bervariasi bergantung pada teknik yang digunakan. Namun, secara umum Ibrahim, dkk (Trianto, 2007: 48-49) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif seperti pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2
Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Keterangan	Tingkah Laku Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau dari sumber yang ada.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar

		melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut Suherman, dkk. (2003: 260) ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, di antaranya adalah:

- a) Para siswa yang tergabung dalam kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai.
- b) Para siswa yang tergabung dalam kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok itu.
- c) Untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya.
- d) Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya.

Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tidak cukup hanya ditunjukkan dengan para siswa duduk bersama di dalam kelompok-kelompok kecil tetapi menyelesaikan masalah secara sendiri-sendiri, tetapi dalam kelompok tersebut siswa harus berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan dan membahas suatu masalah atau tugas.

C. Student Teams Achievement Divisions (STAD)

STAD merupakan salah satu tipe belajar kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi, dan agar saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Slavin (1978) bahwa “*STAD is composed of two basic element: Teams and Achievement Divisions.*” Pertama, *Teams* dalam STAD sama seperti yang digunakan dalam *Teams-Games-Tournament* (TGT), setiap kelompoknya memiliki anggota 4-5 orang yang terdiri dari campuran siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; suku dengan warna kulit hitam, putih, dan kelompok suku lainnya; dan laki-laki maupun perempuan. Kedua, *Achievement Divisions* artinya memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh nilai tinggi jika mereka melakukannya dengan sebaik mungkin.

Pada proses pembelajarannya Slavin (Astuti, 2000: 22) menyebutkan belajar kooperatif tipe STAD melalui lima tahapan, yang meliputi “(1) tahap penyajian materi, (2) tahap kegiatan kelompok, (3) tahap tes individual, (4) tahap perhitungan skor perkembangan individu, dan (5) tahap pemberian penghargaan kelompok.” Masing-masing tahapan dijelaskan sebagai berikut:

(1) Tahap Penyajian Materi

Pada tahap ini, hal-hal yang perlu dilakukan untuk memulai pembelajaran adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa mengenai materi yang akan dipelajari, dan mengingatkan siswa terhadap materi prasyarat. Adapun teknik penyajian materi dapat dilakukan secara klasikal ataupun melalui diskusi.

(2) Tahap Kegiatan Kelompok

Pada tahap ini, siswa diberikan LKS sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok siswa dilatih saling berbagi dan membantu dalam menyelesaikan LKS, dan hasilnya dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.

(3) Tahap Tes Individual

Setelah setiap melakukan pembelajaran, siswa diberikan tes individual untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai. Skor dari tes ini digunakan sebagai skor perkembangan individu. Selain itu, digunakan pada perhitungan skor kelompok.

(4) Tahap Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Tujuan perhitungan skor perkembangan individu adalah untuk mendapatkan prestasi terbaik sesuai dengan usaha yang telah dilakukannya. Untuk skor perkembangan individu dihitung berdasarkan skor tes sebelumnya, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal yang diperoleh bagi kelompoknya. Menurut Stahl (Astuti, 2000: 24) bahwa untuk memberikan skor perkembangan individu dihitung seperti pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3

Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Skor Tes	Skor Perkembangan Individu
• Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0
• 10 hingga 1 poin di bawah skor awal	10
• Skor awal sampai 10 poin di atasnya	20
• Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
• Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	40

(5) Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Pada tahap ini, guru memberikan penghargaan terhadap kelompok berdasarkan skor rata-rata kelompok. Skor ini diperoleh dengan cara menjumlahkan masing-masing skor perkembangan individu dan hasilnya dibagi banyaknya jumlah anggota kelompok tersebut. Setiap kelompok mendapat penghargaan dengan kategori kelompok baik, kelompok terbaik, dan kelompok terbaik dari yang terbaik. Slavin (Astuti, 2000: 24) membagi kriteria untuk menentukan pemberian penghargaan kelompok sebagai berikut:

- a. Kelompok dengan skor rata-rata 15, sebagai kelompok baik
- b. Kelompok dengan skor rata-rata 20, sebagai kelompok hebat
- c. Kelompok dengan skor rata-rata 25, sebagai kelompok super

D. Pendekatan Konvensional

Pembelajaran dengan pendekatan konvensional merupakan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered approach*). Berarti kegiatan proses belajar diatur dan ditentukan oleh guru. Sedangkan siswa berperan pasif yaitu menerima materi yang diberikan oleh guru. Dengan kata lain, guru sebagai sumber informasi dan menyajikan materi dalam bentuk jadi. Sedangkan siswa hanya menerima materi pelajaran dan menghafalnya tanpa mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Ruseffendi (1991: 351) mendefinisikan pembelajaran tersebut sebagai pengajaran tradisional/klasikal, yaitu “guru pada umumnya mendominasi kelas, murid pada umumnya pasif dan hanya menerima.” Mosspon (Rosyada, 2004: 90) menyatakan pembelajaran model tersebut, “...

mematikan kreativitas siswa, tidak menghargai siswa dan kurang peduli terhadap keragaman siswa.”

Ciri-ciri pembelajaran konvensional menurut Nasution (Saptuju, 2005: 44) adalah sebagai berikut:

1. Bahan pelajaran disajikan kepada kelas sebagai keseluruhan, kurang memperhatikan siswa secara individual.
2. Kegiatan pembelajaran umumnya berbentuk ceramah, tugas tertulis, dan media lain menurut pertimbangan guru.
3. Siswa umumnya bersifat pasif, karena terutama harus mendengarkan penjelasan guru.
4. Dalam kecepatan belajar, siswa harus belajar menurut kecepatan umumnya ditentukan oleh kecepatan guru mengajar.
5. Keberhasilan belajar umumnya dinilai oleh guru secara subjektif.
6. Hanya sebagian kecil saja yang akan menguasai bahan pelajaran secara tuntas, sebagian lagi menguasai sebagian saja, bahkan ada yang akan gagal.
7. Guru terutama berfungsi sebagai sumber informasi/pengetahuan.

Selanjutnya, menurut Saptuju (2005: 45) pembelajaran dengan pendekatan konvensional mempunyai kelemahan dan keunggulan. Kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah:

1. Kurikulum disajikan secara linear dan dijadikan acuan yang harus diikuti.
2. Aktivitas pembelajaran terikat pada buku pegangan (buku teks).
3. Siswa dianggap sesuatu yang kosong (kertas putih), dimana guru akan menggoreskan pengetahuan di atasnya.

4. Guru bertindak sebagai pusat informasi.
5. Pemberian tes hasil belajar terpisah dari proses pembelajaran.
6. Siswa banyak bekerja secara individual.

Sedangkan keunggulan dari pendekatan konvensional adalah waktu yang diperlukan lebih sedikit karena dalam pembelajaran konvensional siswa yang cenderung pasif akan mempercepat proses pembelajaran.

E. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian lain yang relevan dengan yang dilakukan peneliti, di antaranya adalah:

1. Astuti (2000) tentang penerapan strategi belajar kooperatif tipe STAD pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi belajar kooperatif tipe STAD memberikan hasil yang lebih baik (sekitar 32.24%) jika dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan pembelajaran biasa.
2. Suhena (2001) tentang pembelajaran keterampilan proses matematika melalui belajar kooperatif pada pokok bahasan luas permukaan bangun ruang menunjukkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif tingkat penguasaan siswa meningkat menjadi kategori baik (75%) pada tes akhir.
3. Adili (2002) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan STAD dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran membaca pemahaman.

Sedangkan, penelitian yang mengkaji tentang kontekstual dilakukan oleh Heruman (2003) tentang pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran kontekstual lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.

