

BAB II

TINJAUAN PUSAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Ihsan el khuluqu (2016:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”. Ahmad susanto (2014:38) menyatakan bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Slameto (2015:2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah yang baru secara keseluruhan, Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan pengertian belajar itu adalah suatu usaha sadar perubahan tingkah lakunya dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Mengajar

Sardiman (2014:47) menyatakan bahwa “Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar”. Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain (2014:39) menyatakan bahwa “Mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”.

Slameto(2015:32) menyatakan bahwa “Mengajar adalah perubahan tingkah laku yang baik atau berkecenderungan langsung untuk mengubah tingkah laku siswanya”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengajar dapat disimpulkan bahwa suatu usaha untuk menciptakan kondisi dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar dengan perubahan tingkah laku yang baik untuk mengubah tingkah laku siswanya.

3. Pengertian Pembelajaran

Isnu Hidayat (2019:15) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitar”. Erwin Widiasworo (2017:15) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan,dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Rusman (2017:134) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung,yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas pembelajaran dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang dirancang, direncanakan,dan dilaksanakan secara sistematis agar pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran.

4. Pengertian Hasil Belajar

Nana sudjana (2014:22) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Purwanto (2017:54) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Ahmad susanto(2016:5) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas hasil belajar dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima proses belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang menyangkut aspek kognitif, afektif,dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Hasil belajar yang diperoleh oleh beberapa faktor, baik faktor dari dirinya sendiri maupun faktor yang dari luar seperti lingkungan. Faktor dari dirinya sendiri seperti kesehatan siswa ketika ia melakukan aktivitas belajar, kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan diberikan, motivasi dalam dirinya untuk belajar. Sedangkan dari luar diri sisea tersebut seperti kondisi keluarga, dorongan yang diberikan oleh keluarga dan masyarakat dilingkungan tempat ia tinggal dan yang sangat berpengaruh adalah metode mengajar guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Slameto (2015:54) ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah :

- 1) Faktor *intern*, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor yang jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh),faktor yang psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat,motif, kematangan, dan kesiapan) dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor *ekstern*, yaitu faktor yang ada diluar individu, yaitu faktor keluarga, (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah,standar pelajaran yang diatas ukuran, keadaan, metode belajar, tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul,bentuk kehidupan masyarakat).

6. Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Sebagai seorang guru yang setiap hari berinteraksi dengan muridnya dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Guru yang memiliki kemauan dalam menggali metode dalam pembelajaran akan menciptakan model-model baru sehingga murid tidak mengalami kebosanan serta dapat menggali pengetahuan dan pengalaman secara maksimal. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Menurut Aris Shoimin (2018:41) “*Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan lainnya”. Lebih lanjut Trianto (2018:105) menyatakan bahwa “Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja”.

Menurut Rusman (2017:187) “Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata”. Lebih lanjut Tukiran Taniredja (2017:49) menyatakan bahwa “Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*),

bertanya (*Questioning*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)”.

Dari beberapa pengertian model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CTL adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

7. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Aris Shoimin (2018:43) yaitu:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi materi bangun datar 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) Guru membagikan siswa secara berkelompok sebanyak 5-6 orang.
- 2) Guru menunjukkan alat peraga yang akan dipakai dalam materi bangun datar segi banyak.
- 3) Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan sambil menunjukkan alat peraga (persegi, segitiga sama

sisi,bujur sangkar,persegi panjang,segitiga sama kaki,belah ketupat trapesium.

- 4) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru dari alat peraga yang ditunjukkan oleh guru.
 - 5) Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
 - 6) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas dengan memperhatikan alat peraga yang ada di depan papan tulis.
 - 7) Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
 - 8) 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 cara menyelesaikan permasalahan pada materi pelajaran bangun datar segi banyak.
 - 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 pada tugas sesuai kesepakatan yang telah diambil.

8. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Adapun kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) **Kelebihan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yaitu:**

- a) Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir secara penuh, baik fisik maupun mental.
- b) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
- c) Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
- d) Materi pelajaran ditentukan oleh siswa sendiri, bukan hanya pemberian dari orang lain.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu:

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

9. Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Daryanto dan Syaiful Karim (2017:117) menyatakan bahwa “Pembelajaran Konvensional salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat digunakan oleh guru”. Basuki (2015:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran Konvensional adalah umumnya bersifat formal dan rutin, aktivitas pokok guru dalam mengajar adalah dengan ceramah, sesekali dengan variasi demonstrasi atau tanya jawab”. Bellaca dalam safrina, dkk (2014:14) menyatakan bahwa “Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran yang menekankan pengendalian guru atas kebanyakan kejadian dan penyajian pembelajaran terstruktur di ruang kelas. Dari beberapa definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan rutin dalam mengajar adanya penyajian pembelajaran terstruktur di ruang kelas.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Daryanto dan Syaiful Karim (2017:117) menyatakan bahwa ciri-ciri “pembelajaran konvensional”, adalah :

1. Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai bahan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuatu dengan standar.
2. Belajar secara individual.
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis.
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan.
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final.
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
8. Interaksi diantara peserta didik kurang.
9. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompoknya.

c. Langkah-langkah pembelajaran konvensional

Langkah-langkah pembelajaran konvensional sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
2. Menyampaikan informasi. Guru menyajikan kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah.
3. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Kelebihan pembelajaran konvensional sebagai berikut:

1. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain.
2. Menyampaikan informasi dengan cepat.
3. Membangkitkan minat akan informasi.
4. Mengajari peserta didik yang cara belajar terbaiknya adalah mendengarkannya.
5. Mudah digunakan dalam proses belajar.

Kekurangan pembelajaran konvensional sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar adalah memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Tugas guru adalah memberi tugas dan tugas peserta didik adalah menerima.
2. Pembelajaran konvensional cenderung mengkotak-kotakkan peserta didik.
3. Kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil dari pada proses.

10. Pengertian Matematika

Rostina Sundayana (2015:29) menyatakan bahwa “Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Ahmad Susanto (2016:183) menyatakan bahwa “Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

indah,dkk (2017:1) menyatakan bahwa “Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, model, dan struktur yang terorganisasi. Berdasarkan pendapat para ahli matematika dapat disimpulkan bahwa suatu ilmu disiplin yang khusus pada semua jenjang pendidikan yang mempelajari tentang bilangan, model, dan struktur yang terorganisasi.

11. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan:

Depdiknas (2004) dalam samidi (2016:11) bahwa :

Tujuan pembelajaran matematika dijenjang pendidikan dasar adalah:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dan didunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Heruman (2014 : 2) menyatakan bahwa “Tujuan pembelajaran matematika yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam

kehidupan sehari-hari”. Ahmad susanto (2016:189) menyatakan bahwa “ Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika.

12. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga disini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dan dirasakan. Dengan demikian, alat peraga lebih khusus dari media dan teknologi pembelajaran karena berfungsi hanya untuk memperagakan materi pelajaran yang bersifat abstrak. Penggunaan alat peraga ini mempunyai tujuan untuk memberikan wujud yang rill terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran. Alat peraga dipakai dalam proses belajar-mengajar dalam garis besarnya memiliki manfaat menambahkan kegiatan belajar para siswa, menghemat waktu belajar, memberikan alasan yang wajar untuk belajar, sebab dapat membangkitkan minat perhatian dan aktivitas para siswa.

Arsyad(2016:10) menyatakan bahwa “Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Menurut Ali, Dalam H. Rostina sundayana (2015:7) menyatakan bahwa “Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.

Imas Kurniasih dan Berlin (2017:23) menyatakan bahwa “Alat peraga adalah alat bantu pendidikan yang digunakan oleh pendidik atau pengajaran”. Berdasarkan pendapat para ahli alat peraga dapat disimpulkan bahwa segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan oleh pendidik atau pengajaran.

13. Tujuan Dan Manfaat Alat Peraga

Imas Kurniasih Dan Berlin Sani (2017:23) tujuan dan manfaat alat peraga adalah sebagai berikut :

- a. Alat peraga pendidikan bertujuan agar proses pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa.
- b. Alat peraga pendidikan memungkinkan lebih sesuai dengan perorangan, dimana para siswa belajar dengan banyak kemungkinan sehingga belajar berlangsung sangat menyenangkan bagi masing-masing.
- c. Alat peraga pendidikan memiliki manfaat agar belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas.
- d. Alat peraga memungkinkan lebih sistematis dan teratur.

14. Pemilihan Alat Peraga

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:27) dalam pemilihan alat peraga terdapat kriteria yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- a. Kesesuaian alat pengajaran yang dipilih dengan materi pembelajaran pengajaran atau jenis kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.
- b. Kemudahan dalam memperoleh alatnya dan kemudian dalam perancangannya.
- c. Kemudahan dalam penggunaannya.
- d. Terjamin keamanan dalam penggunaannya.
- e. Kemampuan dana.
- f. Kemudahan dalam penyimpanan, pemeliharaan dan segalanya.

Banyak sekali langkah dalam upaya memberdayakan sumber belajar yang mudah, murah, dan efektif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya:

- a. Mempergunakan barang bekas bungkus rokok, korek api, kotak, dan sebagainya. Semua dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti

dalam melakukan pembekalan keterampilan dalam menghias, menggunting, dan kerja sama atau bahkan dalam pembelajaran yang lebih serius seperti Matematika, IPA, dan lain sebagainya.

- b. Lebih baik kondisi nyata para siswa. Kita tahu ruang gerak siswa adalah sekolah, rumah, pemukiman, maka dari itu akan lebih efektif dalam memberikan pengalaman tentang ruang nyata tersebut.
- c. Benda yang mempunyai nilai khusus, dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang perilaku, sikap dan moral peserta didik yang nilai-nilainya diambil dari perlakuan mereka terhadap benda-benda tersebut.

15. Materi pembelajaran

Bangun Datar Segi Banyak

Segi Banyak adalah bangun tertutup yang seluruh sisinya dibatasi oleh garis yang memiliki banyak segi dan sudut yang paling sedikit mempunyai tiga sisi. Jadi pada bangun segi banyak ini garisnya tidak terputus, melainkan saling bersambung. Oleh sebab itulah disebut bangun tertutup. Yang termasuk ke dalam contoh segi banyak itu contohnya segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam, bintang, jajar genjang, ketupat dan lain-lain.

Segi banyak terbagi 2, yaitu segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Segi Banyak Beraturan adalah bangun tertutup yang memiliki banyak sudut dan dibatasi oleh garis, dengan sisi sama panjang dan sudut sama besar. Ciri-cirinya panjang sisi sama, besar sudut sama, dan bentuknya harus cembung.



Gambar 2.1 Segi Banyak Beraturan
Sumber : Buku Matematika Kelas 4

Contoh yang beraturan: Segitiga sama sisi, Bujur sangkar, Pentagon, Heksagon, Heptagon, Oktagon, Nonagon, dan Dekagon.

Segi Banyak Tidak Beraturan adalah bangun yang sisi-sisi tidak sama panjang dan sudut-sudutnya tidak sama besar. Ciri-cirinya antara lain panjang sisi tidak sama, sudut-sudut tidak sama, dan bentuknya bisa cembung dan cekung.



**Gambar 2.2 Segi Banyak Tidak Beraturan
Sumber : Buku Matematika Kelas 4**

Contoh yang tidak beraturan: Segitiga sama kaki, Segitiga siku-siku, Persegi panjang, Belah ketupat, Jajaran genjang, Trapesium.

B. Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu kegiatan yang harusnya kita lakukan agar dari yang tidak tau menjadi tahu, Karena belajar dapat membantu kita mengetahui pengetahuan yang belum diketahui sama sekali. Belajar tersebut tidak lepas dari proses mengajar. Dimana mengajar merupakan proses penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru yang diberikan kepada anak didiknya secara terus menerus agar dapat menanamkan pengetahuan serta nilai moral-moral yang mendidik untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Mata pelajaran Matematika banyak tidak diminati oleh kebanyakan orang karena merasa sangat sulit dipahami, maka dalam proses pembelajaran Matematika tersebut diterapkan oleh guru menggunakan alat peraga untuk

mempermudah menyampaikan pembelajaran, dengan demikian penggunaan alat peraga dapat memuat siswa semangat dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Handoyo Haru Binangun dan Arif Rahman Hakim pada siswa kelas VII di SMP PGRI tenjolaya bogor T.A 2015/2016 peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika siswa kelompok kontrol. Dengan kata lain, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga jam sudut terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP PGRI tenjolaya bogor khususnya pokok bahasan sudut.

Penelitian yang dilakukan oleh Widya Clara pada siswa kelas IV di SDN 040557 juhar T.A 2018/2019 peneliti dapat menyimpulkan bahwa Hasil pembelajaran IPA dengan menggunakan alat peraga sederhana pada siswa kelas IV-A SDN 040557 Juhar T.A 2018/2019 diperoleh nilai rata-rata 76,13. Hasil pembelajaran IPA dengan tidak menggunakan alat peraga sederhana pada siswa kelas IV-B SDN 040557 Juhar T.A 2018/2019 diperoleh nilai rata-rata 58,23. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga sederhana terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 040557 Juhar T.A 2018/2019

Penelitian yang dilakukan oleh Denny Nugraha Syahputra pada siswa kelas V di SDN 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal T.A 2017/2018 peneliti dapat menyimpulkan bahwa: Hasil pembelajaran ipa dengan menggunakan alat peraga pada siswa kelas V-A SDN 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal T.A 2017/2018 diperoleh nilai rata-rata 82,92. Hasil pembelajaran ipa dengan tidak menggunakan alat peraga pada siswa Kelas V-B SDN 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal T.A 2017/2018 diperoleh nilai rata-rata 76,04. Ada pengaruh yang signifikan terhadap menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V SDN 105268 Telaga Sari Kec.Sunggal T.A 2017/2018.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 101796 Patumbak T.A 2019/2020.

D. Defenisi Operasional

1. Belajar merupakan suatu proses menerima pembelajaran yang disampaikan guru untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dialami sejak awal.
2. Mengajar merupakan suatu proses mengatur untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak didik untuk mengubah tingkah laku siswanya.
3. Pembelajaran merupakan adanya interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai alat peraga.
4. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan atau penilaian tentang perkembangan dan kemajuan yang diperoleh setiap siswa dalam penggunaan alat peraga.
5. Alat peraga merupakan suatu benda atau alat yang akan digunakan guru untuk membantu materi yang akan diajarkan.
6. Matematika merupakan mata pelajaran yang akan digunakan guru dengan menggunakan alat peraga.