

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan berasal dari kata "kembang" dalam kamus besar bahasa Indonesia, yang berarti "menjadi tambah sempurna" (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).¹⁵ Kata "media" berasal dari kata latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari penerima dan pengirim pesan. Oleh karena itu, media adalah alat yang menyampaikan atau mengirimkan instruksi.¹⁶ Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.¹⁷ Pada tahap analisis, penelitian literatur dan penelitian lapangan dilakukan. Selanjutnya, membuat media dengan membuat flowchart dan storyboard, dan kemudian membuat media sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada tahap akhir, evaluasi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Yusufhadi Miarso, dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Dengan demikian,

¹⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 414.

¹⁶ Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 8.

¹⁷ Andi Rustandi dan Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda", Jurnal Fasilkom, Vol. 11 No. 2 (2021), hal 57-60

media ini dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali yang terjadi di antara mereka.¹⁸ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yakni media yang dapat digunakan sebagai proses belajar mengajar guru kepada peserta didik yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan di ajarkan oleh pendidik kepada peserta didik.

b. Fungsi Media

Fungsi media pembelajaran yakni penyampaian materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:¹⁹

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran

¹⁸ Miarso Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan., 458.

¹⁹ Delta-Pi:Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika ISSN 2089-855X Vol.4, No.1, April 2015

yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a) Memotivasi minat atau tindakan,
- b) Menyajikan informasi,
- c) Memberi instruksi

c. Jenis Media

Jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat dikelompokkan sebagai berikut:²⁰

1. Media asli hidup, yakni aquarium dengan ikan dan tumbuhannya, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua binatang yang ada, kebun percobaan/kebun botani dengan berbagai tumbuhan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi serangga, semut, anai-anai dan sebagainya).
2. Media asli mati, berupa herbarium, taksidermi, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam).
3. Media asli benda tak hidup, contohnya berbagai jenis batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tulis, dan papan tempel.
4. Media asli tiruan atau model, yakni model irisan bagian dalam bumi, model penampang batang, penampang daun, model boneka, model torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model DNA, maket.
5. Media grafis contohnya bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.

²⁰ Drs. Arief Sidharta, M.Pd, jurnal pembelajaran, hal 11-12

6. Media dengar (audio) meliputi program radio, tape recorder, piringan hitam, cassette, tape, penguat suara, telepon.
 7. Media pandang dengar (audio visual) contohnya yaitu televisi, video, film suara (gambar hidup), slide bersuara.
 8. Media proyeksi meliputi proyeksi diam (still projection), contohnya slide, filmstrip, transparansi; proyeksi gerak (movie projection), contohnya film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8 mm, 16 mm, 36 mm).
 9. Media cetak (printed materials) meliputi buku cetak, koran, majalah, komik.
- d. Kriteria Media yang Baik

Sebelum mengembangkan media harus menyiapkan beberapa kriteria media yang baik digunakan untuk media pembelajaran, sebagaimana mempersiapkan alat, bahan, disertai dengan materi yang akan dikembangkan didalam media yang akan dibuat. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan mengenai kriteria pemilihan media, guru perlu memperhatikan dan menjadikannya sebagai bahan pendukung dan optimalisasi hasil belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang dinilai perlu menjadi perhatian guru adalah tujuan pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pebelajar, konten artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai dan berkaitan dengan isi kurikulum, ketersediaan media artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di

dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media di pasar atau di sekolah, di sisi lain guru dapat merancang dan mengembangkan sendiri jenis media yang akan digunakan, Faktor fleksibilitas artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran, daya tahan artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama, efektivitas biaya artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran, dan kesesuaian pesan-pesan yang dibawakan oleh media dengan materi pelajaran yang akan kepada peserta didik.²¹

e. Materi-materi Dalam Media

Materi pada media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu mengambil materi bangun ruang pada kelas 1, peneliti mengambil materi bangun ruang dan mengembangkan media Box Bangru (bangun ruang) bertujuan untuk meminimalkan miskonsepsi siswa pada materi bangun ruang. Macam-macam bangun ruang pada materi kelas 1 yakni : kubus, balok, bola, tabung, dan kerucut.

3. Media Box Bangru (bangun ruang)

a. Pengertian Media Box Bangru (bangun ruang)

Media pembelajaran Box ialah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam kotak. Box Bangru (bangun ruang) adalah kotak ledak yang setiap lembaran box terdapat layer yang diisi pesan jenis bangun ruang serta jaring-jaring bangun ruang. Media pembelajaran Box Bangru

²¹ Mohamad Miftah, Nur Rokhman, “*Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*”, Vol 1 (April,2022),hlm.416

(bangun ruang) terdapat berbagai contoh bentuk macam-macam bangun ruang. pembelajaran didalamnya sehingga memberi kesan belajar yang menyenangkan. Sajian materi dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif serta warna dan visual yang disajikan juga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi.

b. Kelebihan Media Box Bangru (bangun ruang)

- 1) Dapat digunakan untuk media pembelajaran di kelas atas, yakni kelas 4,5,6.
- 2) Memudahkan guru untuk penyampaian materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 3) Siswa dapat memahami materi dengan efektif dan nyata sehingga mudah memahami materi.
- 4) Media pembelajaran yang menarik.

c. Kelemahan Media Box Bnagru (bangun ruang)

Kelemahan media Box Bangru yaitu:

- 1) Siswa tidak dapat memegang secara pribadi hanya bisa di tampilkan di depan saat guru menerangkan materi.
- 2) Mudah rusak

d. Manfaat Media Box Bangru (bangun ruang)

Media Box Bangru (bangun ruang) memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara nyata.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang menarik.
- 3) Memudahkan guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

e. Langkah-langkah menggunakan Box Bagru (bangun ruang)

Media pembelajaran ini digunakan untuk meminimalkan miskonsepsi siswa kelas satu pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang, berikut cara menggunakan media Box Bangru (bangun ruang) Pengimplementasian media ini yaitu:

- 1) Menampilkan media dan menjelaskan kepada siswa apa yang ada didalam Box Bangru (bangun ruang)
- 2) Guru memberikan lembar kerja peserta didik untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi bangun ruang.
- 3) Selanjutnya guru mengevaluasi pembelajaran mengenai materi bangun ruang dan dapat menyimpulkan pemahaman peserta didik mengenai materi bangun ruang.

4. Miskonsepsi

a. Pengertian Miskonsepsi

Menurut Berg, “Tafsiran atau pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep disebut konsepsi”. Peserta didik harus memiliki konsepsi yang benar. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh kesalahan dalam memahami konsep (miskonsepsi).²² Sering kali peserta didik mengabaikan pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru, dengan begitu terjadi miskonsepsi antara pemateri dengan peserta didik, adanya miskonsepsi mengakibatkan kurang efektifnya proses pembelajaran dan menurunnya hasil belajar peserta didik, peneliti saat ini menciptakan media Box Bangru (bangun ruang) guna meminimalkan

²² Nurul Mukhlisa., Miskonsepsi pada Peserta Didik., Vol.4 No.2., 67.

miskonsepsi pada peserta didik untuk penjelasan materi bangun ruang kelas I. Siswa dikatakan memahami konsep apabila mampu mendefinisikan konsep dan memberi contoh atau bukan contoh dari konsep.

b. Faktor-faktor Penyebab Miskonsepsi

Ada beberapa faktor penyebab miskonsepsi pada siswa yaitu Faktor-faktor penyebab miskonsepsi yang dialami siswa menurut prinsip-prinsip teori konstruktivisme yaitu sebagai berikut:

- 1) Lingkungan belajar
- 2) Pengetahuan awal siswa
- 3) Keaktifan siswa dalam pembelajaran
- 4) Kemampuan mengkonstruksi hubungan antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan yang sedang dipelajari
- 5) Membuat kesimpulan atas materi atau masalah²³

Kelima prinsip tersebut sesuai bahwa keselarasan antara intuisi, rasional logis dan olah rasa berupa apresiasi pada lingkungan merupakan alat-alat penting yang seharusnya perlu distimulasi agar proses belajar anak dapat optimal. Dalam proses mengkonstruksi pengetahuannya tidak akan sekali jadi tetapi akan berlangsung secara terus menerus. Dalam pembelajaran matematika suatu konsep akan selalu berkaitan dengan konsep dan materi lain. Pada pelajaran matematika kelas 1 sering terjadi permasalahan seperti yang sudah disebutkan di atas, dengan

²³ Hanifah Nurus Sopiany, Wida Rahayu, "Analisis Miskonsepsi siswa Ditinjau dari Teori Konstruktivisme pada Materi Segiempat". Vol 13 (2019),Hlm, 191-192.

demikian pendidik harus lebih memperhatikan siswa pada saat pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang.

c. Indikator Dalam Miskonsepsi

Sejumlah gagasan telah diterima oleh pelajar sepanjang waktu mereka menempuh pendidikan. Gagasan-gagasan itu telah mengalami pertumbuhan dan perubahan yang dipengaruhi oleh pengalaman yang mereka alami. Pelajar kini dapat merumuskan pemikiran atau ide mereka mengenai bagaimana berbagai pengetahuan di sekitar mereka dapat terwujud, yang didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang didapat selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, mereka memiliki kemampuan untuk menggambarkan pengetahuan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan konsep yang sudah mereka kuasai.

Peneliti mengembangkan indikator sebagai tolak ukur pemahaman konsep kepada siswa kelas 1 SDN Gogorante pada materi bangun ruang, peneliti membagikan lembar kerja peserta didik untuk mengetahui seberapa kemampuan pemahaman peserta didik mengenai materi bangun ruang.

d. Langkah-langkah Pengurangan Miskonsepsi

Miskonsepsi merupakan ketidaksesuaian penggunaan konsep yang telah ditetapkan atau salah dalam menggunakan konsep. Untuk mengurangi miskonsepsi, guru perlu, Menyadari bahwa siswa memiliki prakonsepsi yang merupakan hasil pengalaman sehari-hari, Merancang pengalaman belajar yang bertolak dari prakonsepsi siswa, Melatih konsep baru dengan pertanyaan dan soal yang tepat, dan

Mengidentifikasi miskonsepsi yang dialami siswa. Dengan demikian guru bisa melakukan pengurangan miskonsepsi pada siswa.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Masa usia Sekolah Dasar merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga usia dua belas tahun. Karakteristik utama siswa Sekolah Dasar adalah mereka yang menampilkan perbedaan-perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam berpikir maupun berbahasa, perkembangan kepribadian, dan perkembangan fisik anak. Secara etimologis peserta didik dalam Bahasa Arab disebut tilmidzun. Selain itu dalam Bahasa Arab terdapat istilah thalib yang berarti mencari, khususnya dalam konteks pencarian.

Peserta didik dapat diartikan sebagai individu yang memiliki potensi tersembunyi yang membutuhkan bimbingan agar dapat mengembangkan diri menjadi manusia yang berbudi luhur dan berperilaku baik. Dari perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, baik secara fisik maupun psikis, sesuai dengan fitrahnya. Sebagai individu yang terus bertumbuh, ia memerlukan arahan dan bimbingan yang konsisten untuk mencapai potensi terbaik sesuai kodratnya.²⁴

Memahami karakter manusia pada setiap tahap perkembangannya menjadi landasan penting dalam merancang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman tentang karakter peserta didik sesuai tahap

²⁴ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik (PT Remaja Rosdakarya : Bandung)

perkembangan mereka sangat dibutuhkan. Berikut ini merupakan tahapan perkembangan mental manusia menurut Piaget :

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan

Usia	Tahap
0-2 tahun	Sensori motor
2-7 tahun	Pra-operasi
7-11/12 tahun	Operasi konkret
11- dewasa	Operasi formal

Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa kelas 1 SD/ MI berada pada sekitar usia 7-11/12 tahun yang mana ada pada tahap operasi konkret. Menurut Piaget, pada tahap ini perkembangan kognitif anak berada pada fase operasional konkret. Piaget juga menyatakan bahwa dalam tahap ini, anak-anak berfikir dan bertindak berdasarkan hal-hal konkret yang ada dalam kehidupan nyata, artinya pola pikir peserta didik tingkat SD/MI masih berada pada tahap konkret, di mana mereka menggunakan objek nyata untuk memahami pelajaran atau merenungkan hal-hal yang ada disekitar mereka. Oleh karena itu, materi pembelajaran sebaiknya berkaitan dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari agar mereka dapat berpikir dan memahami materi dengan lebih efektif.²⁵ Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas 1 memang perlu pembelajaran yang nyata, maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media Box Bangru untuk proses pembelajaran supaya lebih konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

²⁵ Isrok'atun, 2018, Model-Model Pembelajaran Matematika, Jakarta : Bumi Aksara

6. Pembelajaran Matematika SD/MI

a. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari kata latin *mathematika* yang diambil dari kata Yunani “*mathematike*” yang berarti mempelajari. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses dalam dunia rasio diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk mudah dipahami oleh orang lain maka digunakan bahasa Matematika atau notasi matematika yang bernilai global. Konsep matematika didapat karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.²⁶

Menurut para ahli pendidikan matematika, Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan dan tingkatan. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik sebagai alat bantu dalam penerapan penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan Matematika itu sendiri.²⁷

Matematika Sekolah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan

²⁶ Muhammad Daud Siagian, “*Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika*,” *Jurnal* (2) 1 (2016): 6.

²⁷ Daud Siagian, 10.

mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang menuntut peserta didik agar dapat berpikir kritis, logis, kreatif sehingga dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika

Kecakapan dan kemahiran matematika yang diharapkan dapat dicapai dalam belajar Matematika yaitu:²⁸

- 1) Menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luas, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.
- 2) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 3) Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 4) Menunjukkan kemampuan strategi dalam membuat atau merumuskan, menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

²⁸ Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam 1, no. 2 (2013): 21.

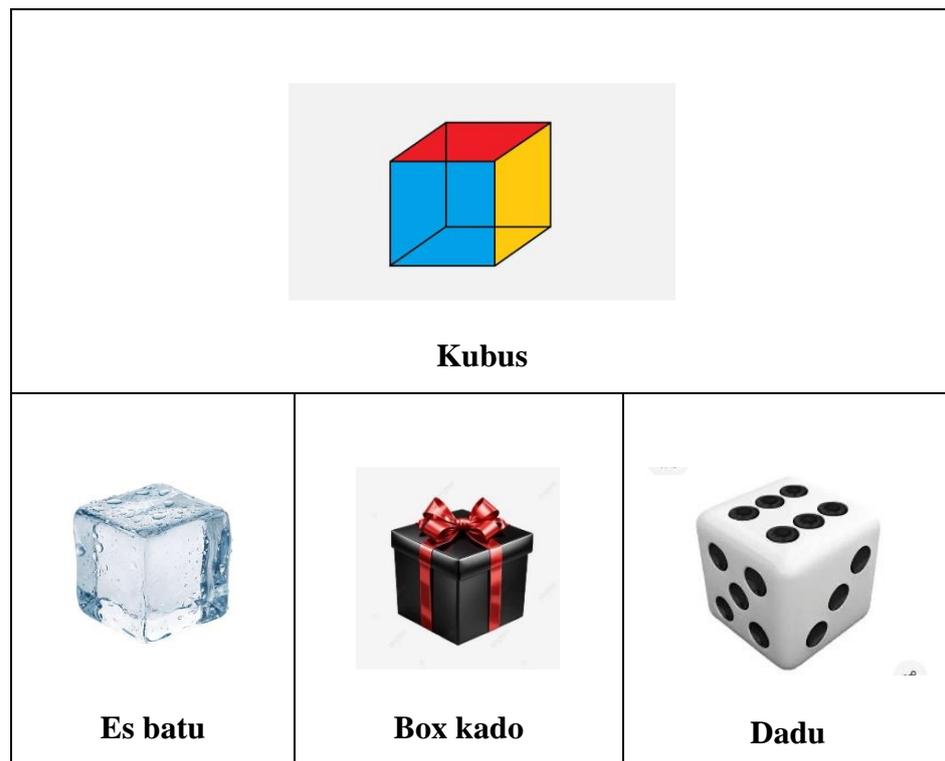
7. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun itu disebut dengan sisi. Ada beberapa macam bentuk bangun ruang yaitu sebagai berikut:²⁹

a. Kubus

Kubus adalah bangun ruang 3 dimensi yang dibatasi oleh 6 sisi, 12 rusuk, serta 8 titik sudut. Bagun ruang kubus memiliki contoh bentuk yaitu box kado, dadu, es batu DLL.sebagai contoh gambar dan bentuknya sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kubus dan contoh bangun ruang kubus

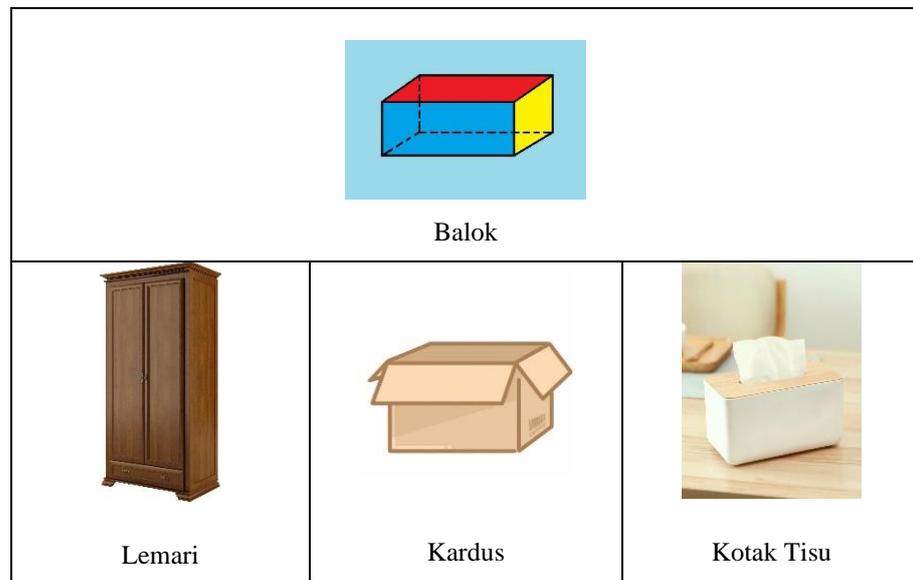


²⁹ Purnomosidi and Wiyanto, Senang Belajar Matematika Kelas V (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018), 129.

b. Balok

Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh tiga pasang sisi berbentuk persegi dan persegi panjang, di mana setiap pasangan sisinya sejajar dan sama besar. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut.

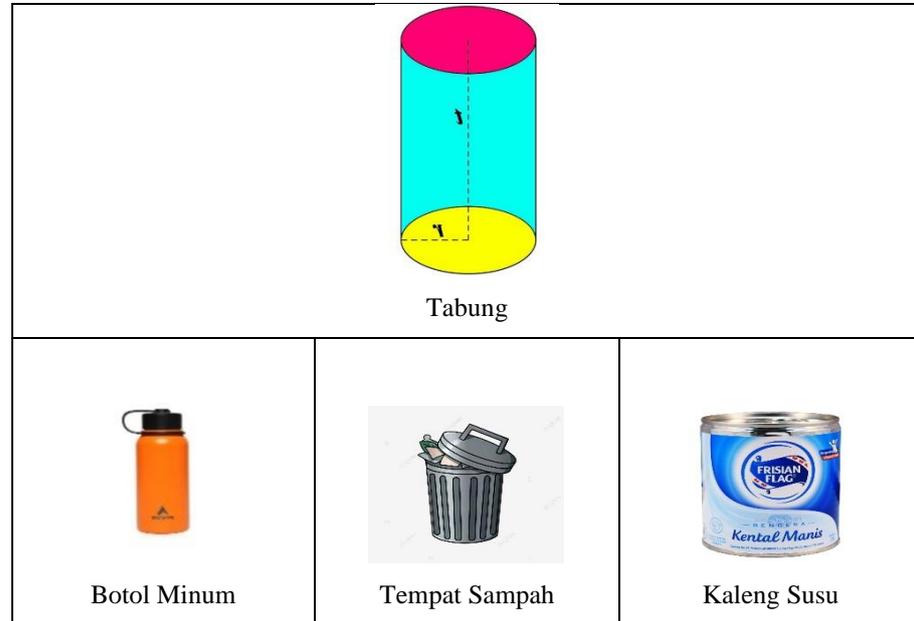
Gambar 2.2 Balok dan Contoh Bangun Ruang Balok



c. Tabung

Tabung adalah bangun ruang tiga dimensi yang berbentuk seperti silinder, yaitu terdiri dari dua lingkaran identik yang sejajar dan persegi panjang yang mengelilinginya. Tabung memiliki tiga sisi, yaitu alas, tutup, dan selimut. Contoh benda berbentuk tabung yaitu: botol minum, tempat sampah, dan kaleng susu.

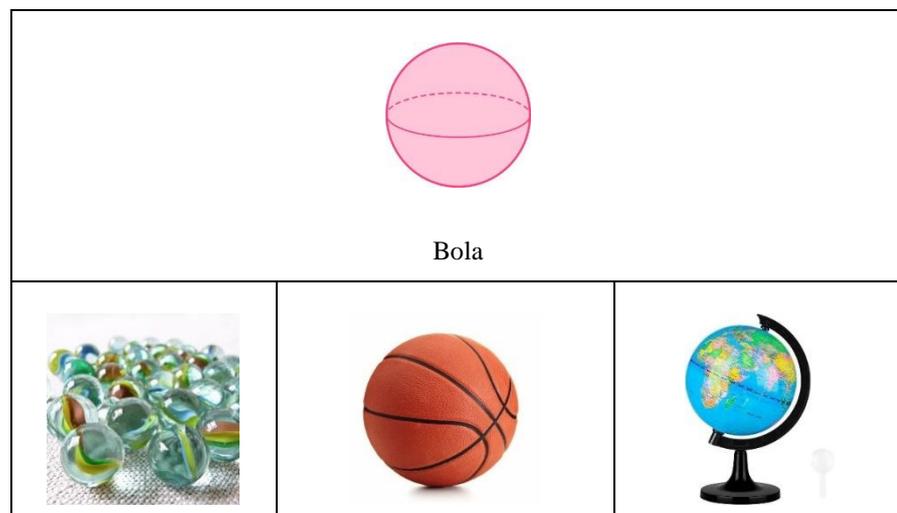
Gambar 2.3 Tabung dan Contoh Bangun Ruang Tabung



d. Bola

Bola adalah bangun ruang yang dibentuk oleh tak hingga lingkaran berjari-jari sama panjang dan berpusat pada satu titik. Contoh benda berbentuk bola yaitu: bola basket, kelereng, dan globe.

Gambar 2.4 Bola dan Contoh Bangun Ruang Bola



Kelereng	Bola Basket	Globe
----------	-------------	-------

e. Kerucut

Kerucut adalah bangun ruang tiga dimensi yang memiliki alas berbentuk lingkaran dan sisi lengkung. Kerucut memiliki satu rusuk dan satu titik sudut. Contoh benda berbentuk kerucut yaitu: Topi ulang tahun, kerucut pembatas jalan, cone ice cream.

Gambar 2.5 Kerucut dan Contoh Benda Berbentuk Kerucut

