

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, (1993) dalam (Susilana & Riyana, 2009) Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Criticos dalam (Daryanto, 2011) mengemukakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi guru dan peserta didik dalam penyampaian pesan. Pesan tersebut berupa materi yang ada didalam kurikulum yang dituangkan dalam pembelajaran di kelas.

Menurut (Munadi, 2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi secara kondusif. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pelajaran kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran untuk peserta didik banyak memiliki manfaat. Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi dengan adanya media pembelajaran. Dalam (Susilana & Riyana, 2009) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan yaitu :

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- c) Menimbulkan gairan belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 dalam (Susilana & Riyana, 2009) yakni :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, serta dengan adanya media pembelajaran dapat lebih mudah untuk memahami peserta didik tentang materi pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam (Susilana & Riyana, 2009) ditekankan beberapa hal berikut ini :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai antara pembelajaran itu sendiri. fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki kualitas yang tinggi
- 6) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

d. Media Miniatur

Miniatur merupakan salah satu model yang diperkecil atau diperbesar. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada anak SD tentang detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi. Miniatur termasuk salah satu jenis media yang sederhana ditinjau dari cara pembuatannya. Karena miniatur ini dapat diketahui semua sisinya dalam bentuk nyata dan penyampaiannya secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini tidak dapat menunjukkan sebuah kegiatan maupun suatu proses dari benda yang diminiaturkan. Fungsinya adalah sebagai media visualisasi sebuah desain, sebagai alat untuk menjelaskan sebuah rancangan. Seni miniatur adalah seni yang memadukan berbagai unsur rupa, yaitu duplikat suatu obyek yang ukurannya dikecilkan dari ukuran yang sebenarnya. Miniatur termasuk salah satu jenis model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya.

Jadi media miniatur adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi.

2. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Matematika

Menurut Ismail dkk (Hamzah & Muhlissarini, 2013 : 48) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah *numeric*, mengenai kuantitas dan besarnya, mempelajari pola, bentuk, struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem dan alat. Rostina Sundaya (2013 : 2) mengemukakan matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Pembelajaran matematika hendaknya disesuaikan dengan konsep atau pokok bahasan dan perkembangan peserta didik. Selain itu proses

pembelajaran matematika harus memperhatikan interaksi yang edukatif antara peserta didik dan pendidik untuk membangun pemahaman, mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang telah dirumuskan dalam tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian matematika adalah ilmu yang membahas tentang mengenai angka-angka dan perhitungan. Dalam prosesnya matematika dapat meningkatkan kemampuan peserta didik seperti berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan sistematika

b. Tujuan Matematika

Pembelajaran Matematika dalam Kurikulum 2013 memiliki beberapa tujuan. Menurut Kemendikbud 2013 tujuan Matematika yaitu 1) Meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi peserta didik, 2) membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan kemampuan memecahkan masalah, 3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, 4) melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide dan mengembangkan karakter peserta didik.

Sedangkan tujuan matematika menurut Depdiknas dalam Susanto (2013:190) adalah sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah , merancang model matematika, menyelesaikan model dan manafsirkan solusi yang diperoleh

- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah meningkatkan kemampuan intelektual pada peserta didik dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Geometri Bidang Datar

a. Pengertian Geometri Bidang Datar

Geometri merupakan cabang ilmu matematika yang membahas ukuran, bentuk dan posisi objek. Menurut Susanah dalam Shodiqin, Yuniarta dan Wahyudi (2014) Geometri adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang hubungan titik, garis, sudut, bidang, bangun datar dan bangun ruang.

Geometri adalah sistem deduktif yang dikembangkan dari pengertian pangkal yang tidak didefinisikan dan aksioma-aksioma yang kebenarannya sudah tidak dipertanyakan lagi, dan hingga sekarang karyanya masih dipelajari dan digunakan.

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan geometri merupakan ilmu yang matematika yang mempelajari tentang hubungan titik, garis, sudut, bidang pada sebuah objek bangun datar dan bangun ruang.

a) Titik, Garis dan Bidang

1. Titik

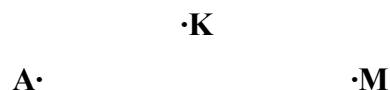
Titik, yaitu suatu unsur geometri yang tidak didefinisikan, tetapi dapat dijelaskan dan diilustrasikan serta memiliki sifat yang dapat diamati. Ilustrasi sebuah titik diwakili oleh sebuah noktah atau ujung pensil. Sebuah titik juga dapat dipandang sebagai sebuah

tempat tertentu. Titik juga dapat diperoleh dari perpotongan dua buah garis. Selain itu, titik merupakan unsur penyusun garis, bidang, dan benda ruang.

Pada bagian awal atau didepan telah disinggung bahwa titik, garis dan bidang adalah unsur-unsur yang tidak didenifikasikan. Unsur-unsur sederhana yang mudah dipahami tetapi menjadi (blunder) berbelit apabila kita mencoba membuat definisinya. Dalam geometri, titik adalah konsep abstrak yang tidak terwujud atau tidak berbentuk, tidak mempunyai ukuran, tidak mempunyai berat, atau tidak mempunyai panjang, lebar, atau tinggi. Bennett Jr, A. B & Nelson L.T (2007:564) menyatakan: *“one fundamental notion in geometry is that of a point. All geometric figures are sets of points.* Hal tersebut mengisyaratkan bahwa titik adalah sebuah hal yang paling mendasar untuk mempelajari geometri. Untuk keperluan komunikasi yang berhubungan dengan titik, maka diperlukan simbol atau model. Gambar simbol atau model untuk titik digunakan noktah seperti dibawah ini :

Gambar 2.1 Titik

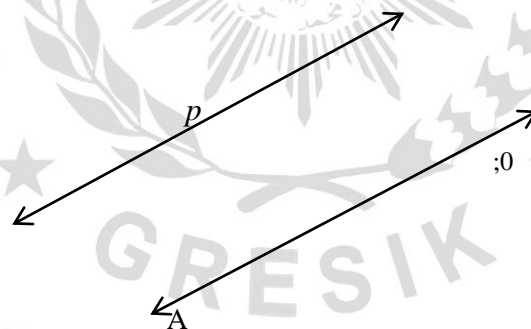
Gambar atau model sebuah titik biasanya diberi nama. Nama sebuah titik umumnya menggunakan huruf kapital yang diletakkan dekat titik tersebut, misalnya seperti contoh dibawah ini adalah titik A, titik K, dan titik M.



Gambar 2.2 Nama Titik

1) Garis

Garis adalah konsep yang tidak dapat dijelaskan dengan menggunakan kata-kata sederhana atau kalimat simpel. Karenanya garis juga dikelompokkan kedalam unsur yang tidak didefinisikan. Garis adalah “ide” atau gagasan abstrak yang bentuknya lurus, memanjang kedua arah, tidak terbatas atau tidak teritik akhir, dan tidak tebal. Garis adalah ide atau gagasan yang hanya ada dalam benak pikiran orang yang memikirkannya menggambar model garis dapat dilakukan membuat goresan alat tulis pada bidang tulis, kertas, atau papan tulis dengan bentuk yang lurus. Atau model garis dapat dibuat dengan menggambar bagian sisi benda yang lurus, misalnya menggambar salah satu sisi penggaris kayu. Berikut adalah model garis yang diperoleh dari hasil menggambar salah satu bagian sisi penggaris dengan memberi tanda anak panah pada kedua ujungnya yang menandakan bahwa garis tersebut memanjang kedua arah tidak mempunyai titik akhir :



Gambar 2.3 Garis

Menamai sebuah garis dapat dilakukan menggunakan dua cara, yaitu dengan memberi nama huruf kecil ditengah, dan dengan memberi huruf kapital yang diletakkan dua ujung gambar garis, selanjutnya dinotasikan: garis disebut juga sebagai unsur geometri satu dimensi. Karena garis adalah konsep yang hanya memiliki unsur panjang saja (linier)

Garis memiliki sifat memanjang terus tidak terbatas. Oleh karena itu, pemodelannya menggunakan tanda panah. Hal ini menunjukkan bahwa garis tidak ada akhirnya.

Berikut ini adalah sifat-sifat yang menyertai suatu garis :

- a) Garis dapat terbentuk dari dua buah titik yang dilalui tepat satu garis.
- b) Garis dapat diperpanjang tidak terbatas ke kedua arahnya
- c) Suatu garis mungkin mempunyai banyak nama

3) Bidang

Bidang tidak dapat didefinisikan, tetapi ide mengenai bidang dapat diilustrasikan dengan sifat yang dapat diamati. Bidang, yaitu kumpulan titik-titik dengan sifat-sifat sebagai berikut :

- a) Tidak mempunyai batas
- b) Memiliki dimensi panjang dan lebar
- c) Tidak mempunyai tebal

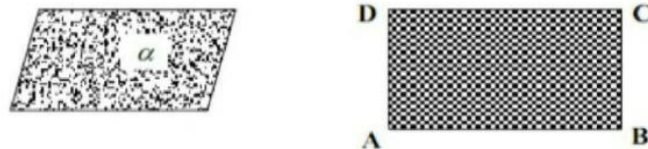
Bentuk nyata suatu bidang dalam kehidupan sehari-hari, misalnya secarik ertas dan permukaan papan tulis.

Bidang adalah ide atau gagasan abstrak yang hanya ada dalam benak pikiran orang yang memikirkannya. Bidang dapat diilustrasikan sebagai permukaan yang rata, meluas kesegala arah dengan tidak terbatas, dan tidak memiliki tebal. Bidang masuk kedalam bangun dua dimensi, karena bidang dibentuk oleh dua unsur yang panjang yaitu panjang dan lebar. Model bidang dapat digambarkan oleh bagian dari benda, misalnya bagian permukaan kaca, permukaan dan daun pintu, lembaran kertas, atau dinding tembok keras yang rata. Atau bidang dapat diperoleh dengan cara mengiris tipis-tipis permukaan benda sehingga diperoleh lembaran-lembaran tipis, misalnya bagian salah satu sisi balok diiris-iris menjadi bagian-bagian yang tipis. Bagian-bagian tersebut merupakan suatu permodelan dari bidang.



Gambar 2.4 Bidang

Memberi nama sebuah bidang dapat menggunakan sebuah huruf kecil atau huruf-huruf Yunani seperti α (alfa), β (beta), γ (gamma) yang diletakkan di daerah bidang tersebut, atau menggunakan huruf-huruf besar yang terletak di titik-titik sudut bidang tersebut.

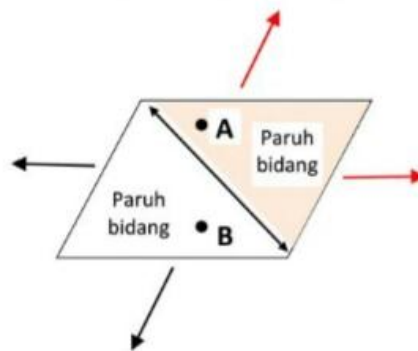


2.5 Nama Bidang

b) Paruh bidang, segmen garis, sinar, dan sudut

1. Paruh Bidang

Sebuah garis pada bidang dapat membagi bidang yang lain menjadi tiga kumpulan yang memisah. Pada gambar berikut memperlihatkan bahwa garis membagi bidang menjadi Paruh bidang (half-plane) dengan titik A pada satu bagian dan titik B pada bagian yang lain.



Gambar 2.6 Paruh Bidang

2. Segmen Garis

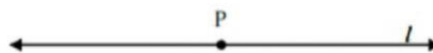
Segmen garis (ruas Garis) adalah himpunan titik-titik yang terdiri atas dua titik antara keduanya. Sebuah segmen garis dapat dimodelkan sebagai seutas benang yang diregangkan. Menamai sebuah ruas garis menggunakan dua huruf besar yang diletakkan pada ujung-ujung ruas garis tersebut. Berikut menunjukkan titik A dan titik B merupakan titik-titik ujung segmen garis, dinotasikan AB



Gambar 2.7 Segmen Garis

3. Sinar Garis

Sinar garis, ruas garis, dan sudut adalah konsep-konsep yang dikembangkan dari titik dan garis. Sinar garis, ruas garis, dan sudut adalah unsur-unsur yang mempunyai definisi yang dikembangkan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan yaitu titik dan garis. Jika sebuah titik terletak pada sebuah garis, maka titik tersebut membagi garis menjadi dua himpunan titik pada setengah garis. Berikut merupakan dua setengah garis yang dipotong oleh sebuah titik P.



Gambar 2.8 Sinar Garis

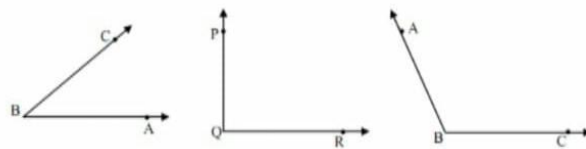
Apabila titik P digabungkan dengan setengah garis pertama maka akan diperoleh sinar garis, dan dinotasikan. Berikut merupakan gambar sinar garis sebagai setengah garis.



Gambar 2.9 Sinar Setengah Garis

4. Sudut

Sudut adalah suatu himpunan titik-titik, yang terdiri dari dua sinar yang tidak terletak pada suatu garis yang sama tetapi mempunyai titik ujung yang sama. titik ujung yang sama ini disebut titik sudut. Penamaan sudut berdasar tiga huruf dari titik pada sinar-sinar. Berikut merupakan masing-masing contoh menanamkan sudut.

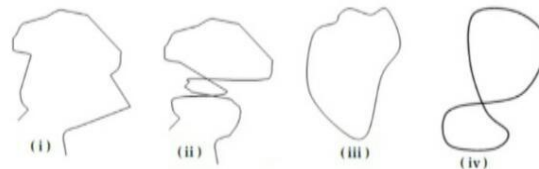


Gambar 2.10 Sudut

c) Kurva

Kurva atau lengkungan yang terletak pada bidang dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis. Kurva terbuka, kurva terbuka tidak sederhana, kurva tertutup sederhana, dan kurva tertutup tidak sederhana. Kurva terbuka sederhana adalah lengkungan yang titik/awalnya tidak berimpit dengan titik akhirnya dan tidak terdapat titik potong pada dirinya. Kurva terbuka tidak sederhana adalah lengkungan yang titik berangkatnya/awal tidak berimpit dengan titik akhirnya ada titik potong dalam dirinya. Apabila sebuah kurva tertutup sederhana terletak pada bidang kurva tersebut membagi bidang menjadi tiga himpunan titik yang saling lepas. Pertama himpunan titik di dalam kurva, kedua titik diluar kurva, dan ketiga himpunan titik pada kurva. Kurva tertutup tidak sederhana adalah lengkungan yang titik berangkatnya saling berimpit dengan

titik akhirnya dan ada titik potong pada kurva. Kurva tertutup tidak sederhana pada bidang minimal membagi himpunan titik pada bidang menjadi 4 himpunan titik saling lebas. Berikut merupakan gambar 4 jenis kurva tersebut :



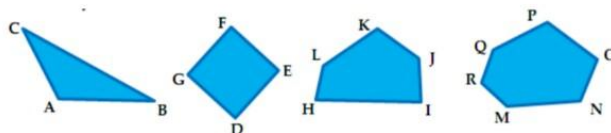
Gambar 2.11 Kurva

b. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Firmanawaty (2003: 61) mengemukakan bangun datar merupakan bentuk-bentuk geometri berdimensi dua, terletak pada bidang datar, dan memiliki dua unsur, yaitu panjang dan lebar. Bangun datar terdiri dari segi empat (persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, layang-layang, dan belah ketupat), segitiga, dan lingkaran.

a. Poligon

Poligon adalah kurva tertutup yang membentuk segmen garis. Selanjutnya ruas-ruas garis yang membentuk poligon dinamakan sisi, sedangkan perpotongan ruas garis disebut titik sudut (verteks). Penamaan poligon berdasar pada titik-titik sudutnya, misal segitiga ABC ($\triangle ABC$), persegi DEFG, pentagon HIJKL, heksagon MNOPQRS



Gambar 2.12 Segitiga

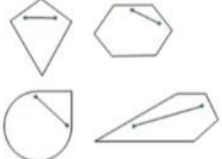
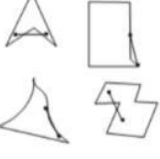
Suatu segibanyak (poligon) yang semua sisi-sisinya dan semua sudut-sudutnya (kongruen), disebut segibanyak beraturan, atau

segi-n. Segi banyak atau poligon berasal dari bahasa Yunani, yang berarti “banyak sudut”. Berikut merupakan beberapa contoh gambar segi-n, dan n menyatakan banyak sisi dan banyak sudut.

Segi tiga sama sisi, $n = 3$		Segi enam sama sisi, $n = 6$	
Segi empat sama sisi, $n = 4$		Segi tujuh sama sisi, $n = 7$	
Segi lima sama sisi, $n = 5$		Segi delapan sama sisi, $n = 8$	

Gambar 2.13 Macam-macam Segitiga

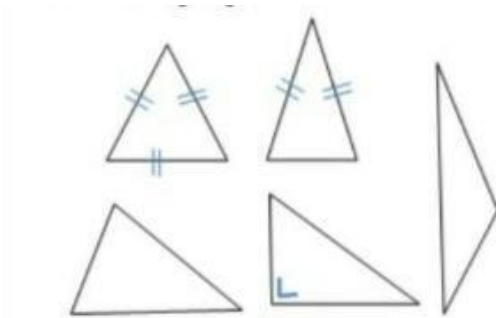
Poligon dapat dikelompokkan ke dalam bangun datar (cembung). Dan bangun datar cekung (konkav). Berikut merupakan contoh-contoh bangun datar konveks dan konkav.

Bangun Datar <i>konveks</i>	Bangun Datar <i>konkav</i>
	

Gambar 2.14 Konveks dan Konkav

b. Segitiga

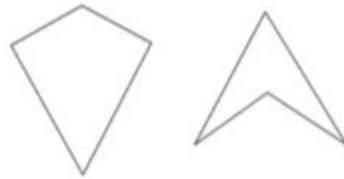
Segitiga adalah poligon yang bersisi tiga. Jenis segitiga atau penanaman segitiga dapat berdasar keadaan sisi dan keadaan sudutnya. Jenis segitiga berdasar sisi, misal: segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, sedangkan jenis segitiga berdasar sudut, misal: segitiga lancip, segitig siku-siku, dan segitiga tumpul. Berikut merupakan contoh-contoh segitiga :



Gambar 2.15 Segitiga

c. Segiempat

Segiempat adalah poligon yang bersisi empat. Poligon yang membentuk segiempat dibedakan menjadi dua, yaitu segiempat konveks dan segiempat konkav. Berikut merupakan contoh gambar segiempat konkav dan konveks

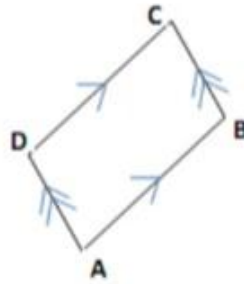


Gambar 2.16 Segiempat

a) Macam-macam segiempat

1. Jajar Genjang (Parallelogram)

Jajar genjang merupakan segi empat yang mempunyai dua pasang sisi-sisi berhadapan sejajar. Segiempat ABCD dibawah ini merupakan jajar genjang karena $AD \parallel BC$ dan $DC \parallel AB$.

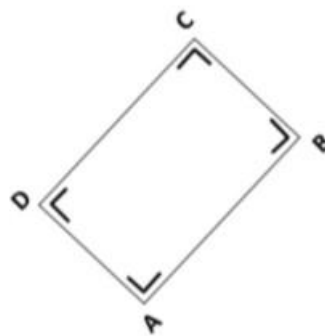


Gambar 2.17 Jajar genjang

Pada jajar genjang ABCD, jika sisi AB dianggap alas, maka yang dimaksud dengan tinggi jajar genjang adalah jarak suatu titik pada sisi DC ke garis yang memuat sisi AB. Demikian juga sebaliknya, jika AD dianggap sebagai alas, maka yang dimaksud dengan tinggi adalah jarak antara suatu titik pada garis BC ke garis yang memuat sisi AD. Seperti halnya dalam segitiga tinggi suatu jajar genjang tidak selalu harus dalam posisi vertikal.

2. Persegi Panjang (Rectangle)

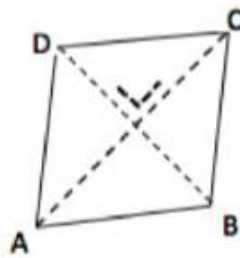
Persegi panjang adalah segiempat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Setiap sisi pada persegi panjang dapat menjadi alas. Jika salah satu sisi menjadi alas, maka sisi yang berdekatan menjadi persegi panjang.



Gambar 2.18 Persegi Panjang

3. Belah Ketupat (Rhombus)

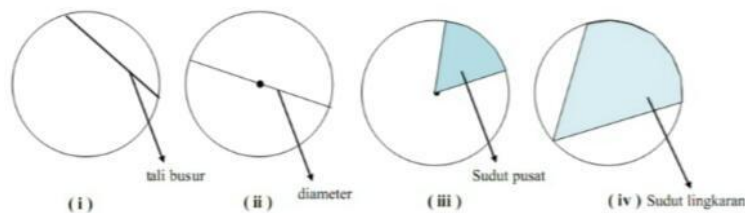
Belah ketupat adalah segiempat yang semua sisinya sama panjang dan kedua diaonalnya saling berpotongan tegak lurus.



Gambar 2.19 Belah Ketupat

d. Lingkaran

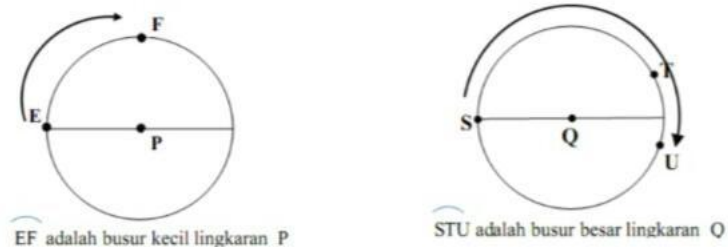
Lingkaran adalah kumpulan atau himpunan titik-titik yang berjarak sama (jari-jari) terhadap suatu titik tertentu titik pusat lingkaran. Lingkaran merupakan sebuah bangun datar khusus, sehingga mempunyai bagian-bagian dengan nama khusus pula. Nama-nama khusus diantaranya tali busur, tali diameter, sudut pusat sudut lingkaran, busur, juring.



Gambar 2.20 Lingkaran

Tali busur adalah setiap bagian garis yang titik-titik ujungnya berada pada lingkaran, sedangkan diameter adalah tali busur yang melewati titik pusat lingkaran.

Sudut pusat adalah sudut yang dibentuk oleh dua jari-jari dengan titik sudut pada pusat, sedangkan sudut lingkara adalah sudut yang dibentuk oleh dua tali busur dengan titik sudut pada lingkaran.



Gambar 2.21 Busur Lingkaran

Busur lingkaran adalah sebuah bagian dari sebuah lingkaran. Busur terdiri dari dua titik ujung dan semua titik-titik pada lingkaran antara kedua titik ujung tersebut. Simbol \frown digunakan untuk menyatakan sebuah busur.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Penelitian yang berjudul “pengembangan media pembelajaran matematika pada materi bangun datar bercirikan etnomatematika kelas V di SD/MI” yang dilakukan oleh Retma Aulia Arifin pada tahun 2018 dengan kesimpulan hasil dari penelitiannya mempunyai kriteria valid dan menarik sehingga bahan ajar dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media miniatur rumah dan melakukan penelitian pada materi bangun datar, sedangkan perbedaannya pengembangan media pembelajaran ini adalah berbasis budaya lampung sebagai penanaman untuk peserta didik untuk mengenal budaya indonesia.
- b. Penelitian yang berjudul “Pengembangan pembelajaran Bangun Datar berbasis miniatur rumah pada mata pelajaran Matematika SD” dilakukan oleh Ratna Wahyu Hendratni pada tahun 2018 dengan

kesimpulan hasil penelitian media untuk materi luas bangun datar mempunyai kriteria valid karena dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami dan menghitung materi luas dan keliling bangun datar sehingga bahan ajar penelitian ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media miniatur rumah dan materi bangun datar, sedangkan perbedaannya adalah materi yang digunakan adalah luas dan keliling bangun datar.

- c. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas Iv Tema Selalu Berhemat Energi” dilakukan oleh Eltra Jalu Wismayapada tahun 2018 dengan kesimpulan hasil media valid dan layak digunakan karena mampu mengkonkritkan materi yang abstrak sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran miniatur, sedangkan perbedaannya adalah materi yang digunakan tidak sama.

C. Kerangka Bepikir

Kondisi Awal



1. Media Pembelajaran masih terbatas
2. Anak-anak menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran
3. Pemahaman tentang ciri-ciri bangun datar masih kurang



Solusi

Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk anak agar pembelajaran yang memerlukan media seperti materi bangun datar dapat lebih mudah dipahami



Pengembangan Media miniatur rumah materi bangun datar untuk anak SD

Bagan 2.1 kerangka berpikir

