

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN BELAJAR

Definisi belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli pendidikan, Mereka mengemukakan definisi belajar menurut pendapat mereka masing-masing. Menurut Gagne dalam Sagala (2009: 13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Menurut kamus besar bahasa Indonesia, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Cronchbach dalam Djamarah (1999: 22) belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Piaget dalam Joko (2009: 29) berpendapat bahwa belajar adalah proses melakukan interaksi secara terus-menerus dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.2 PENGERTIAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Hasil dan bukti belajar ialah adanya perubahan tingkah laku. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2001: 30).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan (Sanjaya, 2011).

Hasil belajar matematika adalah kemampuan, keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan atau pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2004: 22).

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah kemampuan atau hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam suatu usaha setelah menerima pembelajaran matematika dengan pembelajaran aktif menggunakan pendekatan SAVI pada kelas SAVI dan pembelajaran konvensional pada kelas konvensional pada materi pokok bangun datar yang dilihat melalui tes.

2.3 PEMBELAJARAN AKTIF

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif didefinisikan sebagai pengajaran untuk membelajarkan yang dilakukan oleh peserta didik (Dimiyati, 2006: 32).

Pembelajaran aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun, menyenangkan, dan bersemangat. Bahkan peserta didik sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*), belajar sambil bekerja (*learning by doing*). belajar dengan melakukan aktivitas banyak mendatangkan hasil bagi peserta didik (Silberman, 2012: 9).

Pembelajaran aktif berdasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah pencarian secara aktif pengetahuan dan setiap orang belajar dengan cara yang berbeda. Pentingnya peserta didik belajar aktif merupakan suatu keharusan dalam proses pembelajaran disekolah, peserta didik harus aktif melakukan kegiatan belajar sedangkan guru berperan memberikan bimbingan (Melvin, 2010).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun, menyenangkan, dan bersemangat. Bahkan peserta didik sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and*

thinking aloud), belajar sambil bekerja (*learning by doing*) sedangkan guru berperan memberikan bimbingan.

2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Aktif dalam Matematika

Karakteristik pembelajaran aktif terlihat dalam keterlibatan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar. Menurut Bonwell dalam Samadhi (2010) terdapat 5 karakteristik pembelajaran aktif, yaitu:

- a. Dalam belajar peserta didik terlibat tidak hanya sebagai pendengar tetapi lebih dari itu.
- b. Dalam belajar peserta didik tidak hanya terpaku pada satu tempat tetapi lebih pada mengembangkan kemampuan yang ada pada diri peserta didik.
- c. Dalam belajar peserta didik lebih ditekankan pada berfikir (analisis, sintesis, dan evaluasi).
- d. Dalam belajar peserta didik terlibat dalam suatu aktivitas, seperti: membaca, bertanya, dan menulis.
- e. Dalam belajar peserta didik lebih ditekankan pada eksplorasi sikap dan nilai-nilai yang tertanam pada diri mereka.

Disamping karakteristik tersebut diatas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan setiap individu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran aktif dalam mata pelajaran matematika dapat mengurangi kebosanan bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada peserta didik. Pada akhirnya hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan.

2.3.3 Beberapa Hal dalam Pembelajaran Aktif

Menurut Eison dalam Samadhi (2010) terdapat beberapa hal dalam pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

1. Belajar aktif bukan sekedar bersenang-senang, meskipun kegiatan belajar ini memang bisa menyenangkan dan tetap dapat mendatangkan manfaat. Sesungguhnya banyak teknik belajar aktif yang memberi peserta didik tantangan yang menuntut kerja keras
2. Kegiatan belajar aktif menyita lebih banyak waktu dari pada pengajaran langsung, namun ada banyak cara untuk menghindari terbuangnya waktu dengan sia-sia, diantaranya: mulailah pada

waktunya, memberikan instruksi yang jelas dan membagikan materi pelajaran secara cepat.

3. Belajar aktif memerlukan persiapan dan kreatifitas yang lebih tinggi.
4. Cara menjadikan peserta didik aktif dari awal adalah susunan aktivitas pembuka yang menjadikan peserta didik lebih mengenal satu sama lain, merasa lebih leluasa, ikut berfikir, dan memperlihatkan minat terhadap pelajaran.
5. Pembelajaran aktif dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi yang membosankan.
6. Dalam pembelajaran aktif terdapat pendekatan-pendekatan yang dirancang untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Menurut Melvin (2010) salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran aktif adalah pendekatan SAVI. Karena pendekatan SAVI merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan menggabungkan gerakan fisik (somatis), indra pendengaran (auditori) dan penglihatan (visual), serta aktivitas berfikir (intelektual) dalam satu kegiatan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun, menyenangkan, dan bersemangat. Sehingga pendekatan SAVI dapat memaksimalkan pembelajaran aktif.

2.4 PENDEKATAN SAVI

SAVI adalah singkatan dari Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual dan merupakan pendekatan yang dilakukan dengan menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra. DePorter (2000: 112) mengungkapkan bahwa anak memiliki 3 gaya belajar yang berbeda sebagai modalitas awal dalam belajar yaitu Visual, Auditorial dan Kinestetik atau Somatis.

Meier (2002: 99) menambahkan satu lagi modalitas dalam belajar anak, yaitu modalitas Intelektual. Menurut mereka, definisi dari masing-masing modalitas diatas adalah sebagai berikut:

1. Somatis, *Learning by moving and doing* (Belajar dengan bergerak dan berbuat).
2. Auditori, *Learning by talking and listening* (Belajar dengan berbicara dan mendengarkan).
3. Visual, *Learning by observing and picturing* (Belajar dengan mengamati dan menggambarkan).
4. Intelektual, *Learning by problem solving and reflecting* (Belajar dengan pemecahan masalah dan refleksi).

Berdasarkan definisi dari masing-masing aspek modalitas anak, Meier mengajukan beberapa prinsip pokok dalam belajar, yaitu:

- a. Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran.
- b. Belajar merupakan berkreasi bukan mengkonsumsi.
- c. Kerjasama membantu proses belajar.
- d. Pembelajaran berlangsung secara simultan.
- e. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri.
- f. Emosi positif sangat membantu dalam pembelajaran.
- g. Otak menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Berdasarkan pokok-pokok dasar pemikiran Meier, pendekatan SAVI adalah sebagai berikut:

1. Somatis

“Somatis” berasal dari bahasa Yunani yaitu *somatic* yang berarti tubuh atau soma. Jadi, belajar somatis berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta gerakan tubuh sewaktu pembelajaran berlangsung.

Penelitian neurologis menemukan bahwa tubuh dan pikiran adalah satu karena temuan mereka menunjukkan bahwa pikiran tersebar di seluruh tubuh. Tubuh dan pikiran merupakan satu sistem listrik kimiawi-biologis yang benar-benar terpadu. Oleh sebab itu, menghalangi pembelajar somatis sama artinya dengan menghalangi jalan pikiran mereka. Untuk merangsang hubungan pikiran-tubuh harus diciptakan suasana belajar yang dapat membuat peserta didik bangkit dari tempat duduk dan aktif secara fisik selama proses pembelajaran.

2. Auditori

Pikiran auditori lebih kuat dari pada yang dibayangkan. Setiap orang yang berbicara dan mendengar, beberapa area penting otak orang tersebut

menjadi aktif. Belajar auditori menjadi sangat penting bahkan telah menjadi cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah. Hal ini dibuktikan dengan filosofi Yunani kuno yang mendorong orang untuk belajar dengan suara lantang. Filosofi mereka adalah: “Jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti.” (Joko, 2009: 9).

Pembelajar auditori (terutama yang memiliki kecenderungan auditori yang kuat) adalah belajar dari suara, dialog, membaca keras, dari menceritakan kepada orang lain apa yang baru saja mereka alami, dari berbicara dengan diri sendiri, dari mengingat bunyi dan irama, dari mendengarkan penjelasan seseorang, dan dari mengulang suara dalam hati.

Beberapa cara yang dapat ditempuh untuk mengoptimalkan pendekatan auditori dalam pembelajaran matematika misalnya membicarakan apa yang dipelajari dan bagaimana menerapkannya, meminta peserta didik memperagakan sesuatu dan menjelaskan apa yang dilakukan, mendengarkan materi yang disampaikan dan merangkumnya.

3. Visual

Ketajaman visual sangat penting bagi setiap orang. Alasannya adalah bahwa didalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi yang datang dari visual dari pada indera yang lain. Setiap orang terutama pembelajar visual lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan oleh seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Pendekatan visual dapat dilakukan dengan memberi variasi tulisan, warna, gambar dan kertas selama proses pembelajaran.

4. Intelektual

Intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan syaraf baru, dan belajar. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna terhadap materi pembelajaran. Cara yang dapat ditempuh untuk mengoptimalkan aktivitas belajar intelektual antara

lain, memecahkan masalah dalam contoh soal maupun latihan soal, menganalisis pengalaman, misalnya dalam penarikan kesimpulan, dan meramalkan implikasi suatu gagasan.

Meier (2002: 92) menyatakan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih optimal bila keempat cara yaitu Somatis, Auditori, visual, dan intelektual ada dalam pembelajaran dan dilaksanakan secara simultan.

2.5 PEMBELAJARAN AKTIF MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAVI

Pembelajaran aktif dengan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang membuat peserta didik aktif menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya serta menerapkan konsep-konsep matematika yang telah mereka pelajari dengan menggabungkan gerakan fisik dan aktivitas intelektual serta melibatkan semua indera yang berpengaruh besar dalam pembelajaran (Meier, 2002: 90).

Jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu pembelajaran matematika maka peserta didik dapat belajar secara optimal. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Vernon dalam DePorter (2002: 226) yaitu “kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70 % dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.”

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif dengan pendekatan SAVI adalah merupakan suatu proses atau cara yang sengaja dirancang dan ditempuh oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggabungkan gerakan fisik (somatis), penggunaan indra pendengaran (auditori) dan penglihatan (visual) serta dengan aktivitas berpikir (intelektual).

2.5.1 Langkah-langkah Pembelajaran Aktif Menggunakan Pendekatan SAVI

Langkah-langkah pembelajaran aktif menggunakan pendekatan SAVI menurut Meier dalam Adly (2011) adalah:

1. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

Pada tahap ini guru memotivasi peserta didik dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan lingkungan fisik yang baik
- b. Menenangkan rasa takut.
- c. Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna.
- d. Menciptakan lingkungan sosial yang baik.
- e. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- f. Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada peserta didik.
- g. Membangkitkan rasa ingin tahu.
- h. Menciptakan lingkungan emosional yang baik

2. Tahap Penyampaian (kegiatan inti)

Pada tahap ini guru membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara-cara menyenangkan, relevan yang melibatkan semua indra. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan pengetahuan
- b. Grafik dan sarana yang berwarna-warni
- c. Latihan menemukan secara berpasangan atau secara berkelompok
- d. Pengamatan fenomena dunia nyata.
- e. Pelibatan seluruh otak dan seluruh tubuh..
- f. Pelatihan memecahkan masalah.
- g. Uji coba kolaboratif dari berbagi pengetahuan.

3. Tahap Pelatihan (kegiatan inti)

Pada tahap ini guru membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas pemrosesan siswa.
- b. Pelatihan pembelajaran.
- c. Aktivitas pemecahan masalah.

d. Refleksi dan artikulasi individu.

4. Tahap Penampilan Hasil (kegiatan penutup)

Pada tahap ini guru membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pembelajaran. Hal –hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas penguatan
- b. Umpan balik dan evaluasi

2.5.2 Kelebihan Pembelajaran Aktif Menggunakan Pendekatan SAVI

Menurut Meier (2002: 99) kelebihan pembelajaran aktif menggunakan pendekatan SAVI adalah:

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
2. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
3. Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
4. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual.

2.5.3 Kekurangan Pembelajaran Aktif Menggunakan Pendekatan SAVI

Menurut Meier (2002: 99) Kekurangan pembelajaran aktif menggunakan pendekatan SAVI adalah:

1. Menuntut kekreativitasan sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI.
2. Menyita lebih banyak waktu daripada pengajaran langsung

Untuk mengatasi kekurangan tersebut menurut Meier dapat dilakukan dengan cara:

1. Memahami dan menguasai konsep-konsep pendekatan SAVI dan konsep-konsep dari materi yang akan diajarkan, mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Untuk menghindari terbuangnya waktu dengan sia-sia dapat dilakukan dengan memulai pelajaran tepat pada waktunya, memberikan instruksi yang jelas dan membagikan materi pelajaran secara cepat.

2.6 PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

2.6.1 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Menurut Djamarah dalam Kholik (2010) pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Dasar dari pembelajaran konvensional adalah teori pemodelan tingkah laku oleh Arends. Selain itu juga tokoh Jhon Dolard dan Neal Miller serta Albert Bandura yang mengatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain (Jauhar, 2011: 3).

Depdiknas (Riyanti, 2009) mengutarakan bahwa pembelajaran konvensional cenderung pada belajar hafalan yang mentolerir respon yang bersifat konvergen, menekankan informasi konsep, latihan soal dalam teks, serta penilaian masih bersifat tradisional yang hanya menuntut pada satu jawaban benar. Belajar hafalan mengacu pada penghapalan fakta-fakta, hubungan-hubungan, prinsip, dan konsep.

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru yakni peserta didik belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku gurunya (Jauhar, 2011: 45).

2.6.2 Fase-fase Pembelajaran Konvensional

Fase-fase pembelajaran konvensional menurut Jauhar (2011: 46) adalah:

Tabel 2.1
FASE-FASE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

No	Fase	Peran Guru
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan, materi, prasyarat, memotivasi dan mempersiapkan peserta didik
2	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3	Membimbing pelatihan	Guru memberikan latihan terbimbing
4	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan peserta didik apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik

2.6.3 Kelebihan Pembelajaran Konvensional

Menurut Jauhar (2011: 49) terdapat kelebihan dari pembelajaran konvensional yaitu:

1. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme peserta didik.
2. Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
3. Para peserta didik yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi.
4. Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

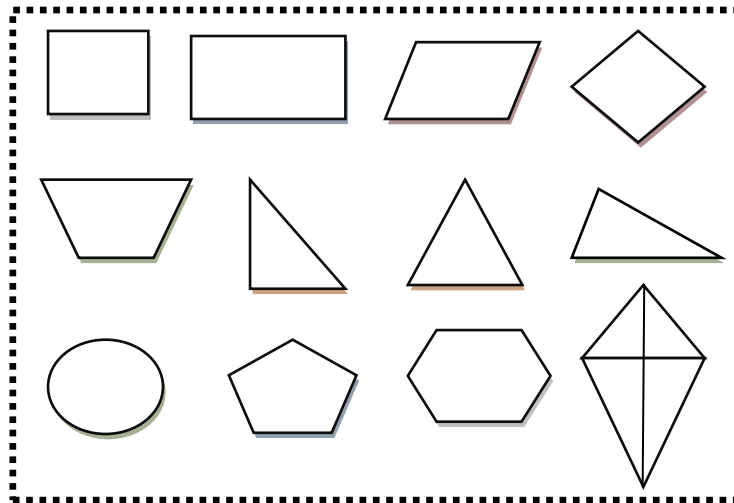
2.6.4 Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Menurut Jauhar (2011: 49) terdapat kekurangan dari pembelajaran konvensional yaitu:

1. Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertaikan peserta didik.
2. Karena peserta didik hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan social dan interpersonal mereka.
3. Karena guru memainkan peran pusat dalam pembelajaran ini, kesuksesan pembelajaran bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, peserta didik dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
4. Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik pembelajaran langsung, dapat berdampak negative terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan peserta didik
5. Peserta didik akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
6. Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu.
7. Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.
8. Daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.
9. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari

2.7 MATERI BANGUN DATAR

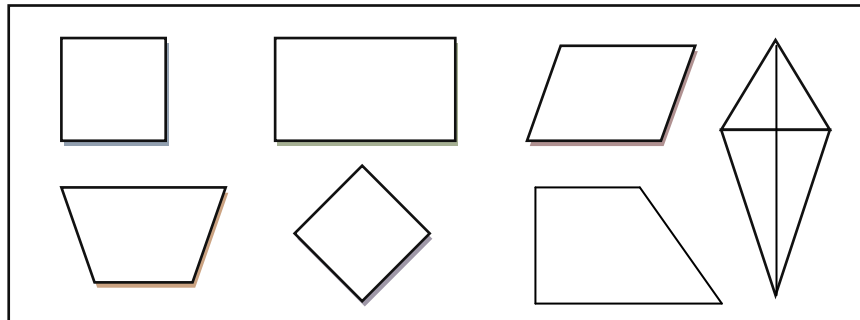
2.7.1 Beberapa bentuk bangun datar



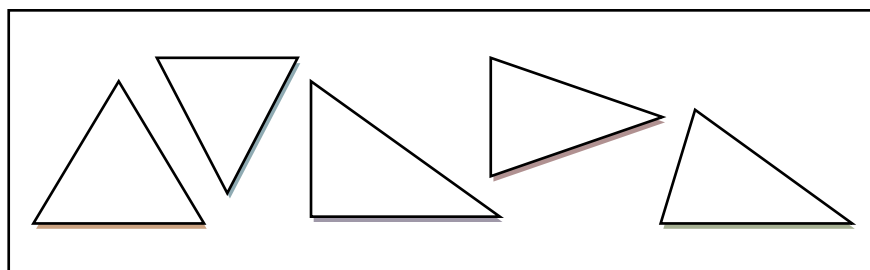
Sumber: Permana, 2009

2.7.2 Mengelompokkan Bangun Datar Menurut Bentuknya

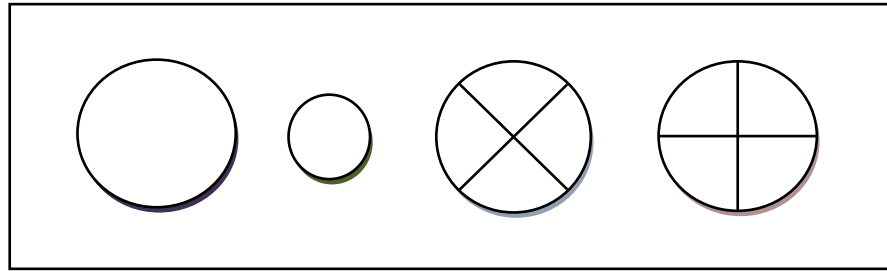
a. Segiempat



b. Segitiga



c. Lingkaran

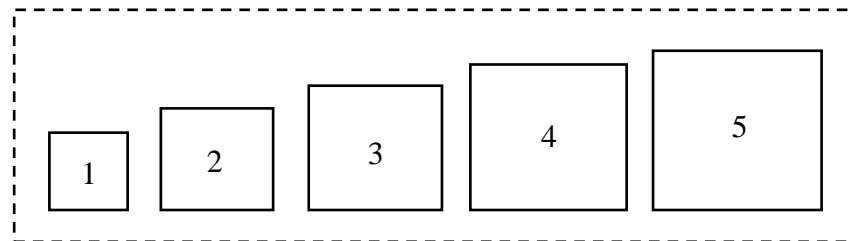


Sumber: Pemana, 2009

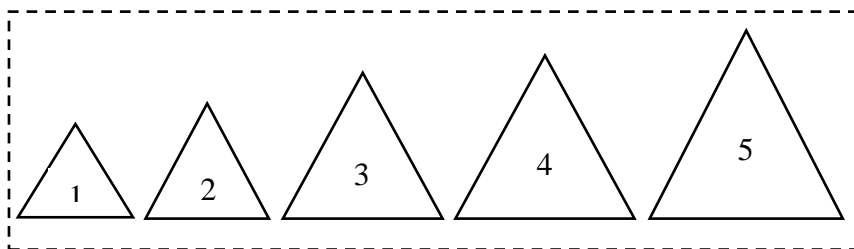
2.7.3 Mengelompokkan Bangun Datar Menurut Ukurannya

1. Mengurutkan bangun datar menurut bentuknya dari yang terkecil ke yang terbesar

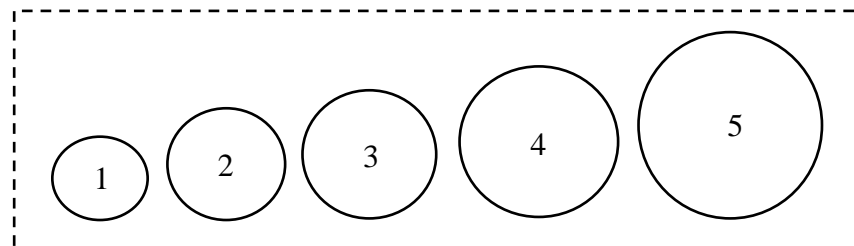
a. Segiempat



b. Segitiga



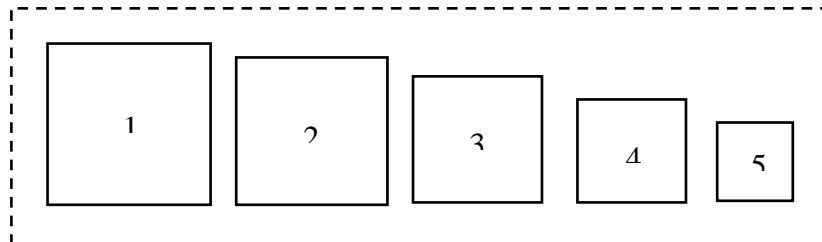
c. Lingkaran



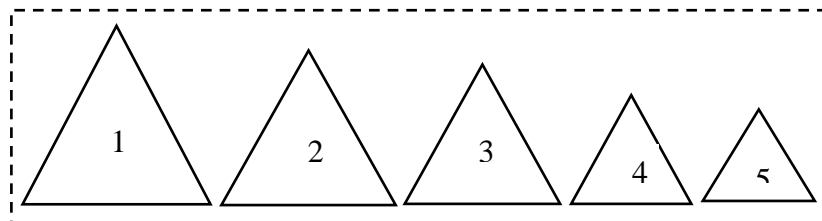
Sumber: Pemana, 2009

2. Mengurutkan bangun datar menurut bentuknya dari yang terbesar ke yang terkecil

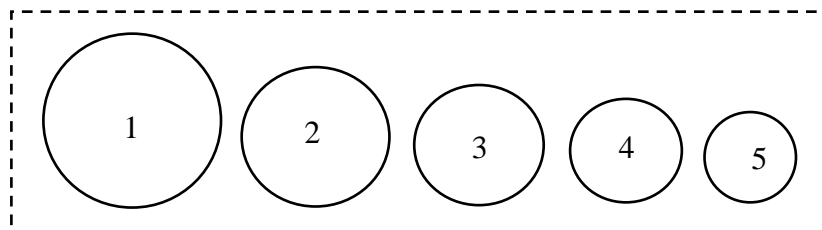
- a. Segiempat



- b. Segitiga



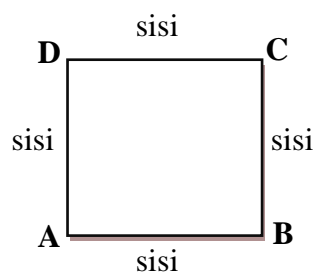
- c. Lingkaran



Sumber: Pemana, 2009

2.7.4 Sisi-sisi Bangun Datar

- a. persegi

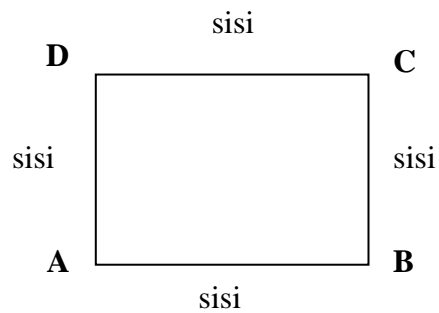


Gambar 2.1 Persegi ABCD

Sumber: Mustoha, 2008

- Persegi ABCD mempunyai 4 buah sisi yaitu sisi **AB**, sisi **BC**, sisi **CD**, dan sisi **DA**.
- Keempat sisinya mempunyai panjang yang sama.

b. Persegi Panjang

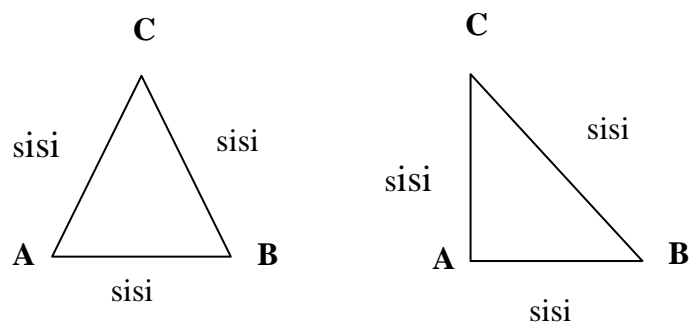


Gambar 2.2 Persegi Panjang ABCD

Sumber: Mustoha, 2008

- Persegi panjang ABCD mempunyai 4 buah sisi yaitu sisi **AB**, sisi **BC**, sisi **CD**, dan sisi **DA**
- Sisi yang berhadapan mempunyai panjang yang sama
Sisi **AB** sama dengan sisi **DC**
Sisi **AD** sama dengan sisi **BC**

c. Segitiga

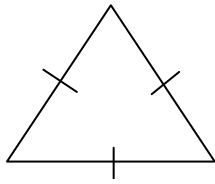


Gambar 2.3 Segitiga ABC

Sumber: Mustoha, 2008

Macam-macam segitiga:

1.

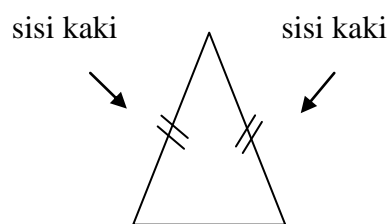


Segitiga sama sisi

Semua sisinya sama panjang

Gambar 2.4 Segitiga Sama Sisi

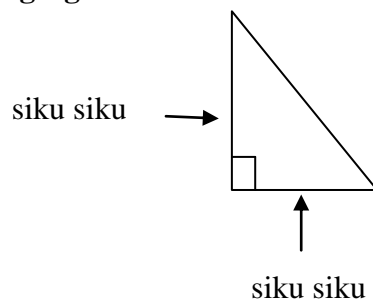
Sumber: Mustoha, 2008

2. **Segitiga sama kaki**

Kedua sisi kakinya sama panjang

Gambar 2.5 Segitiga Sama Kaki

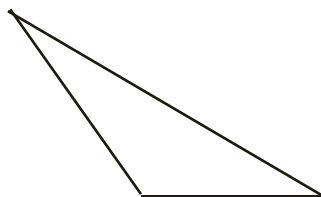
Sumber: Mustoha, 2008

3. **Segitiga siku-siku**

Ada dua sisi yang saling tegak lurus

Gambar 2.6 Segitiga siku-siku

Sumber: Mustoha, 2008

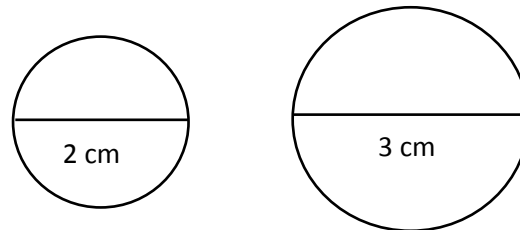
4. **Segitiga sembarang**

Panjang semua sisinya berbeda

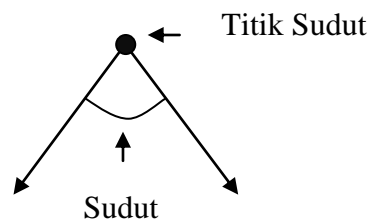
Gambar 2.7 Segitiga Sembarang

Sumber: Mustoha, 2008

d. Lingkaran

**Gambar 2.8 Lingkaran***Sumber: Mustoha, 2008*

- Lingkaran hanya mempunyai satu sisi.
- Yang membedakan lingkaran satu dengan lingkaran yang lainnya adalah besarnya.
- Besarnya dipengaruhi oleh panjang garis tengah lingkaran, semakin panjang garis tengahnya maka lingkaran akan semakin besar.

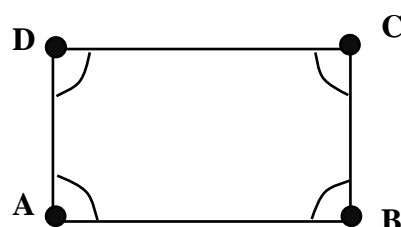
2.7.5 Sudut-sudut Bangun Datar

Sudut adalah pertemuan dua buah garis.

Titik pertemuan dua buah garis disebut titik sudut.

Gambar 2.9 Sudut*Sumber: Permana, 2009*

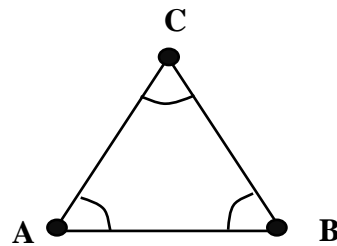
1. Segiempat



Segiempat ABCD mempunyai 4 buah titik sudut, yaitu titik sudut **A**, titik sudut **B**, titik sudut **C**, dan titik sudut **D**.

Gambar 2.10 Segiempat ABC*Sumber: Permana, 2009*

2. Segitiga

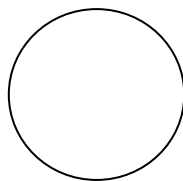


Gambar 2.11 Segitiga ABC

Sumber: Permana, 2009

Segitiga ABC mempunyai 3 buah titik sudut yaitu titik Sudut **A**, titik sudut **B**, dan titik sudut **C**

3. Lingkaran



Gambar 2.12 Lingkaran

Sumber: Permana, 2009

Lingkaran tidak mempunyai titik

2.8 HIPOTESIS

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil belajar peserta didik untuk pokok bahasan bangun datar dengan pembelajaran aktif menggunakan pendekatan SAVI lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik untuk pokok bahasan bangun datar dengan pembelajaran konvensional.