

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan**

Pengembangan ialah metode yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk dan menguji validitas produk penelitian. Penelitian dan pengembangan tidak hanya menghasilkan produk yang terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti film pendidikan, buku teks, dan lainnya, namun juga berbentuk proses atau prosedur seperti metode mengajar atau metode pengorganisasi pembelajaran. Penelitian pengembangan mengikuti prosedur penelitian yang bertahap dan membentuk siklus yang konsisten hingga menghasilkan produk yang ideal. Langkah penelitian atau proses pengembangan meliputi analisis hasil temuan penelitian, melaksanakan uji coba lapangan sesuai dengan tempat produk digunakan, dan melaksanakan revisi hasil uji lapangan.<sup>1</sup>

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>2</sup>

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.<sup>3</sup>

Penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk

---

<sup>1</sup> Punaji Setyorini, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012)

<sup>2</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

<sup>3</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metodologi Penelitian Terapan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2012)

meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media memiliki arti dan makna yang terlalu luas dan kompleks. Sulitnya dalam mendefinisikan media sangat terasa apabila dikaitkan dengan beberapa istilah lain. Kata media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai makna antara atau perantara dan merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dengan penerima informasi. Mengenai istilah, media berfungsi sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Berikut ini beberapa pengertian media dari beberapa ahli dan organisasi :

- a. Menurut Azhar Arsyad, media alat yang membantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Alat bantu tersebut dapat berupa manusia, cetak, visual, audio-visual, dan computer.<sup>5</sup>
- b. Menurut AECT (*Association for Educational Communications Technology*) yang merupakan salah satu organisasi di bidang pendidikan

---

<sup>4</sup> Anik Ghufon, *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007).

<sup>5</sup> Iis Aprinawati, "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 Nomor 1 (2017), 74.

dan komunikasi mendefinisikan media merupakan bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.<sup>6</sup>

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media, dapat ditarik kesimpulan garis besar bahwa media merupakan segala sesuatu baik berupa alat maupun bahan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik.

## 2. Manfaat dan Fungsi Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Namun secara lebih khusus terdapat beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien dan menarik.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>7</sup>

Selain manfaat yang telah disebutkan di atas, media pembelajaran juga

---

<sup>6</sup> Nabil Nabil, "Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi" *Almarhalah/ Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 4 Nomor 1 (2020), 56.

<sup>7</sup> Isran Rasyid Karo-Karo Dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, Volume 7 Nomor 1 (2018), 94.

memiliki beberapa fungsi. Adapun fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat sebagai sarana motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, namun dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran mempunyai arti lebih yaitu pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan sudut pandang setiap peserta didik sehingga sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar maupun kemampuan peserta didik, maka media

pembelajaran dapat melayani secara fleksibel pada setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

### 3. Jenis-Jenis Media

Media yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beraneka ragam. Penggunaan atau pemilihan media dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran dapat dibedakan jenisnya. Berdasarkan penggunaan atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terdiri atas:

- a. Media pembelajaran yang digunakan secara massal atau banyak orang, seperti belajar melalui televisi, internet dan radio.
- b. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara perorangan, seperti belajar melalui modul atau buku pelajaran.

Sedangkan berdasarkan dari sifatnya, jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Media auditif atau audio merupakan media yang hanya dapat didengar dan memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini antara lain film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual merupakan jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara juga unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung kedua unsur

jenis media yang pertama dan kedua.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi yaitu:<sup>8</sup>

a. Kesesuaian dengan tujuan

Tujuan pembelajaran secara umum mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Ketepatan guna

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan sebagai pemilihan media berdasarkan kegunaan. Maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

c. Keadaan peserta didik

Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Ketersediaan

Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada, maka pendidik hendaknya membuatnya namun jika pendidik tidak mampu membuatnya, maka menggunakan media alternatif yang ada di sekolah.

---

<sup>8</sup> Izqy Yuan dan Andari Ms, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten," *Jurnal Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1 (2019): 263–75.

e. Biaya kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya seimbang dengan manfaat yang didapat.

f. Keterampilan pendidik

Pendidik harus mampu mengoperasikan media yang dipilih.

g. Mutu teknis

Kualitas media mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika kualitas media tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.

Dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena media pembelajaran yang tepat ialah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan adalah suatu hal yang patut atau pantas untuk dikerjakan. Kelayakan berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan suatu media pembelajaran harus diukur kelayakannya agar dapat dipakai dan digunakan dalam jangka waktu yang lama. Layak berarti bagus atau sesuai dengan kriteria atau komponen dalam media pembelajaran tersebut.

---

<sup>9</sup> Sudjana N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).

Media pembelajaran dikatakan valid jika media tersebut sudah sesuai indikator ataupun aspek yang menyangkut tentang penggunaan media pembelajaran tersebut. Layak tidaknya suatu media pembelajaran matematika didasarkan pada beberapa aspek yaitu:<sup>10</sup>

- a. Sesuai dengan konsep matematika.
- b. Sesuai dengan kurikulum.
- c. Bentuk dan warnanya menarik.
- d. Mudah digunakan.

Apabila dikaitkan dengan media pembelajaran, maka dapat dinyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah pengujian yang dilakukan terhadap media apakah penyajian media sudah sesuai dengan konsep, kurikulum, daya tarik, serta kemudahannya untuk digunakan.

### **C. Media *Fun Thinkers Book***

#### **1. Pengertian Media *Fun Thinkers Book***

Media pembelajaran berkembang begitu pesat yang dapat digunakan di sekolah-sekolah. Media tersebut ada yang dibuat secara mandiri oleh guru maupun yang diproduksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *Fun Thinkers Book* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan.<sup>11</sup>

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menurut Gordon adalah seperangkat buku yang didesain untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini disajikan dalam sebuah permainan dengan

---

<sup>11</sup> Rindiana Putri Riani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "*Fun Thinkers Book*" Tema Berbagi Pekerjaan," *Jurnal Sinektik*, Volume 2 Nomor 2 (2019), 8.



buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Di dalam media *Fun Thinkers Book* jawaban muncul dalam pola tertentu yang menarik perhatian. Menurut Gordon, media *Fun Thinkers Book* seperti sebuah ensiklopedia modern peserta didik. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif peserta didik. Media *Fun Thinkers Book* merupakan salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus di bidang penciptaan mediamedia inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

## 2. Karakteristik Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dengan tampilan menarik agar peserta didik termotivasi menggunakannya. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung ingin selalu bermain. Adapun karakteristik seperangkat media *Fun Thinkers Book*, sebagai berikut:<sup>12</sup>

- a. Materi pembelajaran di buat dalam bentuk kegiatan yang spesifik, berdasarkan hal tersebut maka dapat memepmudah peserta didik belajar mandiri.
- b. Kontekstual, dimana penyajian materi berkaitan terhadap tugas, suasana, lingkungan, ataupun konteks kegiatan peserta didik.
- c. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana serta komunikatif.

---

<sup>12</sup> Anti Santika Anjarani, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 77 Nomor 4 (2020), 108.

- d. Memiliki instrument penilaian dimana peserta didik dapat menilai secara mandiri.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dengan tampilan menarik supaya peserta didik senang menggunakannya. Adapun peneliti simpulkan bahwa karakteristik perangkat media *Fun Thinkers Book* tersebut terdiri atas:

- a. Media pembelajaran berupa buku yang terdapat berbagai level mata pelajaran dan dilengkapi dengan bingkai peraga.
- b. Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai 9 dengan sisi belakang memiliki warna (3 merah, 3 berwarna kuning, 3 berwarna hijau).
- c. Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.

### 3. Langkah-langkah Menggunakan *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah. Namun demikian media ini tetap dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya. Adapun langkah-langkah cara penggunaannya yaitu:<sup>13</sup>

- a. Buka buku *Fun Thinkers Book* sesuai materi yang akan dipelajari.
- b. Buka bingkai peraga dan ditempatkan di atas buku yang telah terbuka, pastikan bahwa jendela-jendela terbuka pada bingkai berada tepat di atas buku.
- c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurutan pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- d. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- e. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.

---

<sup>13</sup> *Ibid*, 109.

- f. Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 9.
- g. Tutup dan balikkan bingkai peraga, maka akan dilihat tiga baris ubin berwarna.
- h. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- i. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

#### 4. Manfaat Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* cocok digunakan dan bermanfaat serta dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Manfaat media *Fun Thinkers Book* untuk guru yaitu:<sup>14</sup>

- a. Membantu guru membentuk suasana belajar yang menyenangkan.
- b. Mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
- c. Materi pelajaran yang abstrak dapat menjadi lebih konkret dengan penerapan media pembelajaran.
- d. Kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Manfaat media *Fun Thinkers Book* bagi peserta didik adalah:

- a. Merangsang rasa ingin tahu serta menanamkan nilai kejujuran pada diri peserta didik.
- b. Membantu lebih mudah memahami materi pelajaran.

---

<sup>14</sup> Sonia Pangaribuan dan Laurensia Masri Perangin-angin, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023," *Journal on Education*, Vol. 06 No. 01, 2023. hlm. 4055-4056.

- c. Meningkatkan pemahaman serta fokus peserta didik dalam pembelajaran karena proses pembelajaran yang tidak membosankan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki manfaat yaitu peserta didik dibekali kemampuan belajar ketelitian, dapat bekerja sama dengan kelompok dan fokus dalam melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga peserta didik semangat dalam proses pembelajaran dan juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

## 5. Kelebihan dan kelemahan Media *Fun Thinkers Book*

### a. Kelebihan Media *Fun Thinkers Book*

Media ini memiliki kelebihan pada sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, serta bentuk yang menarik disertai dengan gambar sesuai dengan materi pembelajaran pada materi matematika bangun datar kelas III. Media ini *Fun Thinkers Book* dibuat dengan menggunakan 2 bahan yaitu bingkai kotak yang terbuat dari kayu dan bukannya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter anak SD.

Bentuk dan bahan yang di pakai dalam media ini membuat kegiatan belajar mengajar lebih diminati dan menyenangkan, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Media ini juga memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik sehingga pelajaran lebih mudah di ingat serta peserta didik juga bisa berinteraksi langsung dengan temannya karena media ini dilakukan secara berkelompok.

### b. Kelemahan Media *Fun Thinkers Book*

- 1) Media *Fun Thinkers Book* hanya mencakup materi tertentu.
- 2) Media *Fun Thinkers Book* tidak bisa digunakan pada saat pembelajaran online.
- 3) Media *Fun Thinkers Book* digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama.

#### 6. Contoh Desain Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan. Media ini dirancang secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga cocok untuk menanamkan pemahaman konsep pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran. Berikut adalah contoh desain media *Fun Thinkers Book*:



**Gambar 2. 1**

#### **Media *Fun Thinkers Book***

#### **D. Bangun Datar**

James dan James meyakini bahwa matematika adalah ilmu logika, tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berkaitan. Matematika dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu aljabar, analisis dan geometri. Dalam penelitian

ini, peneliti hendak membuat media yang berkaitan dengan salah satu topik geometri yaitu bangun datar.<sup>15</sup>

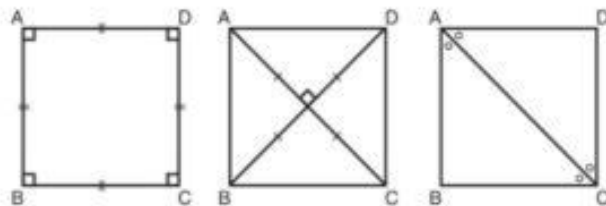
## 1. Bangun Datar

Geometri adalah ilmu matematika yang mempelajari bidang dua dimensi. Hasil belajar ini memuat hasil pembelajaran yang harus dicapai sebagai syarat tercapainya hasil pembelajaran pada materi bangun datar. Bangun datar merupakan sebuah ilmu matematika yang mempelajari suatu bidang 2 dimensi.

## 2. Jenis-jenis Bangun Datar

Jenis-jenis bangun datar pada kelas 3 semester 2 yaitu:<sup>16</sup>

### a. Persegi



Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki bentuk pada keempat rusuk yang sisinya sama panjang dan memiliki empat sudut siku-siku sebesar 90 derajat.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar persegi, antara lain:

- 1) Memiliki sisi-sisi yang sama panjang.
- 2) Memiliki dua diagonal yang sama panjang (keduanya saling berpotongan dan membentuk tegak lurus serta membaginya menjadi dua bagian sama panjang).

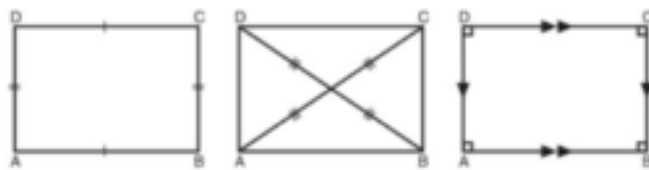
---

<sup>15</sup> Farhan Prakoso dan Sriyanti Rahmatunnisa, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Model Listen and Draw," *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 3 No. 1, 2019. hlm. 46.

<sup>16</sup> Suharyanto dan C.Jacob, *Matematika 3: Untuk SD/MI Kelas III*, CV. Bina Pustaka, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

- 3) Memiliki empat sudut siku-siku yang sama besar, yakni 90 derajat.
- 4) Memiliki empat sumbu simetri lipat.
- 5) Memiliki empat titik sudut.
- 6) Memiliki empat sumbu simetri putar.

b. Persegi Panjang

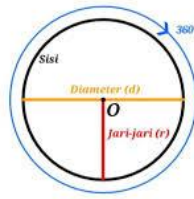


Persegi panjang adalah suatu bangun datar dua dimensi yang memiliki dua bentuk pasang rusuk yang sama panjang dan sejajar, memiliki empat sudut siku-siku dengan panjang sisinya yang berhadapan sama panjang.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar persegi panjang, antara lain sebagai berikut.

- 1) Memiliki empat sisi (dimana kedua sisi tersebut saling berhadapan sama panjang dan sejajar).
- 2) Memiliki empat sudut siku-siku yang sama besar, yaitu 90 derajat.
- 3) Memiliki dua diagonal (garis melintang) yang berpotongan menjadi dua bagian yang sama panjang.
- 4) Memiliki dua sumbu simetri lipat.
- 5) Memiliki dua sumbu simetri putar.
- 6) Memiliki sisi-sisi persegi panjang yang saling tegak lurus.

### c. Lingkaran

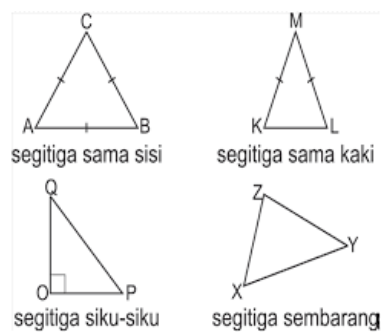


Lingkaran adalah bangun datar yang tersusun dari kurva dengan jarak yang sama atau dapat dikatakan sebagai garis melengkung sempurna yang memiliki titik pusat.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar lingkaran, antara lain:

- 1) Memiliki jarak pada tepi garis ke titik pusat yang biasa disebut dengan jari-jari atau dilambangkan  $r$ .
- 2) Memiliki simetri lipat dan putar yang jumlahnya tidak terhingga.
- 3) Memiliki jumlah derajat lingkaran sebesar 360 derajat.
- 4) Memiliki satu titik pusat.
- 5) Memiliki diameter yang membagi lingkaran menjadi dua sisi yang seimbang.
- 6) Memiliki jari-jari yang menghubungkan ke titik pusat dengan titik busur lingkaran.
- 7) Memiliki diameter yang konstan.

### d. Segitiga





Segitiga adalah bangun datar geometri yang mempunyai tiga sisi berupa garis lurus dengan tiga sudut. Segitiga memiliki beberapa macam bentuk, yaitu segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, segitiga siku-siku, segitiga sembarang, segitiga tumpul, dan segitiga lancip.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar segitiga, antara lain sebagai berikut.

1) Segitiga Sama Sisi

- a) Memiliki tiga sudut yang sama besarnya, yakni 60 derajat.
- b) Memiliki tiga sisi yang sama panjang
- c) Memiliki tiga sumbu simetri lipat.
- d) Memiliki tiga sumbu simetri putar.

2) Segitiga Sama Kaki

- a) Memiliki satu sumbu simetri lipat.
- b) Memiliki dua sisi yang berhadapan sama panjang.
- c) Memiliki satu sumbu simetri putar.

3) Segitiga Siku-siku

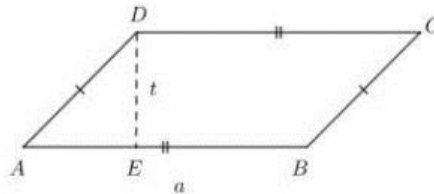
- a) Memiliki satu sisi miring.
- b) Tidak memiliki sumbu simetri lipat.
- c) Memiliki dua sisi yang saling tegak lurus.
- d) Tidak memiliki sumbu simetri putar.
- e) Salah satu sudutnya, yaitu sudut siku-siku sebesar 90 derajat.
- f) Menggunakan rumus pythagoras dalam mencari panjang sisi miringnya.

4) Segitiga Sembarang

- a) Memiliki tiga sisi tidak sama panjang.
- b) Memiliki tiga sudut yang besarnya berbeda.

- c) Tidak memiliki sumbu simetri lipat.
- d) Memiliki satu sumbu simetri putar.

e. Jajar Genjang

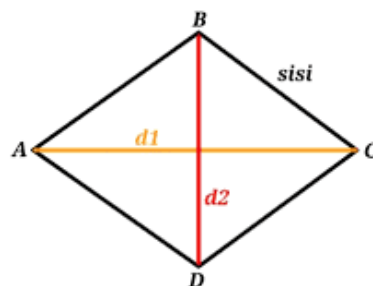


Jajar genjang adalah bangun datar segi empat atau dua dimensi yang memiliki bentuk dua pasang rusuk yang sama panjang dan sejajar dengan pasangannya serta memiliki dua pasang sudut (bukan siku-siku) yang sama besar dengan sudut di hadapannya.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar jajar genjang, antara lain:

- 1) Memiliki dua diagonal yang tidak sama panjang.
- 2) Tidak memiliki sumbu simetri lipat dan sumbu simetri putar.
- 3) Memiliki dua pasang sisi yang saling berhadapan sama panjang dan saling sejajar.
- 4) Memiliki empat titik sudut saling berhadapan sama besar dan berpasangan (dua sudut tumpul dan dua sudut lancip).
- 5) Memiliki sudut yang saling berdekatan sebesar 180 derajat.

f. Belah Ketupat

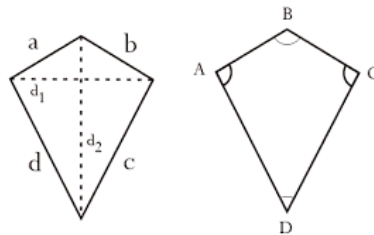


Belah ketupat adalah jenis bangun datar dua dimensi yang memiliki bentuk sama panjang pada empat rusuk dan sisinya serta memiliki dua pasang sudut yang bukan sudut siku-siku sama besar dengan sudut di hadapannya.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar belah ketupat, antara lain sebagai berikut.

- 1) Memiliki empat titik sudut yang saling berhadapan dan sama besarnya.
- 2) Memiliki dua diagonal yang panjangnya berbeda.
- 3) Memiliki dua sumbu simetri lipat.
- 4) Memiliki dua sumbu simetri putar.
- 5) Memiliki sisi yang tidak tegak lurus.
- 6) Memiliki dua jumlah sudut yang berdekatan sebesar 180 derajat.

g. Layang-layang



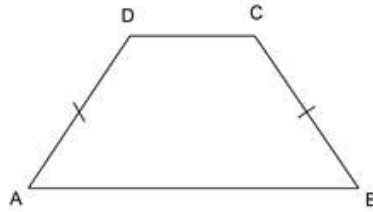
Layang-layang adalah bangun geometri yang memiliki bentuk segiempat dari dua segitiga sama kaki yang alasnya saling berhimpitan serta memiliki diagonal yang saling tegak lurus.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar layang-layang, antara lain:

- 1) Memiliki satu sumbu simetri lipat.
- 2) Tidak memiliki sumbu simetri putar.
- 3) Memiliki empat sisi berpasangan yang sama panjang.
- 4) Memiliki empat titik sudut (sepasang sudutnya saling berhadapan sama besar).

5) Memiliki dua diagonal yang berbeda dan saling tegak lurus.

#### h. Trapezium



Trapezium adalah bangun datar yang memiliki bentuk berupa segiempat dengan sepasang sisinya saling berhadapan sejajar.

Ciri-ciri dan sifat bangun datar trapesium, antara lain sebagai berikut.

- 1) Trapezium memiliki berbagai macam bentuk, yaitu trapesium sembarang, siku-siku, dan sama kaki.
- 2) Memiliki empat sisi (dua sisi yang saling sejajar).
- 3) Memiliki empat sudut (dua jumlah sudut saling berdekatan dengan besar 180 derajat).

### E. Pemahaman Peserta Didik

#### 1. Pengertian Pemahaman Peserta Didik

Setiap peserta didik pada dasarnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap pokok bahasan yang disajikan dalam suatu mata pelajaran. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.<sup>17</sup>

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan hafalan. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu

---

<sup>17</sup> Riska Sugiarto, Nurdyansah Nurdyansyah, dan Pandi Rais, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Halaqa: Islamic Education Journal*, Volume 2 Nomor 2 (2018), 201–212.

dan dapat melihatnya dari berbagai segi.<sup>18</sup> Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuanberfikir yang berbeda-beda setiap peserta didik dimana mereka mampu menerjemahkan, menafsirkan, dan menyatakan kembali menggunakan cara mereka sendiri.

## 2. Indikator Pemahaman Peserta Didik

Adapun indikator pemahaman pada Taksonomi Bloom menurut Anderson dan Krathwohl yang penulis kutip dari Erika Agustina, dkk., mengemukakan bahwa dalam kategori memahami mencakup tujuh kognitif, antara lain sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a. Menafsirkan (*interpreting*), yaitu peserta didik mampu mengubah kalimat ke gambar, dan gambar ke kalimat.
- b. Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu peserta didik mampu memberikan contoh mengenai konsep secara umum dan peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus.
- c. Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu peserta didik mampu menggolongkan konsep umumnya dan peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri umumnya.
- d. Meringkas (*summarizing*), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan.
- e. Menarik inferensi (*inferring*), yaitu peserta didik mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
- f. Membandingkan (*comparing*), yaitu peserta didik mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara 2 atau lebih objek.

---

<sup>18</sup> Stelie D. Ratumanan, "Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Honoli Journal: Primay Teacher Education*, Vol. 2 No. 1 (2020), 11–16.

<sup>19</sup> Erika Agustina, M. Ferdiansyah, Sylvia Lara Syaflin, "Analisis Kemampuan Pemahaman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 1 (2021), 49.

- g. Menjelaskan (*explaining*), yaitu peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

Berdasarkan uraian di atas, peserta didik dikatakan paham apabila dapat menafsirkan, memberi contoh, meringkas, dan menarik kesimpulan pada suatu materi.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Peserta Didik

Kurangnya kemampuan matematika di kalangan siswa menimbulkan tantangan yang signifikan dalam memahami konsep matematika. Pemahaman konsep-konsep ini dipengaruhi oleh dua faktor utama: intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi atribut internal siswa seperti kecerdasan, rentang perhatian, kesiapan, motivasi, minat, dan bakat. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi unsur luar seperti sumber daya pendidikan, sarana, prasarana, dan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Berdasarkan penelitian Slameto, salah satu faktor intrinsik utama yang secara signifikan mempengaruhi pemahaman konsep siswa adalah :<sup>21</sup>

#### a. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal yang muncul dalam diri seseorang, baik disadari maupun tidak, yang mendorongnya untuk mengambil tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Dorongan ini sering kali disertai dengan “perasaan” berbeda yang mendorong mereka menuju hasil yang diinginkan. Selain itu, kepentingan pribadi memainkan peran penting dalam mendorong motivasi ini.

---

<sup>20</sup> Zuhriana, “Fakto-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Miftahul Huda”, *Jurnal Cendekia*, Vol.8 No. 1 (2021), 72.

<sup>21</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 45.

b. Minat

Minat seseorang pada suatu objek menandakan ketertarikannya terhadap objek tersebut. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang menarik minat mereka, mereka merasakan kegembiraan. Oleh karena itu, minat dan perhatian itu berbeda. Perhatian bersifat sementara dan tidak selalu menimbulkan perasaan gembira, sedangkan keterlibatan terus-menerus pada minat seseorang mencegah kebosanan dan secara konsisten menimbulkan perasaan gembira dan puas.

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan seseorang yang sudah ada sejak lahir. Pada saat yang sama, menurut Hilgard, bakat adalah “kemampuan untuk belajar.” Ketika seseorang belajar atau berlatih, kemampuan muncul dan menjadi keterampilan yang nyata.

d. Kesiapan

Kesiapan merupakan kesediaan seseorang, yaitu kondisi keseluruhan seseorang untuk memberikan respon atau bereaksi. Persiapan merupakan suatu sikap yang harus dimiliki seseorang ketika merencanakan sebuah acara agar acara tersebut benar-benar dipersiapkan dengan baik.

e. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan energi mental tertentu pada sekumpulan objek. Agar dapat lebih memahami konsep-konsep dalam materi, maka siswa harus memperhatikan materi yang diberikan oleh pendidik pada saat kegiatan pembelajaran.