

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. HAKEKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA

a. Pengertian Belajar

Proses belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pengajaran, hal ini ditegaskan bahwa mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar kepada peserta didik, karena itu penting sekali guru mengetahui proses belajar peserta didik, agar dapat memberikan bimbingan sekaligus lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik.

Menurut (Slameto, 2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud yaitu dapat bersifat relatif dan dapat terjadi secara terus menerus, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. semua itu merupakan proses dari belajar.

Menurut Rusman (2012: 85) belajar adalah dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengamatan individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku atau sikap, dan kepribadian yang dilakukan secara terus menerus agar dapat memperbaiki kehidupannya, belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulan apa yang telah di pelajarnya.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20/2003, Bab I Pasal I Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. sedangkan menurut (Gagne, 1985), *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun,

sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Menurut (Rusman, 2012: 94), Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2009: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, materil, fasilitas, perlengkapan dan prosedur, manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran yang terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya. Keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran hal ini disampaikan oleh Sanjaya (2005: 87), sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses kegiatan yang melibatkan guru dan peserta didik serta bahan ajar dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dalam kegiatan pembelajaran yang dimana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta bahan ajar, keduanya saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

c. Pengertian Matematika

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2017: 927) Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur oprasionalnya yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Matematika sendiri merupakan salah satu pelajaran yang diberikan ke peserta didik untuk dapat diajarkan ke semua jenjang baik paud, SD hingga ke Perguruan Tinggi. Menurut Ruseffendi (1994: 27) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Karmawati (2008) berpendapat bahwa matematika adalah merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh melalui belajar, baik yang berkenaan dengan jumlah, ukuran-ukuran, perhitungan dan sebagainya yang menyatakan dengan angka-angka dan simbol-simbol.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian matematika, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan, dimana matematika juga berpengaruh terhadap bidang ilmu lainnya sehingga

matematika juga dapat di katakan ilmu yang harus diajarkan baik pada tingkat taman kanak-kanak mapun sampai sekolah perguruan tinggi.

2. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pendidikan di sekolah, diperlukan sebuah media perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik. Menurut (Hamalik, 1982) Media Pendidikan adalah alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektipkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut *National Education Association (NEA)* memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Dari dua definisi media pengajaran yang dikemukakan di atas dapat dipelajari bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru atau pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, merangsang

pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Penggunaan Media yang di buat secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai tujuan yang ingin dicapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas terutama dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran

Menurut (Hamalik, 1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Menurut Arsyad (2011: 21) Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya,

mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian

menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, peserta didik kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman peserta didik akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di

mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik

terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak mamiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

3. HASIL BELAJAR

Hasil belajar menurut (Anni, 2007) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh dari belajar peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. (Hamalik O. , 2008) mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan. Sedangkan menurut (Dimiyati, 2006) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang mana dimulai dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, karena telah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan selama kegiatan pembelajaran.

Bloom dalam Anni dkk (2007: 7-12) menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara rinci penjelasannya yaitu sebagai berikut:

a. Ranah kognitif:

berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah afektif:

berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat, dan nilai. Mencakup kategori penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah psikomotor:

berkaitan dengan hasil belajar berupa kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

Dari ketiga ranah tersebut, yang banyak dinilai dalam hasil belajar adalah ranah kognitif, karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar mata pelajaran Matematika materi Bangun datar yang berupa kemampuan kognitif siswa dapat diketahui melalui tes formatif.

4. MEDIA *QUIET BOOK*

a. Pengertian Media *Quiet Book*

Media pembelajaran yang berkembang saat ini salah satunya adalah *quiet book* yang dipopulerkan Tresita Diana (Irene dalam Nilmayani, 2017) yaitu buku kain yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi berbagai macam kegiatan yang 28 dikemas dalam bentuk buku. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Annisa (2016), *quiet book* merupakan alat permainan dalam bentuk buku berbahan kain flanel yang dirancang untuk mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *quiet book* merupakan media visual yang terbuat dari kain terutama berbahan flanel yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna yang cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus peserta didik seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit.

b. Kelebihan Media *Quiet Book*

1) Menyenangkan

Media *quiet book* dalam penggunaannya terdapat banyak aktivitas permainan didalamnya sehingga peserta didik tidak akan mudah merasa bosan. Permainan dalam media ini dapat dilakukan secara kelompok dimana kerja sama dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

2) Merangsang Motorik Peserta Didik

Media *quiet book* dapat merangsang motorik peserta didik dalam berbagai aktivitas di dalamnya seperti mengikat tali, mengikat rambut, dan menggerakkan objek dan lain sebagainya.

3) Mengenal Objek, Huruf dan Angka

Melalui pemilihan warna yang menarik dan gambar yang lucu, peserta didik akan lebih mudah tertarik dan rasa ingin mencoba berbagai aktivitas di dalamnya. Hal ini tentu memberikan kita peluang agar dapat memperkenalkan berbagai bentuk, warna dan angka, tentunya dengan desain yang menarik akan memudahkan peserta didik untuk dapat mengingatnya.

4) Menyelesaikan Masalah

Media *quiet book* mempunyai tahap-tahap aktivitas dalam menyelesaikan masalah, dapat dikerjakan dengan bantuan

orang tua maupun dengan teman. Aktivitas yang dimaksud seperti menyusun gambar dapat membantu mengetahui kesian dan akibat (*cause and effect play*).

5) Lebih Fokus

Bagi anak yang *hiperaktif* dan sulit untuk fokus terhadap pembelajaran, *quiet book* dapat membantu peserta didik dalam mendisiplinkan diri dan mudah mendapatkan arahan dari guru maupun orang tua.

c. Kekurangan media *quiet book*

Menurut (Daryanto, 2013) Kekurangan media *quiet book* adalah: dalam penggunaannya media *quiet book* tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu media *quiet book* hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja serta tidak menampilkan unsur audio dan gerak. Sedangkan menurut (Indriana, 2011) adalah kekurangan dari media *quiet book* dalam bentuk penyajian pesan hanya berupa unsur visual saja.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *quiet book* adalah hanya menekankan persepsi indra penglihatan dan indra peraba saja karena media *quiet book* tidak menampilkan unsur audio dan gerak.

d. Cara Pembuatan Media *Quiet Book*

1) Bahan dan Alat

- Jarum Jahit
- Kain Flanel
- Benang Jahit
- Kancing warna warni
- Alat Lem Tembak
- Gunting Kain

2) Cara Pembuatan

- a) Siapkan bahan dan alat yang akan digunakan
(pembuatan *Quiet Book* sesuai tema yang kita inginkan)
- b) Gambar Sketsa terlebih dahulu agar memudahkan dalam membentuk pola yang kita inginkan
- c) Gunting kain flanel sesuai dengan yang kita inginkan
- d) Lalu tempelkan ke lembaran flanel yang berukuran 25 x 25 cm (sesuai keinginan) sehingga membentuk sebuah buku.
- e) Padukan berbagai warna dan design yang menarik peserta didik

e. Persiapan Penggunaan Media *Quiet Book*

1) Mempersiapkan diri:

Guru atau pendidik perlu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Persiapan diri diperlukan agar selama proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Persiapan diri dapat berupa Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP).

2) Mempersiapkan media *Quiet Book*:

Pastikan media *Quiet Book* dalam keadaan baik untuk di pergunakan oleh peserta didik, dan pastikan letak tatanan media tersebut.

3) Mempersiapkan tempat:

Hal ini berkaitan dengan letak atau posisi guru berada, guru sebaiknya berada di depan sehingga semua peserta didik terfokus pada satu titik yaitu di depan. Hal ini juga berkaitan dengan tata letak bangku peserta didik, cahaya lampu, kebersihan kelas, kenyamanan ruangan tersebut dan lain sebagainya, hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

4) Mempersiapkan peserta didik:

Pastikan kondisi peserta didik dalam keadaan yang fit, yang mana peserta didik siap untuk di beri pembelajaran,

sehingga penyampaian materi akan lebih tersampaikan kepada peserta didik. posisi peserta didik disini juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran, karena dalam penggunaan media *Quiet Book* dilaksanakan secara kelompok, akan lebih baik jika letak tempat duduk di desain secara melingkar sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam bekerja sama dengan yang lainnya.

5. MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

a. Pengertian Pembelajaran Langsung

Menurut (Rosdiani, 2012) model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar, sedangkan menurut (Trianto, 2010) model pembelajaran langsung merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural (pengetahuan melakukan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu) yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada guru yang didemonstrasikan kepada peserta

didik secara langsung dengan tahapan yang terencana dan terstruktur

b. Ciri-ciri model pembelajaran langsung

Menurut (Trianto, 2010) Model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian hasil belajar
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil

c. Fase-fase model pembelajaran langsung

Menurut (Trianto, 2010) fase-fase model pembelajaran langsung terbagi atas 5 fase yaitu

- 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
- 2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap. Kunci keberhasilan pada fase ini yaitu mendemonstrasikan

pengetahuan dan keterampilan se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif.

3) Membimbing pelatihan

Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pelatihan meningkatkan retensi. membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan peserta didik menerapkan konsep atau keterampilan pada situasi yang baru atau yang penuh tekanan.

4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Guru mengecek peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik. Beberapa pedoman dalam memberikan umpan balik efektif yang patut dipertimbangkan oleh guru yaitu :

- a) Berikan umpan balik sesegera mungkin setelah latihan
- b) Upayakan agar umpan balik jelas dan spesifik
- c) Konsentrasi pada tingkah laku, dan bukan pada maksud
- d) Jaga umpan balik sesuai dengan tingkatan perkembangan peserta didik
- e) Berikan pujian dan umpan balik pada kinerja yang benar

- f) Apabila memberikan umpan balik yang negatif, tunjukkan bagaimana melakukan dengan benar
 - g) Bantulah peserta didik memusatkan perhatiannya pada “proses” dan bukan pada “hasil”
 - h) Ajari peserta didik memberi umpan balik kepada dirinya sendiri, dan bagaimana menilai kinerjanya sendiri
- 5) Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan

Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan pelatihan khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari. Kebanyakan latihan lanjutan yaitu berupa pekerjaan rumah atau berlatih mandiri, merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri.

6. PENGGUNAAN MEDIA *QUIET BOOK* PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR

a. Materi

- 1) Pengertian bangun datar

Menurut (Glover, 2006) bangun datar adalah bangun datar yang dapat di potong dari sehelai kertas, mempunyai sisi lurus dan sisi lengkung dan merupakan dua

dimensi yakni memiliki panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi atau ketebalan. Bangun datar juga dapat diartikan sebagai bentuk-bentuk geometri berdimensi dua yang terletak pada bidang datar yang memiliki dua unsur yaitu panjang dan lebar.

Adapun bentuk-bentuk bangun datar adalah persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang, lingkaran.

2) Bentuk-bentuk Bangun Datar

a) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang mempunyai empat sisi, yang setiap sudutnya merupakan sudut siku-siku (Glover, 2006).

Perhatikan gambar persegi panjang berikut ini !



(1) Persegi panjang di atas mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

Mempunyai 4 sisi atau ruas garis,
yaitu sisi AB, BC, CD, DA.

(2) Mempunyai 2 sisi yang saling berhadapan sama panjang dan sejajar, yaitu

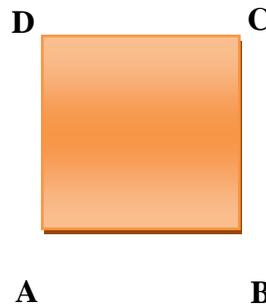
sisi $AB = DC$ dan sisi $AD = BC$.

Jadi persegi panjang dapat diartikan bangun datar yang mempunyai empat sisi, empat sudut, dua pasang sisi yang sejajar, dan setiap sudutnya merupakan sudut siku-siku.

b) Persegi

Bangun datar yang mempunyai empat sisi lurus dan sama panjang, yang mana setiap sudutnya merupakan sudut siku-siku (Glover, 2006).

Perhatikan gambar berikut ini !



Bangun datar ABCD di atas adalah persegi.

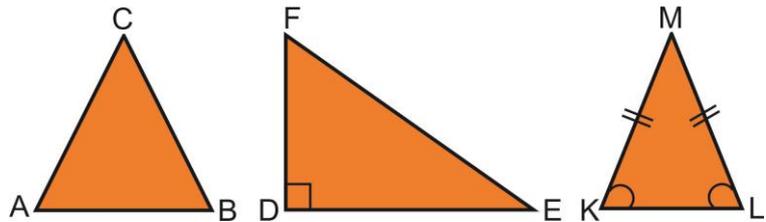
Ciri-ciri dari bangun datar persegi adalah:

Mempunyai 4 sisi atau ruas garis yang sama panjang, yaitu: panjang $AB = BC = CD = DA$.

c) Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang paling sederhana yang memiliki sisi lurus, dan hanya memiliki tiga sisi.

(Glover, 2006).



Bangun-bangun di atas adalah bangun datar segitiga. Segitiga ada beberapa macam. Contohnya segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga siku-siku.

(1) Segitiga ABC dinamakan segitiga sama sisi.

Ciri-ciri segitiga sama sisi adalah:

- Mempunyai 3 buah sisi sama panjang, yaitu:

panjang ruas garis $AB = BC = CA$.

(2) Segitiga DEF dinamakan segitiga siku-siku.

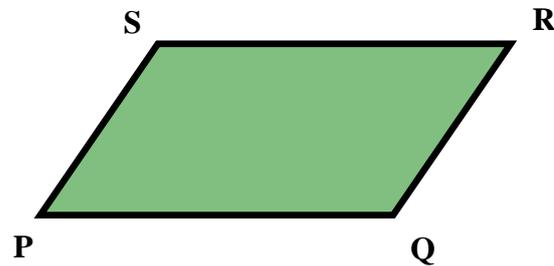
Ciri segitiga siku-siku adalah salah satu sudutnya siku-siku, yaitu $\angle FDE$.

(3) Segitiga KLM dinamakan segitiga sama kaki.

Ciri-ciri segitiga sama kaki adalah:

- Mempunyai 2 buah sisi yang sama panjang, yaitu: panjang ruas garis $KM = LM$.

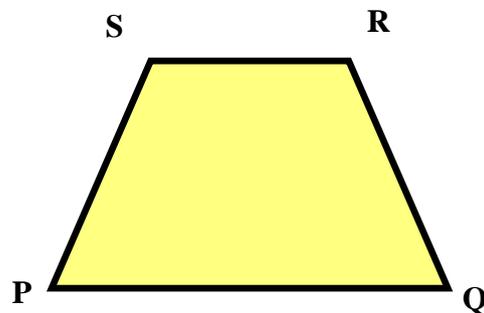
d) Jajar Genjang



Jajar genjang merupakan bangun datar yang memiliki empat sisi, dua pasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar, jajar genjang juga memiliki sudut yang berhadapan sama besar. Jajar Genjang memiliki:

Sisi ada 4 yaitu PQ, QR, RS, SP, Sudut $\angle PQR$, $\angle QRS$, $\angle RSP$, $\angle SPQ$, titik sudut P, Q, R, S

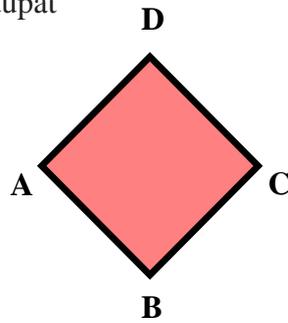
e) Trapesium



Trapesium merupakan bangun segiempat yang memiliki empat sisi, panjang sisinya tidak sama, tidak semua bentuk sudutnya siku-siku dan memiliki dua sisi yang sejajar. Pada umumnya, trapesium terbagi atas tiga jenis, yaitu trapesium sembarang, trapesium sama kaki, dan trapesium siku-siku, Trapesium Memiliki Sisi

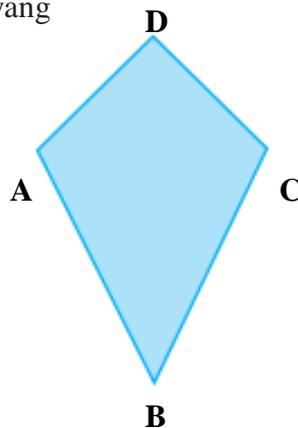
ada 4 yaitu PQ, QR, RS, SP, Sudut $\angle PQR$, $\angle QRS$, $\angle RSP$, $\angle SPQ$, titik sudut P, Q, R, S

f) Belah Ketupat



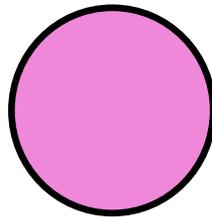
Belah ketupat disebut juga jajar genjang yang memiliki semua sisi sama panjang. Belah ketupat juga dibentuk dari dua buah segitiga sama kaki yang kongruen dan alasnya berhimpitan. Belah ketupat memiliki empat buah sisi, sisi yang sejajar sama panjang, semua sudutnya tidak siku-siku, dan memiliki sepasang sisi yang sejajar. Belah Ketupat memiliki: Sisi AB, BC, CD, DA, Sudut $\angle ABC$, $\angle BCD$, $\angle CDA$, $\angle DAB$, titik sudut A, B, C, D

g) Layang-layang



Menurut (Suharjana, 2008) layang-layang adalah segiempat yang sepasang sisinya berdekatan sama panjang dan sepasang sudut yang berhadapan sama besar. Layang-layang memiliki : Sisi AB, BC, CD, DA, Sudut $\angle ABC$, $\angle BCD$, $\angle CDA$, $\angle DAB$, titik sudut A, B, C,D.

h) Lingkaran



Merupakan bangun datar yang hanya memiliki 1 sisi, dan tidak memiliki sudut maupun titik sudut

3) Mengelompokkan Bangun Datar

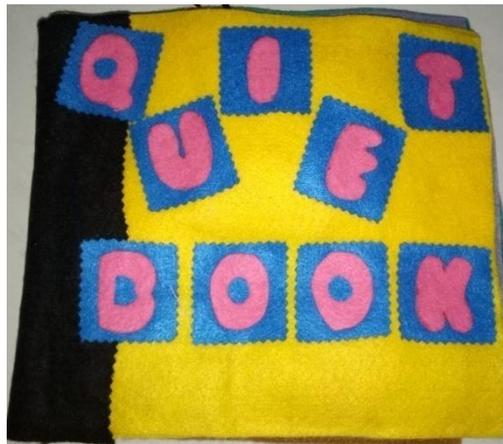
Mengelompokkan bangun datar yang sama berdasarkan ciri-cirinya yaitu sisi, sudut dan titik sudut. Berikut ini adalah pengelompokkan bangun datar:

- a) Bangun datar yang memiliki ciri yaitu 4 sisi, 4 sudut dan 4 titik sudut adalah persegi, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang
- b) Bangun datar yang memiliki ciri yaitu 3 sisi, 3 sudut dan 3 titik sudut adalah segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga siku-siku

- c) Bangun datar yang memiliki ciri yaitu 1 sisi, 0 sudut dan titik sudut 0 yaitu hanya lingkaran

b. Penggunaan Media *quiet book* pada materi Bangun Datar

Halaman Pertama: cover



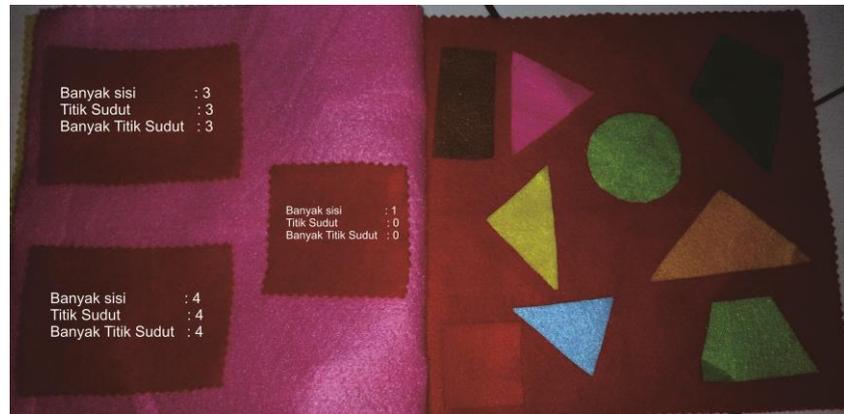
Gambar 2.1
Media *Quiet Book*

Halaman Kedua: peserta didik dapat menentukan maca.m-macam bangun datar sesuai dengan tulisan yang ada.



Gambar 2.2
Media *Quiet Book*

Halaman Ketiga: Peserta didik dapat mengelompokkan bangun datar sesuai dengan ciri-cirinya.



Gambar 2.3
Media *Quiet Book*

Halaman Keempat: Peserta didik dapat bermain mencocokkan gambar dengan teman sebangkunya.



Gambar 2.4

Media Quiet Book

Halaman Kelima: peserta didik dapat dengan bermain Tangram



Gambar 2.5

Media Quiet Book

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Berdasarkan hasil pencarian terhadap penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *busy book*, maka diperoleh informasi dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnawati Dwi Utami dari Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan Dalam Keluarga”. Subjek penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Panggang Sedayu, kabupaten Bantul, sejumlah 39 peserta didik. Sesuai dengan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga diperoleh dengan kategori “layak” dengan rata-rata skor sebesar 4,54 dari ahli materi dan 4,31 dari ahli media sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan untuk pembelajaran.

Selanjutnya juga dilakukan penelitian sebelumnya oleh Dewi Kusumaningrum, M. Arief Budiman, S.S., M.Hum dan Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd yang berjudul “Pengembangan Media *Quiet Book* Tema Keluargaku Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar” yang dilaksanakan di kelas I SD Negeri Karangtengah 01. Pada uji kelayakan media *quiet book* mendapatkan rata-rata skor 4,7 termasuk dalam kategori “baik sekali” sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan untuk pembelajaran.

Penelitian dari Risa Mufliharsi yang berjudul “Pemanfaatan *Busy Book* pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK”. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tersebut adalah meningkatkan kosakata pada anak melalui peran para guru PAUD dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan media *busy book*. Hasil dari penelitian ini yaitu media *busy book* di nilai efektif dalam meningkatkan pemerolehan kosakata pada anak usia dini di PAUD RW 10. Media *busy book* dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian yang telah disebutkan diatas yaitu:

- a. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan metode penelitian tindakan kelas
- b. Subjek uji coba dari penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas II SD Negeri Kembangan Gresik
- c. Media *quiet book* yang akan dilakukan yaitu pada mata pelajaran matematika materi bangun datar
- d. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan September 2018 di SD Negeri Kembangan, Kabupaten Gresik.

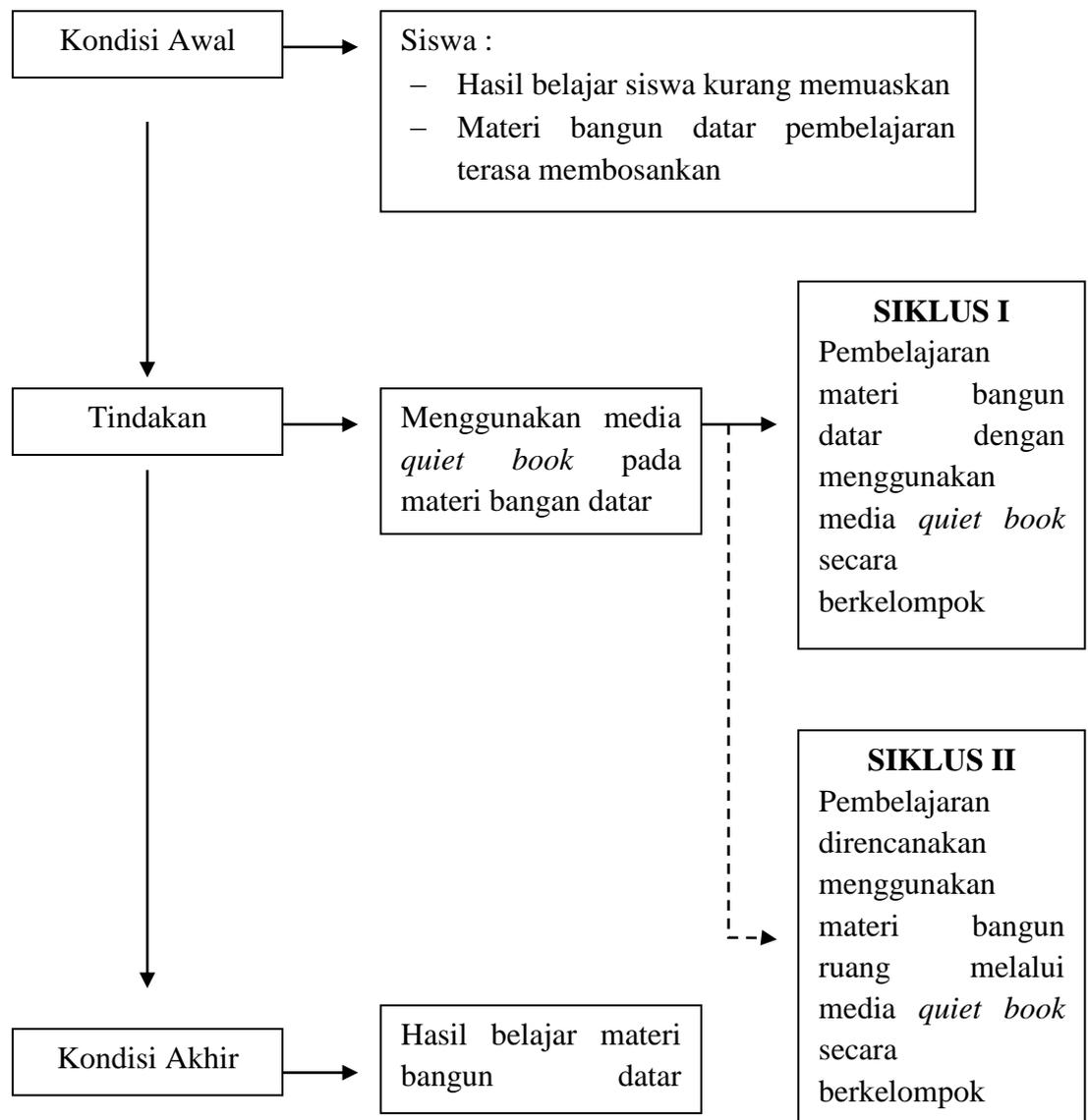
C. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media *Quiet Book* adalah media yang media visual yang terbuat dari kain terutama berbahan flanel yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna yang cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus peserta didik seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit.
2. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang mana dimulai dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, karena telah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan selama kegiatan pembelajaran.
3. Bangun datar adalah bentuk-bentuk geometri dua dimensi yang memiliki unsur panjang dan lebar.

D. KERANGKA PIKIR

Pembelajaran yang menyenangkan digunakan untuk meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. sehingga diperlukan dukungan fasilitas yang memadai. Fasilitas tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beragam jenis, mulai dari media cetak, media audio, media grafis, dan media audiovisual. Semua jenis media memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori, dapat disusun kerangka berfikir penggunaan media *quiet book* pada pembelajaran materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kembangan Gresik. Adapun alur pikir penelitian tindakan kelas digambarkan pada bagan berikut ini.



Gambar 2.6 Bagan kerangka berfikir penelitian tindakan kelas