

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan atau kecakapa. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.

Baharuddin (2015:17) Belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks.

Jumanta Hamdayama (2016:28) Belajar adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu.

Cici Juarsih (2014:4) Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Aunurrahman (2013:8) Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Jadi dapat disimpulkan melalui usaha belajar kita akan dapat memperbaiki nasib melalui belajar kita akan dapat samapi kepada cita-cita yang senantiasa didambakan. Oleh sebab itu maka belajar dalam hidup dan kehidupan mempunyai tempat yang sangat penting dan strategis untuk mengarahkan meluruskan dan bahkan menentukan arah kehidupan seseorang.

##### **2. Pengertian Mengajar**

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikatakan kegiatan siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru.

Nur Hamiyah (2014:5) Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisir lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar.

Ahmand Susanto (2013:20) Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*).

Muhibbinsyah (2010:179) Mengajar adalah sebagai suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

Muhibbinsyah (2010:179) Mengajar adalah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang sama – sama aktif melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi siswa dalam aktivitas belajar mengajar.

### **3. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar beorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.

Asis Saefuddin (2015:6) Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik.

Miftahul Huda (2017:2) Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Trianto (2011:17) Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Ngalimun (2016:30) Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar-mengajar yang terjadi baik secara disengaja maupun tidak disengaja hingga prosedur atau cara yang saling mempengaruhi tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran dari suatu usaha yang dilakukan seorang guru kepada siswa dalam memberikan ilmu pengetahuan.

#### **4. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap ada proses tentu ada hasil yang diperoleh. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan atau dipelajari. Untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Intan Pulungan (2017:19) Hasil belajar merupakan komponen yang utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar.

Ekawarna (2011:40–41) Hasil belajar adalah kemampuan–kemampuan yang dimiliki siswa sebagai has kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam, yaitu: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) intelektual, (4) keterampilan motorik dan (5) sikap.

Purwanto (2017:38–39) Hasil belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pelajaran.

## **5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2013:55) :

### **a. Faktor Internal**

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmaniah
  - a) Faktor Kesehatan
  - b) Cacat Tubuh

- 2) Faktor Psikologis

Ada tujuh Faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

- 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seorang dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuandan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dari uraian siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

### **b. Faktor Eksternal**

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- 1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi.

- 2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan

siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

### 3) Faktor Masyarakat.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dinyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah kemampuan akhir yang dimiliki siswa dari proses belajar berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dan dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (masyarakat).

## 6. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pada setiap kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Akan tetapi model pembelajaran yang digunakan harus sejalan dengan materi yang akan diajarkan. Trianto (2011:22) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain – lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu penyajian materi yang meliputi rencana atau pola yang digunakan untuk merancang suatu pembelajaran di dalam kelas.

## 7. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Aris Shoimin (2016:203–204) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil

atau prestasi. Komponen – komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

a. Langkah–Langkah Model *Teams Games Tournament*

Menurut Aris Shoimin (2016:205–207) adapun langkah–langkah dari model *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)  
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut juga presentasi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
2. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)  
Guru membagi kelas menjadi kelompok–kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.
3. Permainan (*Games*)  
*Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan–pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)  
Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi.
5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)  
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok masing – masing tim atau kelompok yang mendapat nilai atau hadiah apabila rata – rata nilai skor telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Menurut Aris Shoimin (2016:207–208) adapun kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan
  - a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran,

tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.

- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
  - d. Dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
2. Kekurangan
- a. Membutuhkan waktu lama.
  - b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
  - c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

## **8. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas**

### **a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian Tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Istarani (2010:3) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Suharsimi Arikunto (2014:3) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara umum”.

Ekawarna (2009:4) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas”. Dari beberapa defenisi di atas dapat dinyatakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian dari sebuah situasi sosial dan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

### **b. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas**

Wina Sanjaya (2012:34-36) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas memiliki manfaat sebagai berikut :

#### **a. Manfaat untuk guru**

PTK memiliki manfaat yang sangat besar untuk guru diantaranya:

1. PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Hal ini disebabkan PTK diarahkan untuk meningkatkan kinerja guru, melalui proses pemecahan masalah yang dihadapi ketika guru melakukan proses belajar mengajar.

2. Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
  3. Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain. Mereka dapat mencoba hasil penelitian tindakan atau lebih dari itu mereka dapat mencoba ide – ide baru seperti yang telah dilakukan oleh guru pelaksana PTK.
  4. PTK juga dapat mendorong guru untuk memiliki sikap profesional. Ia akan dapat mendeteksi kelemahan dalam mengajar, menemukan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu kualitas proses pembelajaran, serta berusaha untuk mencari alternatif pemecahannya. Guru profesional tidak akan merasa puas dengan hasil yang diprolehnya.
  5. Guru akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui PTK guru akan tanggap terhadap perubahan baik sosial maupun psikologi yang dapat memberikan alternatif baru yang lebih baik dalam pengolongan pembelajaran.
- b. Manfaat PTK untuk siswa
- PTK juga bermanfaat untuk siswa diantaranya :
1. PTK dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
  2. PTK dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.
- c. Manfaat untuk sekolah
1. Membantu sekolah yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mendidik siswanya.
  2. Terbuka kesempatan bagi sekolah yang bersangkutan untuk maju dan berkembang.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Tindakan Kelas**
1. Kelebihan PTK  
Menurut Shumsky (2015:93) kelebihan PTK adalah
    - a. Tumbuhnya rasa memiliki melalui kerja sama dalam PTK .
    - b. Tumbuhnya kreativitas dan pemikiran keritis lewat interaksi terbuka yang bersifat reflektif dalam PTK.
    - c. Ada tindakan saling merangsang untuk berubah.
    - d. Meningkatnya kesepakatan lewat kerja sama demokratis dan dialogis dalam PTK.
  2. Kekurangan PTK  
Menurut Shumsky (2015:93) kelemahan PTK adalah
    1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar penelitian pada peneliti sendiri karena terlalu banyak berurusan dengan hal-hal praktis.
    2. Rendahnya efisiensi waktu karena peneliti harus punya komitmen untuk terlibat dalam prosesnya sementara peneliti masih harus melakukan tugas rutin.



3. Konsepsi proses kelompok yang menuntut pemimpin kelompok yang demokratis dengan kepekaan tinggi terhadap kebutuhan dan keinginan anggota-anggota kelompoknya dalam situasi tertentu.

## 9. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Matematika salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar (SD) sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi).

Matematika sendiri pada dasarnya memiliki objek dasar yang abstrak. Menurut Soejadi (dalam Jurnal Forum Paedagogik,1,73) menyatakan bahwa : “keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip”. Sedangkan menurut Piaget, siswa sekolah dasar yang umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini umumnya siswa masih terikat dengan objek yang konkret atau cenderung berpikir konkret, rasional dan objektif dalam memahami suatu situasi.

Rostina Sundayana (2016:2) menyatakan bahwa “matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Marti dalam (Sundayana 2016:3), berpendapat bahwa objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Matematika merupakan disiplin ilmu yang bersifat khas dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Dapat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya bersifat deduktif. Hal yang demikian tentu akan membawa akibat pada terjadinya proses pembelajaran matematika. Menurut Dienes (dalam Jurnal Forum Paedagogik,1,73) dikatakan bahwa setiap

konsep matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkret.

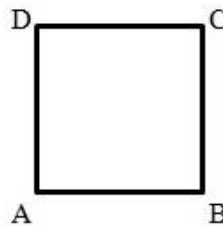
## 10. Materi Pelajaran Matematika Kelas IV

### 1. Bangun Datar

Bangun datar adalah sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan model ruas garis yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut. Jumlah ruas garis serta model yang dimiliki oleh sebuah bangun merupakan salah satu sifat bangun datar tersebut. Ruas garis pada bangun datar disebut dengan sisi. Jadi, sifat suatu bangun datar ditentukan oleh jumlah sisi, ukuran sisi, jumlah sudut, dan besar sudut.

### 2. Sifat – Sifat Bangun Datar

#### a. Persegi

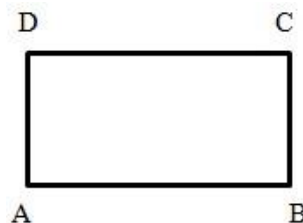


Bangun persegi mempunyai 4 buah sudut yang merupakan sudut siku-siku.

Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 4 empat sisi yaitu sisi AB-BC-CD-DA.
2. Keempat sisi berukuran sama panjang
3. Memiliki empat buah sudut sama besar yaitu  $90^0$  (sudut siku-siku).

#### b. Persegi Panjang

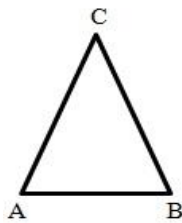


Bangun persegi mempunyai 4 buah sudut yang merupakan sudut siku-siku.

Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 4 empat sisi yaitu sisi AB-BC-CD-DA.
2. Dua sisi yang berhadapan sama panjang.
3. Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar
4. Memiliki empat buah sudut sama besar yaitu  $90^{\circ}$ .

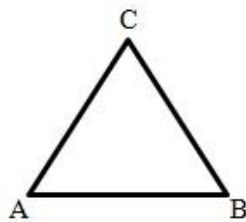
c. Segitiga Sama Kaki



Segitiga merupakan bangun datar yang terbentuk dari tiga buah ruas garis/sisi. Jumlah ketiga sudut segitiga adalah  $180^{\circ}$ . Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 3 sisi: AB-BC-CA
2. Mempunyai dua sisi sama panjang yaitu AC dan BC.
3. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi
4. Mempunyai dua sudut yang sama besar, yaitu sudut A dan B dengan besar  $60^{\circ}$ .

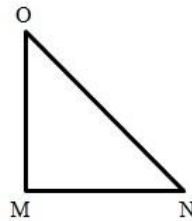
d. Segitiga Sama Sisi



Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 3 sisi: AB-BC-CA
2. Ketiga sisi sama panjang
3. Ketiga sudut sama besar yaitu  $60^{\circ}$ .
4. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi

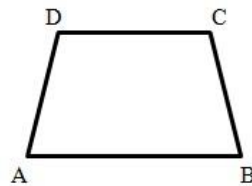
## e. Segitiga Siku-siku



Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 3 sisi: OM-MN-ON
2. Mempunyai sisi tegak (OM), sisi datar (MN), dan sisi miring (ON).
3. Memiliki satu buah sudut siku-siku.
4. Memiliki ukuran alas dan tinggi

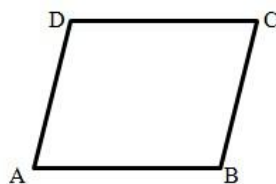
## f. Trapezium



Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 4 sisi
2. Mempunyai dua sisi sejajar dan dua sisi tidak sejajar
3. Mempunyai dua buah sudut yang berdekatan yang besarnya sama.

## g. Jajargenjang

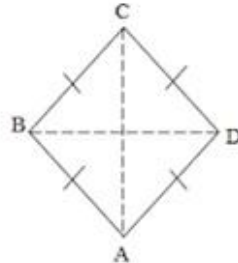


Sifat-sifatnya adalah:

1. Memiliki 4 sisi
2. Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar

3. Mempunyai empat sudut, terdiri dari dua sudut lancip dan dua sudut tumpul

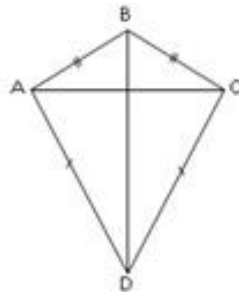
h. Belah Ketupat



Sifat-sifatnya adalah:

1. Mempunyai empat sisi sama panjang
2. Mempunyai empat sudut, yaitu dua sudut lancip dan dua sudut tumpul
3. Sudut yang berhadapan sama besar

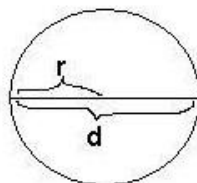
i. Layang-layang



Sifat-sifatnya adalah:

1. Mempunyai dua pasang sisi sama panjang Sisi  $AB =$  sisi  $BC$  Sisi  $AD =$  sisi  $CD$
2. Mempunyai sepasang sudut sama besar. Sudut  $BAD =$  sudut  $DCB$
3. Semua sudutnya sama besar

j. Lingkaran



Sifat-sifatnya adalah:

1. Lingkaran merupakan kurva tertutup sederhana
2. Lingkaran mempunyai titik pusat yaitu  $P$ .
3. Lingkaran mempunyai garis tengah (diameter) yaitu  $d$  yang panjangnya 2 kali jari-jari.
4. Jari-jari lingkaran ( $r$ ) adalah jarak dari titik pusat ke tepi lingkaran.

## B. Kerangka Berpikir

Belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks yang dialaminya sendiri yang dapat melalui kegiatan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan yang membawa kepada perubahan tingkah laku siswa tersebut. Belajar tidak terlepas dari proses mengajar. Di mana mengajar merupakan proses transfer pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada anak didik terus-menerus untuk melatih pola pikiran siswa supaya pembelajaran dapat dikembangkan siswa dengan harapan dimengerti oleh peserta didik tersebut. Di dalam mengajar terdapat proses pembelajaran, makna dari pembelajaran itu sendiri ialah pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar. Untuk melihat perkembangan siswa, dapat dilihat dari hasil belajar siswa, karena hasil belajar merupakan tingkah laku baru siswa yang muncul karena pengalaman-pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah segala kemampuan yang didapat dicapai siswa yaitu dengan melalui suatu proses belajar baik berupa keterampilan yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari dan dapat digunakan untuk kepentingan masyarakat umum.

Terciptanya pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika di SD perlu teknik atau cara dalam penyampaian pesan kepada peserta didik khususnya pada materi sifat – sifat bangun datar. Dalam penyampaian tersebut maka dapat diterapkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*. Salah satu cara atau teknik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk

belajar dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan penggunaan model *cooperative learning Tipe Teams Games Tournament* dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, siswa dapat bermain sambil belajar yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa terhadap proses belajar khususnya pokok bahasan pecahan. Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, siswa akan lebih aktif belajar dan lebih merangsang siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pelajaran sifat – sifat bangun datar.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir dengan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 040462 Tangkulan Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **D. Definisi Operasional**

1. Belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks yang dialaminya sendiri yang dapat melalui kegiatan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan yang membawa kepada perubahan tingkah laku siswa tersebut dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
2. Mengajar merupakan proses transfer pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada anak didik terus-menerus untuk melatih pola pikiran siswa supaya pembelajaran dapat dikembangkan siswa dengan harapan dimengerti oleh peserta didik tersebut dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah ia menerima proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
  - a. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila mendapat nilai  $\geq$  Nilai KKM yaitu 70.

- b. Siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan nilai  $\geq$  85%.
4. Model adalah seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.
5. Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
6. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah belajar di kelas yang dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

