

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat dilihat dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.. Ihsana El Khuluqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons”. Kemudian Sudjana (2016:2) menyatakan bahwa:

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai menggunakan adanya perubahan diri seseorang, perubahan menjadi akibat proses belajar bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk mirip perubahan, pengetahuan, pemahaman, cakap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan perubahan aspek-aspek di individu yang belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:17 – 18) menyatakan bahwa:

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

Rusman (2017:76) menyatakan:

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimak, menyimpulkan, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk) dan apresiasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses kegiatan perubahan tingkah laku dalam pembentukan kepribadian siswa

baik dari segi psikologis (mental) maupun fisiologis (penerapan/praktik) untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang tentunya akan diterapkan (Rusman, 2017:85 – 86). Selanjutnya Ihsana El Khuloqo (2017:52) menyatakan bahwa “pembelajaran segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pada diri peserta didik”. Miftahul Huda (2017:6) menyatakan “pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Pembelajaran merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok”.

Ahmad Susanto (2016:19) menyatakan “pembelajaran merupakan perpaduan dari 2 kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar”. Usman dalam Asep Jihad (2013:12) menyatakan “pembelajaran ialah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pengajar dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk memberikan perubahan perilaku dan perubahan kapasitas sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang terjadi pada diri seseorang yang didapat melalui proses belajar atau pengalaman yang dilakukan oleh seseorang. Sudjana dalam Asep Jihad (2013:15) menyatakan “Hasil belajar

adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Selanjutnya Rusman (2017: 130) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor menjadi hasil dari aktivitas belajar”. Selanjutnya Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terdapat pada siswa setelah memperoleh pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilannya. guru dapat melihat hasil belajar siswa melalui kemajuan-kemajuan yang terdapat pada siswa.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berada didalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang berada diluar diri siswa. Slameto (2015:54) menyatakan bahwa:

Belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada diluar siswa. Yang tergolong faktor internal adalah faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:238 – 253) menyatakan bahwa:

faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sedangkan faktor ekstern belajar siswa adalah guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan, penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah.

Selanjutnya Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016:14) menyatakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya faktor jasmani dan rohani, faktor psikologis, dan faktor fisiologis. Sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual teaching and learning*

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan pembelajaran yang diusung untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pendidikan tradisional. Aris Shoimin (2016:42) menyatakan bahwa “Pembelajaran *contectual teaching and learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif”.

Rusman (2017:190) menyatakan bahwa:

Pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri.

Sanjaya dalam Atep Sujana dan Wahyu Soepandi (2020:165) menyatakan bahwa “Pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah merupakan suatu proses pembelajaran yang nyata yang bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari.

2.1.5.1 Langkah–Langkah Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Langkah-langkah model pembelajaran menurut Aris Shoimin (2016:43 – 44) adalah:

a) Kegiatan Awal

1. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Apersepsi sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
4. Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b) Kegiatan Inti

1. Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukanguru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan.
2. Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru.
3. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
4. Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas.

5. Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
 6. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
- c) Kegiatan Akhir
1. Guru dan siswa membuat kesimpulan dan cara menyelesaikan soal.
 2. Siswa mengerjakan lembar tugas.
 3. Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain. Kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligus memberi nilai.

2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Pada proses pembelajaran setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* menurut Aris Shoimin (2016: 44) sebagai berikut:

a) Kelebihan

1. Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
2. Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
3. Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
4. Materi pelajaran ditentukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain.

b) Kekurangan

1. Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain itu juga membutuhkan waktu yang lama.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dalam Daryanto (2017:4) menyatakan bahwa “Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Arsyad (2015:2) menyatakan bahwa “ Media pembelajaran bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Rudi Susilana (2016:7) menyatakan “Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan adalah pesan dari materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran”. Kemudian Gagne dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah (2016:122) mendefinisikan “Media Pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan dari pengirim menuju penerima melalui komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

2.1.6.1 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Edgar Dale dalam Rudi Susilana (2016:9) manfaat media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.1.6.2 Pengertian Media konkret

a) Media Benda Konkret

Media Benda konkret merupakan suatu alat/benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, mudah diperoleh, tidak berbahaya, berwarna serta ditampilkan dalam bentuk menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Rayandra Asyhar (2012:54) menyatakan bahwa “Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka”.

Ega Rima Wati (2016:25) menyatakan “Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa. Tujuan dari ditampilkannya benda nyata tersebut untuk memberikan pengalaman langsung kepada para siswa”. Mohamad Syarif Sumantri (2015:161) menyatakan bahwa “Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret, yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah Media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang keberadaannya dapat ditangkap oleh panca indera, artinya benda tersebut dapat dilihat, dan diraba.

2.1.6.3 Langkah Pembelajaran Menggunakan Media konkret

Proses pembelajaran dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah dalam menggunakan media benda konkret. Langkah-langkah tersebut menurut Soulier dalam Yetrae (2013:27) adalah:

1. Menetapkan tujuan yang jelas.
2. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat.
3. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat.
4. Menyusun perencanaan pelajaran.
5. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media.
6. Melakukan kegiatan tindak lanjut.

7. Melakukan evaluasi.

2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Benda Konkret

Setiap media memiliki kelebihan maupun kekurangan. Oleh karena itu, tidak ada satu pun media yang dianggap sempurna. Media pembelajaran banyak jenisnya, salah satu yang dianggap tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sifat-sifat bangun ruang ini adalah media benda konkret.

a) Kelebihan Media Benda Konkret

Azhar Arsyad (2013:9) manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kelebihan media benda konkret dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

b) Kekurangan Media Benda Konkret

Mulyani dan Johar dalam Singgih (2014:24) menyatakan bahwa, kekurangan media benda konkret antara lain memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan, memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar, apabila media yang diperlukan sulit didapat di tempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik guru atau siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun dari kelemahan penggunaan media media benda konkret tersebut, tidak akan mengurangi manfaat atau memberikan dampak kerugian yang begitu besar terhadap proses pembelajaran.

2.1.7 Materi Pembelajaran

a. Pengertian Luas Bangun Datar

Di kehidupan sehari-hari, kita tentu sering melihat bentuk-bentuk dari bangun datar. Bangun datar merupakan salah satu materi dasar yang penting untuk dipelajari, mulai dari pengertian hingga rumus luas dan kelilingnya. Luas bangun datar adalah besarnya daerah yang dibatasi oleh sisi-sisi bangun datar tersebut.

Ada berbagai jenis contoh bentuk dari bangun datar seperti segi empat atau persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga. Sekarang akan mempelajari luas dan keliling persegi.

1). Luas Persegi

Luas persegi merupakan besarnya daerah yang dibatasi oleh keempat sisinya. Adapun ciri-ciri persegi adalah :

- Dengan empat sisi yang sama, $AB = BC = CD = AD$
- Ada empat sudut yang sama. Ukuran tiap sudut adalah 90.
- Persegi adalah 4 x sisi
- Area adalah sisi x.
- Ada dua garis diagonal AC dan BD yang sama panjangnya.
- Dengan empat simetri rotasi.
- Memiliki empat kali lipat simetri.
- Dengan 4 sumbu simetri.
- Perpotongan diagonal saling tegak lurus.

Jadi, Rumus luas untuk bangun datar persegi adalah:

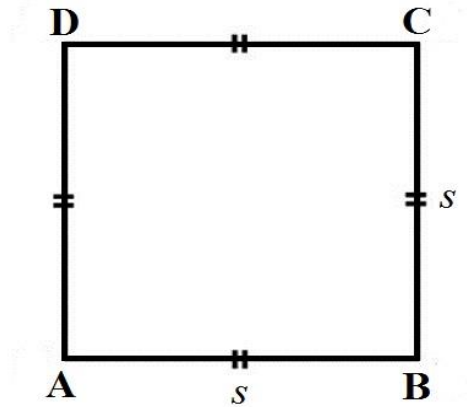
$$L = s \times s$$

Keterangan:

L = Luas Persegi

s = Panjang Sisi Persegi

Keliling persegi dapat ditentukan dengan menghitung jumlah panjang keempat sisinya. Keliling persegi ABCD sama dengan jumlah panjang keempat sisinya.



Gambar 2.1 Persegi

Untuk rumus kelingnya adalah:

$$K = s + s + s + s$$

Atau

$$K = 4 \times s.$$

Keterangan:

L = Luas

s = Panjang sisi persegi

Contoh Soal:

1. Berapakah panjang sisi persegi dengan luas 7.921 cm^2 ?
2. Jawaban:

Diketahui panjang sisi = 28 cm

Ditanyakan luas dan keliling?

$$L = s \times s$$

$$L = 28 \times 28 = 784 \text{ cm}^2$$

$$K = 4 \times s$$

$$K = 4 \times 28 = 112 \text{ cm}$$

Jadi, luas dan keliling persegi = 784 cm^2 dan 112 cm

2.2 Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa tentunya mendapatkan hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran matematika siswa masih memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan saja apa yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa bersikap pasif. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model yang biasa sehingga pada pembelajaran yang berlangsung siswa masih kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari model yang digunakan guru. Penggunaan model pembelajaran yang tepat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu guru harus menggunakan model yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dan tercipta kondisi belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lebih baik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika adalah model pembelajaran *Contextual teaching and learning* Berbantuan Media konkret, karena dengan menggunakan model tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat merasakan sendiri keadaan yang sebenarnya, serta dapat melatih keterampilan siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, dan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media konkret diharapkan hasil belajar matematika siswa akan maksimal.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:95) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan

media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SDN 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam merubah tingkah laku dan pengetahuan tentang materi keliling dan luas bangun datar persegi melalui pembelajaran dengan menggunakan media konkret.
2. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar tentang materi materi keliling dan luas bangun datar persegi.
3. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran contextual teaching and learning berbantuan media pada pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi.
4. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah proses pembelajaran yang nyata yang bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi keliling dan luas bangun datar persegi dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari.
5. Media konkret adalah benda yang dapat dilihat, diraba dan digunakan untuk membantu siswa dalam memahami cara menentukan keliling dan luas bangun datar persegi.

