

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya dari guru atau dosen untuk siswa/mahasiswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Ada proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, di dalam pembelajaran yang efektif (Hamzah dan Muhlisarini, 2014:58).

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sumantri, 2015:2). Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyelidikan sumber belajar (Susanto, 2013:186).

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan

pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan efektif (Susanto, 2013:186-187).

B. Pendekatan *Resource Based Learning*

1. Pengertian Pendekatan *Resource Based Learning*

Yang dikutip Suef (2010) pendekatan *Resource Based Learning* adalah pembelajaran dimana siswa dituntut untuk aktif dalam mencari berbagai macam sumber belajar. Dan pada pendekatan ini, ditegaskan bahwa sumber belajar siswa tidak hanya pada satu sumber tetapi terdapat berbagai macam sumber belajar yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

Menurut Suryosubroto (2009:215), mengatakan bahwa “*Resource Based Learning* adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengatasi keterampilan siswa yang luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar”. *Resource Based Learning* adalah segala bentuk belajar yang langsung dihadapkan murid dengan sesuatu atau sejumlah individu atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang berkaitan dengan itu, bukan dengan cara konvensional dimana guru menyampaikan beban pelajaran kepada murid (Nasution,2015:18).

Menurut Baswick yang dikutip oleh Suef, mengatakan “Pembelajaran berdasarkan sumber (*Resource Based Learning*) melibatkan keikutsertakan secara aktif dengan berbagai sumber (orang, buku, jurnal, surat kabar, multimedia, web, dan masyarakat), dimana siswa akan termotivasi untuk belajar dengan berusaha meneruskan

informasi sebanyak mungkin. *Resource Based Learning* guru bukan sumber belajar satu-satunya. Murid dapat belajar dalam kelas laboratorium, ruang perpustakaan, ruang sumber belajar yang khusus atau bahkan diluar sekolah (Sagala, 2005:65).

Beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pendekatan *Resource Based Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang langsung menghadapkan siswa dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individu atau kelompok dengan segala kegiatan yang bertalian dengan sumber belajar.
- b. Sumber belajar dapat berupa orang, buku, jurnal, surat kabar, multimedia, web, dan masyarakat dan dapat dilaksanakan di dalam kelas, laboratorium, ruang perpustakaan, ruang sumber belajar yang khusus, atau bahkan diluar sekolah.

2. Ciri-ciri Pendekatan *Resource Based Learning*

Ciri-ciri belajar berdasarkan sumber belajar yaitu (Suryosubroto, 2009:217):

- a. *Resource Based Learning (RBL)* memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran termasuk alat-alat audio visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia.
- b. *Resource Based Learning (RBL)* berusaha memberikan pengertian kepada siswa tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.

- c. *Resource Based Learning (RBL)* berhasrat untuk mengganti pasivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikannya.
- d. *Resource Based Learning (RBL)* berusaha meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, metode kerja dan media komunikasi.
- e. *Resource Based Learning (RBL)* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing dan tidak dipaksa bekerja menurut kecepatan yang sama dalam hubungan kelas.
- f. *Resource Based Learning (RBL)* fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.
- g. *Resource Based Learning (RBL)* berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri siswa dalam hal belajar yang memungkinkannya untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.

Dari ciri-ciri diatas, sumber belajar yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Adapun sumber belajar yang dapat dimanfaatkan yaitu buku pelajaran, perpustakaan, televisi, radio, koran, wawancara dengan ahli, observasi, internet, hp, dan sumber lainnya. *Resource Based Learning (RBL)* itu sendiri dapat mengembangkan rasa percaya diri bagi seseorang siswa karena siswa mengalami secara langsung mencari informasi yang dibutuhkan sehingga ia tidak selalu tergantung pada orang lain, dan belajar dengan pendekatan *Resource*

Based Learning (RBL) ini sangat efektif dalam penggunaan waktu sebab waktu yang digunakan siswa untuk belajar tidak habis hanya untuk mendengarkan penjelasan dari guru saja.

3. Langkah-langkah Pendekatan *Resource Based Learning*

Menurut Nasution (2015:30) mengemukakan cara belajar *Resource Based Learning*, yaitu:

- a. Menjelaskan alasan yang kuat kepada siswa tentang tujuan mengumpulkan suatu informasi.
- b. Merumuskan tujuan pembelajarannya (SK, KD, dan Indikator).
- c. Mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- d. Menyiapkan sumber-sumber belajar yang kemungkinan telah tersedia dan kemudian dipersiapkan dengan baik.
- e. Menentukan cara siswa dalam mendemonstrasikan hasil belajarnya yang berasal dari berbagai sumber tersebut.
- f. Menentukan bagaimana pengumpulan informasi yang telah diperoleh siswa.
- g. Menentukan alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses dan
- h. Penyajian hasil belajar mereka.

Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator serta memberikan dorongan pada siswa agar dapat menyelesaikan masalah matematika. Guru menciptakan suasana proses pembelajaran matematika yang kondusif agar belajar siswa lebih terarah. Siswa dituntut untuk mencari sumber belajar sendiri. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk belajar matematika sesuai kesanggupan dan kecepatan masing-masing tanpa

paksaan. Pengajaran matematika yang akan diterapkan di dalam kelas adalah pengajaran dimana siswa dituntut untuk aktif dalam mencari sumber belajar dan dalam memecahkan masalah.

Tujuan pembelajaran *Resource Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu guru memberi informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa.
- b. Guru dapat mengetahui perbedaan individu baik dalam hal gaya belajar, kemampuan, kebutuhan, minat, dan pengetahuan siswa.
- c. Mendorong kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan keterampilan mengevaluasi.
- d. Mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap belajarnya sendiri, dapat melatih siswa mandiri dalam belajar sehingga pembelajarannya dapat lebih bermakna.
- e. Menyediakan peluang kepada siswa menjadi pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang efektif. Dengan demikian membangun masyarakat berbasis pengetahuan.
- f. Siswa akan belajar bagaimana belajar. Sekali ia melihat informasi, ia akan mengembangkan sikap positif dan ketrampilan yang sangat berguna bagi dirinya dalam era informasi yang akan dihadapi nantinya.

4. Kelebihan Pendekatan *Resource Based Learning*

Menurut Aini (dalam Adithya:2014) kelebihan dari pembelajaran *Resource Based Learning* antara lain:

- a. Siswa akan lebih aktif untuk belajar matematika dengan cara mencari sumber belajar yang dibutuhkan.
- b. Siswa akan lebih terampil berpikir kreatif untuk memecahkan masalah matematika.
- c. Dapat melatih siswa untuk kompak dalam bekerja sama dengan siswa lain dalam satu kelompok.
- d. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa untuk menyajikan berbagai sumber bahan pelajaran.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan dan kesanggupan masing-masing.

C. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting, bahkan paling penting dalam belajar matematika. Secara umum, pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh oleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru (Susanto, 2013:195). Menurut Syah (2012:127) mengatakan bahwa belajar pemecahan masalah pada dasarnya menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Hal ini juga disampaikan Suherman (2001:83) bahwa pemecahan masalah merupakan bagian kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajarannya maupun penyelesaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkannya pada pemecahan

masalah atau soal yang bersifat tidak rutin. Menurut Wena (2014:52) Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Menurut Polya (dalam Hudojo, 2003:87), menyelesaikan masalah didefinisikan sebagai usaha mencari jalan keluar dari kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak dengan segera dapat dicapai.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar melalui keterampilan atau pengetahuan yang sudah dimiliki untuk dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru atau menyelesaikan masalah sehingga mencapai suatu tujuan.

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditekankan pada berpikir tentang cara memecahkan masalah dan memproses informasi matematika. Menurut Polya (dalam Susanto, 2013:202) menyebutkan empat langkah dalam pembelajaran pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melalui perhitungan, dan memeriksa kembali. Sedangkan menurut Kramers (dalam Wena, 2014: 60) tahap-tahap penyelesaian masalah terdiri atas empat, yaitu memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali atau mengecek hasil.

Berdasarkan tahap-tahap kemampuan pemecahan masalah di atas, maka aspek dalam penyelesaian masalah yang ingin dilihat oleh peneliti adalah bagaimana cara peserta didik menganalisis persoalan dengan:

1. Memahami Masalah

Langkah ini meliputi: apa yang diketahui, apa yang ditanya, dan keterangan apa yang diberikan.

2. Merencanakan Penyelesaian

Langkah ini meliputi: pernahkah soal ini sebelumnya ditemukan, pernah adakah soal yang serupa dalam bentuk lain, rumus mana yang harus digunakan dalam masalah ini, perhatikan apa yang ditanya, dapatkan hasil dan metode yang lalu digunakan.

3. Melaksanakan Penyelesaian

Langkah ini meliputi: membuktikan bahwa langkah yang dipilih sudah benar, dan melaksanakan perhitungan sesuai dengan rencana yang dibuat.

4. Memeriksa Kembali

Langkah ini menekankan bagaimana cara memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh, yang terdiri dari: dapatkan jawaban diperiksa kebenarannya, dapatkan jawaban itu dicari dengan cara lain, dapatkan jawaban atau cara tersebut digunakan untuk soal-soal lain.

Kemampuan pemecahan masalah tersebut perlu dilatih. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan memanifestasikannya dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk matematika. Selama mengikuti pelajaran matematika seringkali, siswa mengalami kesulitan sehingga siswa menjadi tidak senang dengan mata pelajaran matematika (Anthony dan Walshaw, 2009).

Pada penjelasan teknis Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2004 tentang rapor

pernah diuraikan bahwa indikator siswa memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah adalah mampu:

- a. Menunjukkan pemahaman masalah,
- b. Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah,
- c. Menyajikan masalah secara matematik dalam berbagai bentuk,
- d. Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat,
- e. Mengembangkan strategi pemecahan masalah,
- f. Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah dan
- g. Menyelesaikan masalah yang tidak rutin (Wardhani, 2008:18).

Dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa indikator dalam kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah:

- a. Memahami masalah
- b. Merencanakan penyelesaian
- c. Melaksanakan penyelesaian
- d. Memeriksa kembali

Menurut Polya dalam Hakim (2014:201) solusi untuk soal berupa pemecahan masalah memuat empat langkah fase penyelesaian yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, penyelesaian masalah sesuai rencana, dan melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan. Pemberian skor tes pada pemecahan masalah dilakukan berdasarkan tiap langkah fase penyelesaian tersebut di atas, dijabarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Pedoman penskoran pada Soal Pemecahan Masalah

Skor	Memahami masalah	Membuat Rencana Pemecahan masalah	Melakukan Perhitungan	Memeriksa Kembali Hasil
0	Salah menginterpretasikan atau salah sama sekali	Tidak ada rencana membuat rencana yang tidak relevan	Tidak melakukan perhitungan	Tidak ada pemeriksaan atau tidak ada keterangan lain
1	Salah menginterpretasikan sebagian soal, mengabaikan kondisi soal	Membuat rencana pemecahan yang tidak dapat dilaksanakan	Melaksanakan prosedur yang benar dan mungkin menghasilkan jawaban benar tetapi salah perhitungan	Ada pemeriksaan tetapi tidak tuntas
2	Memahami masalah soal selengkapnya	Membuat rencana yang benar, tetapi salah dalam hasil atau tidak ada hasil	Melakukan proses yang benar dan mendapatkan hasil yang benar	Pemeriksaan dilaksanakan untuk melihat kebenaran proses
3		Membuat rencana yang benar, tapi belum lengkap		
4		Membuat rencana sesuai dengan prosedur pengarah pada soal yang benar		
	Skor maksimal 2	Skor maksimal 4	Skor maksimal 2	Skor maksimal 2

D. Kajian Materi

1. Teorema Pythagoras

Teorema Pythagoras berasal dari seorang matematikawan dari Yunani yang bernama Pythagoras, tetapi ada juga yang menyebutkan bahwa teorema Pythagoras berasal dari cina. Diperkirakan buku tersebut berasal dari tahun 1100 SM. Pada buku tersebut, terdapat sebuah diagram yang dinamakan Hsuan-thu. Diagram tersebut menunjukkan hubungan antara hipotenusa dan sisi yang lain pada segitiga siku-siku (Suaidin:2015).

Teorema Pythagoras adalah teori yang menunjukkan antra sisi-sisi dalam segitiga siku-siku. Selain dalam matematika, Pythagoras juga digunakan dalam bidang ilmu lainnya seperti fisika, astronomi dan sebagainya. Pythagoras juga tidak hanya digunakan untuk menghitung bidang dua dimensi, ini juga digunakan dalam perhitungan bangun 3 dimensi. Teorema Pythagoras menjelaskan mengenai hubungan antara panjang sisi pada segitiga siku-siku. Bunyi Teorema Pythagoras yaitu “pada segitiga siku-siku, kuadrat sisi terpanjang adalah sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi penyikunya” (Irawan:2017).

Kajian Materi teorema Pythagoras menurut buku Wijayanti (2013: 113) sebagai berikut:

a. Menjelaskan dan Menemukan Teorema Pythagoras

1) *Kuadrat dan Akar Kuadrat suatu Bilangan*

Kuadrat suatu bilangan diperoleh dengan cara mengalikan suatu bilangan dengan bilangan itu sendiri. Misalnya:

1. $9^2 = 9 \times 9 = 81$

2. $7^2 = 7 \times 7 = 49$

Akar kuadrat suatu bilangan merupakan kebalikan dari kuadrat suatu bilangan. Misalnya:

1. $\sqrt{81} = 9$, karena $9^2 = 81$

2. $\sqrt{49} = 7$, karena $7^2 = 49$

2) *Luas Daerah Persegi dan Segitiga Siku-Siku*

Luas daerah persegi yang ukurannya s satuan yaitu:

$$L = \sqrt{49} = 7 \text{ s}^2 \text{ satuan luas}$$

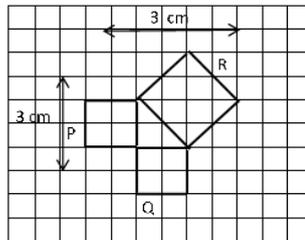
Apabila kita akan menghitung sisi segitiga dengan luas sudah diketahui, maka:

$$s = \sqrt{L} \text{ satuan}$$

Apabila L menyatakan luas daerah segitiga siku-siku, maka berlaku rumus sebagai berikut:

$$L = \frac{1}{2} \times \text{sisi siku - siku} \times \text{siku - siku lainnya}$$

3) Menemukan Teorema Pythagoras



Gambar 2.1

Untuk menentukan teorema pythagoras, perhatikan Gambar 1 di atas.

Luas daerah persegi P = $s \times s$

$$= 2 \times 2 = 4 \text{ cm}^2$$

Luas daerah persegi Q = $s \times s$

$$= 2 \times 2 = 4 \text{ cm}^2$$

Luas daerah persegi R = $(a+b) - (c+d)$

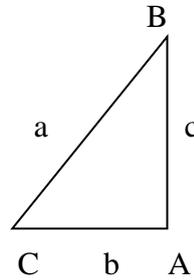
$$= 4 + 4 = 8 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas daerah persegi (P + Q) = luas daerah persegi R =

$$8 \text{ cm}^2$$

Pada setiap segitiga siku-siku, luas daerah persegi miring (hipotenusa) sama dengan jumlah luas daerah persegi pada kedua sisi siku-sikunya

- b. Menuliskan Teorema Pythagoras untuk Sisi-Sisi Segitiga



Gambar 2.2 Segitiga Siku-siku

Pada segitiga ABC siku-siku di A di atas. Sisi miring (*hipotenusa*) = BC = a , sedangkan sisi siku-sikunya adalah AC = b dan AB = c . Sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut:

- (a) Jika diketahui panjang sisi b dan c , maka:

$$a^2 = b^2 + c^2 \text{ atau } a = \sqrt{b^2 + c^2}$$

- (b) Jika diketahui panjang sisi a dan c , maka:

$$b^2 = a^2 - c^2 \text{ atau } b = \sqrt{a^2 - c^2}$$

- (c) Jika diketahui panjang sisi a dan b , maka:

$$c^2 = a^2 - b^2 \text{ atau } c = \sqrt{a^2 - b^2}$$

- c. Menentukan Jenis Segitiga

Pada suatu segitiga jika jumlah kuadrat dua sisinya sama dengan kuadrat sisi lainnya, maka segitiga tersebut siku-siku. Pada teorema pythagoras dikatakan: “Dalam $\triangle ABC$ jika $\angle A$ siku-siku, maka

$$a^2 = b^2 + c^2 \text{ ”}$$

Dari kebalikan teorema pythagoras dapat diketahui suatu segitiga siku-siku atau bukan siku-siku apabila diketahui ketiga sisinya sebagai berikut:

- 1) Dalam segitiga ABC jika $a^2 = b^2 + c^2$ maka sudut sudut A adalah siku-siku (kebalikan teorema pythagoras).
- 2) Dalam segitiga ABC jika $a^2 > b^2 + c^2$ maka segitiga itu adalah segitiga tumpul.
- 3) Dalam segitiga ABC jika $a^2 < b^2 + c^2$ maka segitiga itu adalah segitiga lancip.

E. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang terdahulu yang dijadikan referensi bagi peneliti, diantaranya yaitu:

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Latar Belakang	Rumusan Masalah	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muliana Ramadhani (2016), Jurnal :Kemampuan Pemecahan Masalah siswa kelas XI melalui RBL pada materi turunan di MAN Banda Aceh	Siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah materi turunan, setiap siswa memiliki kemampuan memahami materi yang berbeda. Penggunaan sumber belajar yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.	Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XI melalui RBL pada materi turunan di MAN Banda Aceh dan Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan RBL.	<i>Pre-experimental design</i> jenis <i>one shot case study</i>	Bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XI melalui RBL pada materi turunan di kelas XI MAN Model Banda Aceh adalah baik dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan RBL adalah positif

2.	Lukisanita Khushardani(2014)	Guru yang masih monoton dan kurang maksimal dalam pemanfaatan sumber dan media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa yang kurang maksimal	Bagaimana mengkaji dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi RBL	PTK	Proses pembelajaran kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan
3.	Ula Himatul Aliyah (2013)	Kurangnya pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran	Untuk mengetahui apakah penerapan model RBL dan model PBL efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan apakah penerapan model RBL pada materi lingkaran lebih baik dari model PBL pada peserta didik kelas XI?	<i>Design Factorial</i>	Penerapan model model RBL dan PBL efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah serta penerapan model RBL lebih baik daripada model PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi lingkaran.
4	Khususwanto (2013)	Kurangnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran	Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan pembelajaran RBL lebih baik dari pada siswa menggunakan pembelajaran langsung?	Desain kuasi eksperimen	Mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan pembelajaran pendekatan RBL daripada pembelajaran langsung.
5	Ringga Oktavilona (2016)	siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang sedikit berbeda dari apa yang dicontohkan guru, khususnya pada pemahaman	apakah ada pengaruh penggunaan metode <i>Resource Based Learning (RBL)</i> terhadap pemahaman konsep matematika siswa di kelas VIII MTs N 1	<i>true-experimental</i> dengan desain <i>Posttest Only Control Design</i>	ada pengaruh penggunaan metode <i>Resource Based Learning (RBL)</i> terhadap pemahaman konsep matematika siswa di kelas VIII MTs N 1 Palembang

		konsep.	Palembang ?		
--	--	---------	-------------	--	--

Tabel 2.3 Perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu

No	Nama	Perbedaan	
		Terdahulu	Sekarang
1	Muliana Ramadhani(2016) a. Metodologi b. Materi	a. <i>Pre-experimental design</i> jenis <i>one shot case study</i> b. Turunan kelas XI	a. <i>True Experimental</i> b. Teorema Pythagoras kelas VIII
2	Lukisanita Khushardani(2014) a. Metodologi	a. PTK	a. <i>True Experimental</i>
3	Ula Himatul Aliyah (2013) a. Metodologi b. Materi	a. Desain Faktorial b. Lingkaran	a. <i>True Experimental</i> b. Teorema Pythagoras kelas VIII
4	Khususwanto (2013) a. Metodologi	a. Desain kuasi eksperimen	a. <i>True Experimental</i>
5	Ringga Oktavilona (2016) a. Metodologi	a. <i>true- experimental</i> dengan desain <i>Posttest Only Control Design</i>	a. <i>true- experimental</i> dengan desain <i>Pretest-posttest control group design</i>

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006:71).

Adapun kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak adanya pengaruh penerapan pendekatan *resource based learning* untuk kemampuan pemecahan masalah matematis di MTs Nurul Amal Pancasila.

H₁: Adanya pengaruh penerapan pendekatan *resource based learning* untuk kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada di MTs Nurul Amal Pancasila.