

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003:2).

Beberapa pakar pendidikan (dalam Suprijono, 2011:2-3) mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a. Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

b. Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c. Cronbach

Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

d. Morgan

Learning is any relatively permanent change in behaviour that is a result of past experience. (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman)

Sedangkan menurut Hamdani (2011:21-22) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari – hari. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

b. Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2011:4), prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku

2. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
3. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2003:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1. Faktor intern

a. Faktor jasmaniah

- Kesehatan, adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu.
- Cacat tubuh, adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/ badan.

b. faktor psikologis

- Intelligensi

Intelligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- Perhatian

Menurut Ghazali (dalam Slameto, 2003:56), perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/ hal) atau sekumpulan objek.

- Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

- Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah: “ *the capacity to learn* “. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar.

- Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai.

- Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/ fase dalam pertumbuhan seseorang, yaitu alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

- Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respons atau bereaksi.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh.

- Kelelahan Rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. faktor ekstern

a. faktor dari keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan

b. faktor dari lingkungan sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah

3. faktor Masyarakat

- keadaan siswa dalam masyarakat

- mass media

- teman bergaul

- bentuk kehidupan masyarakat

2. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2011:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2011:5) hasil belajar berupa:

- (1) Informasi verbal
- (2) Keterampilan intelektual
- (3) Strategi kognitif
- (4) Keterampilan motorik
- (5) Sikap

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Domain kognitif meliputi: *knowledge* (pengetahuan), *comprehention* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif meliputi: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *Initiatory*, *Pre-routine*, dan *Rountinized*.

Menurut sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membagi menjadi 3 ranah yakni:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi atau karakteristik nilai
3. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kompetensi kemanusiaan saja. Hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa pada ranah kognitif yaitu siswa dapat mengetahui atau menyebutkan konsep dari menghitung luas dan menggunakannya dalam masalah yang berkaitan dengan luas trapesium dan layang-layang. Pada ranah afektif yaitu siswa dapat mengembangkan karakter yang diharapkan (tekun, kerjasama, dan tanggung jawab), siswa juga dapat berpikir kreatif dan berlatih berkomunikasi. Pada ranah psikomotor yaitu siswa mampu menggunakan alat peraga dan memecahkan aktifitas pemecahan masalah menggunakan alat peraga.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan atau kemampuan siswa (kognitif, afektif dan psikomotor) yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar.

Agar memperoleh hasil belajar siswa, maka dilaksanakan evaluasi atau penilaian untuk mengukur kemampuan siswa memahami atau menguasai materi. Untuk melaksanakan evaluasi atau penilaian tidak hanya menilai konsep atau materi tetapi bakat yang dimiliki pun dan keterampilan motorik harus dinilai.

Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. (Dimiyati, 2009:200)

3. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin *mathematika*, dan bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, dimana asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan dengan kata *mathein* dan *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya maka matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar), dimana menekankan pada kegiatan dalam dunia rasio, bukan menekankan pada hasil eksperimen atau observasi matematika.

Menurut Bruner (Hudoyo,1990:48) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Siswa harus dapat menemukan keteraturan dengan cara mengotak-atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan intuitif yang sudah dimiliki siswa. Dengan demikian siswa dalam belajar, haruslah terlibat aktif mentalnya agar dapat mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, anak akan memahami materi yang harus dikuasainya itu.

Ini menunjukkan bahwa materi yang mempunyai suatu pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami dan diingat anak. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

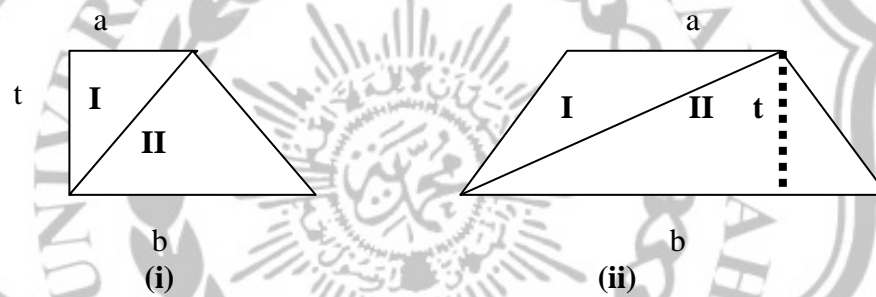
Materi yang akan dilaksanakan penelitian adalah menghitung luas bangun trapesium dan layang-layang, sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar di dalam kurikulum sebagai berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Matematika Kelas V SD

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	3.1. Menghitung luas trapesium dan layang-layang 3.2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar

a. Menghitung luas trapesium dengan luas segitiga

Luas trapesium dapat dicari menggunakan rumus luas segitiga. Caranya dengan membagi trapesium tersebut menjadi dua segitiga. Kemudian luas kedua segitiga dijumlahkan.



Pada gambar (i) dan (ii), trapesium terbentuk dari dua segitiga.

Luas Trapesium = Luas segitiga I + Luas segitiga II

$$= \frac{1}{2} \times a \times t + \frac{1}{2} \times b \times t$$

$$= \frac{1}{2} \times (a + b) \times t$$

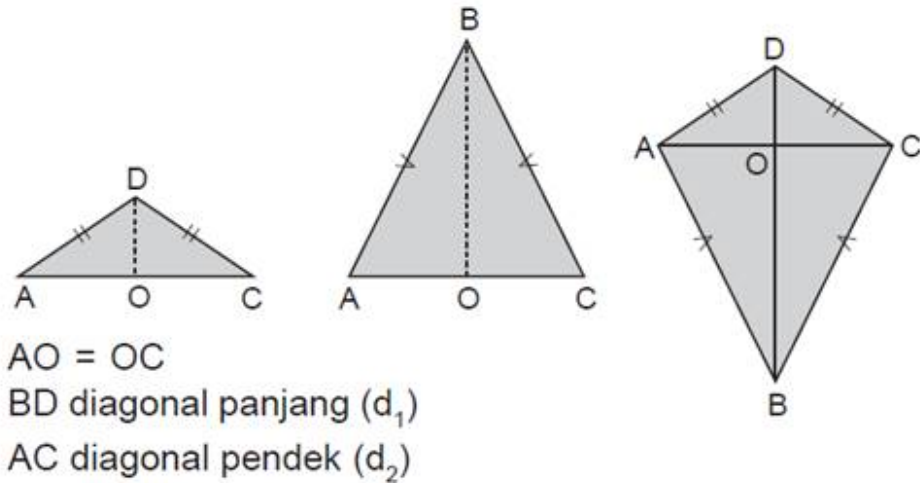
Jadi Luas Trapesium adalah

$$L = \frac{1}{2} \times (a + b) \times t$$

dengan: t = tinggi trapesium

a dan b merupakan sisi-sisi yang sejajar

b. Menghitung luas layang-layang dengan luas segitiga



$$L_{ABCD} = L_{\triangle ABC} + L_{\triangle ACD}$$

$$L_{ABCD} = \frac{1}{2} \times AC \times OB + \frac{1}{2} \times AC \times OD$$

$$L_{ABCD} = \frac{1}{2} \times AC \times (OB + OD)$$

$$L_{ABCD} = \frac{1}{2} \times AC \times BD$$

Jadi, luas layang-layang (L) dirumuskan:

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

d_1 dan d_2 adalah diagonal layang-layang.

4. Metode Penemuan Terbimbing

a. Pengertian Penemuan Terbimbing

Bruner (Ruseffendi, 1991) dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya.

“Menemukan“ disini terutama adalah menemukan secara terbimbing. Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan memberi tahu.

Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan, dan memotivasi kemampuan mereka. Pembelajaran dengan metode penemuan lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar.

Menurut Mulyasa (2011:110) cara mengajar dengan metode penemuan terbimbing menempuh langkah-langkah berikut:

- a. Adanya masalah yang akan dipecahkan.
- b. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.
- c. Konsep atau prinsip yang harus ditemukan oleh peserta didik melalui kegiatan tersebut perlu dikemukakan dan ditulis secara jelas.
- d. Harus tersedia alat dan bahan yang diperlukan.
- e. Susunan kelas diatur sedemikian rupa.
- f. Guru harus memberikan kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan data.
- g. Guru harus memberikan jawaban dengan tepat data dan informasi yang diperlukan peserta didik.

Menurut Gilstrap (1975) mengemukakan petunjuk langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melaksanakan metode penemuan terbimbing yaitu:

1. Menilai kebutuhan dan minat siswa.
2. Seleksi pendahuluan.
3. Mengatur susunan kelas.
4. Bercakap-cakap dengan siswa.
5. Menyiapkan suatu situasi yang mengandung masalah yang minta dipecahkan.
6. Mengecek pengertian siswa tentang masalah yang digunakan.
7. Menambah berbagai alat peraga.
8. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergiat mengumpulkan dan bekerja dengan adat.
9. Mempersilahkan siswa mengumpulkan dan mengatur data sesuai dengan kecepatannya sendiri.
10. Memberikan kesempatan kepada siswa melanjutkan pengalaman belajarnya.
11. Memberi jawaban dengan tepat dan cepat dengan data dan informasi.
12. Memimpin analisisnya sendiri melalui percakapan dan eksplorasinya sendiri dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
13. Mengajarkan keterampilan untuk belajar dengan penemuan yang diidentifikasi oleh kebutuhan siswa.

14. Merangsang interaksi siswa dengan siswa.
15. Mengajukan pertanyaan tingkat tinggi maupun pertanyaan tingkat yang sederhana.
16. Bersikap membantu jawaban siswa, ide siswa, pandangan dan tafsiran yang berbeda.
17. Membesarkan siswa untuk memperkuat pertanyaannya dengan alasan dan fakta.
18. Memuji siswa yang sedang giat dalam proses penemuan.
19. Membantu siswa menulis atau merumuskan prinsip, aturan, ide, generalisasi atau pengertian yang menjadi pusat dari masalah semula dan yang telah ditemukan melalui strategi penemuan.
20. Mengecek apakah siswa menggunakan apa yang telah ditemukannya.

Dari langkah-langkah pelaksanaan metode penemuan terbimbing diatas dapat disederhanakan menjadi seperti langkah-langkah yang ditemukan oleh Richard Schuman (Suryosubroto, 2009:184) adalah sebagai berikut:

Tahapan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
Identifikasi Kebutuhan	Guru mengadakan apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa	Siswa menjawab pertanyaan guru
Pendahuluan	Guru menyeleksi prinsip-prinsip pengertian, konsep, generalisasi yang akan dipelajari pada pokok bahasan	Siswa mempersiapkan pembelajaran
Seleksi Bahan	Guru menyeleksi bahan soal dan tugas-tugas pada pokok bahasan	Siswa mempersiapkan buku yang menunjang pembelajaran

Penjelasan	Guru menjelaskan pokok bahasan	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
Mengecek Pemahaman	Guru memberikan pertanyaan tambahan yang terkait pada materi dan tugas yang harus dikerjakan	Siswa dianjurkan untuk bersikap kritis dalam menyimak atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
Proses Penemuan	Guru mempersilahkan siswa untuk melakukan penemuan	Siswa antusias melakukan diskusi aktif dengan mengerjakan LKS dengan diskusi kelompoknya
Bimbingan	Guru membimbing siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam melakukan penemuan	Siswa yang mengalami kesulitan bertanya mengenai permasalahan yang dihadapi
Fasilitator	Guru memfasilitasi dengan memberikan pertanyaan pada saat proses penemuan	Siswa memperhatikan pertanyaan dan pengarahan yang diberikan oleh guru
Interaksi	Guru merangsang siswa untuk dapat berinteraksi dengan yang lain	Siswa berinteraksi dengan siswa yang lain
Motivasi	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dengan nilai tertinggi dengan waktu paling singkat akan diberikan hadiah	Siswa meluapkan kegembiraannya karena mendapat penghargaan dari guru dan teman yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok
Merumuskan Penemuan	Bersama-sama guru dan siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuan	Siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuan secara kreatif dan sistematis
Penutup	Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	Siswa menyimak dan mencatat pesan guru

b. Keunggulan Penemuan Terbimbing

- Membantu peserta didik untuk mengembangkan kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif
- Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dipikirkannya

- Dapat membangkitkan motivasi dan gairah peserta didik untuk belajar lebih giat lagi
- Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing – masing
- Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

c. Kelemahan metode penemuan terbimbing

- Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
- Guru dan siswa yang telah terbiasa dengan PMB gaya lama maka metode penemuan terbimbing akan mengecewakan
- Proses dalam metode penemuan terbimbing terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan ketrampilan bagi siswa
- Memakan waktu yang cukup banyak
- Kalau kurang terpimpin atau kurang terarah dapat menjurus kepada kekacauan atas materi yang dipelajari

5. Alat peraga

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar efektif. Metode dan alat peraga merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang

berfungsi sebagai cara/teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai pada tujuan. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Menurut Suryosubroto (2009:40), Alat peraga dalam proses belajar mengajar penting karena memiliki fungsi pokok sebagai berikut:

- Penggunaan alat peraga dalam proses mengajar mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar.
- Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.

Alat peraga yang digunakan dalam menemukan rumus trapesium dan layang-layang ini adalah dengan menggunakan potongan bangun datar tersebut dan selanjutnya siswa menemukan rumus bangun datar tersebut dalam kelompoknya dengan bimbingan guru.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian Laili Hidayati Prodi PGSD, FKIP UMP tahun 2011 yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri 2 Purwojati “ menyimpulkan :

Pada siklus I, ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata 69,3 dan persentase ketuntasan belajar 66,7% (cukup baik), ranah afektif diperoleh nilai rata-rata kelas 27,8 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 69,5% (cukup baik), ranah psikomotor diperoleh nilai rata-rata kelas 23,39 dan persentase ketuntasan belajar 73% (cukup baik).

Pada siklus II, ranah kognitif meningkat menjadi 86,1 dengan persentase ketuntasan belajar 86,1% (sangat baik), ranah afektif meningkat dengan nilai rata-rata kelas 34,39 dengan persentase ketuntasan belajar 85,97% (sangat baik), ranah psikomotor meningkat menjadi 29,2 dan persentase ketuntasan belajar 90,28% (sangat baik).

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian yang relevan dapat diuraikan kerangka berfikir sebagai berikut:

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dari interaksi dengan lingkungannya. Pada dasarnya siswa mampu untuk belajar tergantung dari faktor yang ada di sekitarnya, terutama dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dan alat peraga mempengaruhi siswa dalam belajar, karena tidak adanya alat peraga yang digunakan maka siswa akan merasa bosan dan tidak bervariasi dalam menerima pelajaran. Metode yang digunakan apabila tidak sesuai dengan karakteristik siswa juga akan membuat siswa menjadi pasif dan pembelajaran akan monoton.

Oleh karena itu, melalui metode penemuan terbimbing, siswa akan menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan metode ini menjadikan pembelajaran menjadi bervariasi. Itu dikarenakan dengan metode penemuan terbimbing siswa diberi kesempatan untuk dapat menganalisa dan berdiskusi sehingga siswa lebih aktif. Dengan metode penemuan terbimbing diharapkan hasil belajar matematika siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor khususnya pada materi menghitung luas bangun datar dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan: “Melalui metode penemuan terbimbing maka hasil belajar matematika yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada materi menghitung luas bangun datar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangtengah Kecamatan Baturraden tahun pelajaran 2011/2012 dapat meningkat”.