

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah perpaduan dari dua konsep yang saling berkaitan. Belajar adalah suatu kegiatan fisik dan psikis yang dapat merubah sikap individu secara konstan yang bukan disebabkan karena kematangan sifat yang sementara. Perubahan tersebut dapat terjadi jika hasil belajar individu bersifat kontinu, aktif bertujuan dan terarah dan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang relative permanen yang disebabkan oleh interaksi antar individu dan lingkungan.⁶

Konsep pembelajaran yang merujuk pada UU No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.⁷ Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan program belajar yaitu transfer ilmu pengetahuan, pengembangan kemampuan dan potensi, serta pembentukan sikap dan moral peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat diperlukan suatu rancangan yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

⁶ Henry Clay Lingren, *Educational Psychology in the Classroom* (Toronto: John Wiley & Sons, Inc, 1976).

⁷ Muh. Sain Hanafy, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Jurnal Lentera Pendidikan* 17 no.1 (June 2014): 72.

B. Teori Belajar

Disini peneliti menggunakan teori Behavioristik. Model pembelajaran Behavioristik merupakan sebagai bagian dari teori *stimulus-respon*, yang mana menekankan bahwa pembelajaran yang diberikan dalam suatu rangkaian, berurutan dan mengandung perilaku tertentu. Model ini bertujuan untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini terletak pada penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari peserta didik lebih efisien dan berurutan.⁸

Penggunaan teori Behavioristik pada penelitian ini berupa stimulus permainan kartu remi Matematika (KARIMA), dengan tujuan peserta didik mampu mendalami pelajaran Matematika mengenai unsur-unsur bangun datar. Dalam praktiknya siswa akan diajarkan permainan Kartu Remi Matematika secara bertahap dan berulang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar, yang kemudian untuk melihat respon siswa akan diberikan latihan soal.

C. Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin, artinya perantara atau pengantar. Arti secara umum adalah sebuah cara

⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.⁹ Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, sehingga media yang dipakai saat proses belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran.¹⁰

Segala sesuatu yang dapat dipakai dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemampuan peserta didik sehingga tercapai tujuan dari belajar mengajar yang efektif.¹¹

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam mengajar yang dapat membantu memberi pengaruh kepada kondisi dan lingkungan yang ditata dan direncanakan oleh guru.¹² Penggunaan media pembelajaran diharapkan seluruh alat indra siswa untuk mendengar, mengamati, merasakan, meresapi dan dengan hasil akhir siswa mampu memiliki beberapa nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berikut ini adalah beberapa fungsi dari media pembelajaran:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010).

¹⁰ Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 4 (Desember 2014): 108.

¹¹ Dito Ari Prayoga, 'Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android', *JIMP* 3 (Desember 2018): 65.

¹² Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹³

Berdasarkan pemaparan fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran selain sebagai alat perantara dalam menyampaikan juga sebagai sumber belajar, sehingga harus dimanfaatkan secara baik oleh seorang pendidik agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif, kondusif, efisien dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan tujuan

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

b. Ketepatangunaan

¹³ Umar, 'Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran', *Jurnal Tarbawiyah* XII, 1 (July 2014): 138.

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

c. Keadaan siswa

Pemilihan media disesuaikan dengan keadaan siswa baik keadaan psikologis, fisiologis, maupun sosiologis siswa. Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman siswa, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

d. Ketersediaan

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

e. Biaya kecil

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

f. Keterampilan guru

Guru harus mampu mengoperasikan media yang dipilih. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media.

g. Mutu teknis

Kualitas media memengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Jika kualitas media tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.¹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai hakikat tujuan pembelajaran yang tepat maka harus memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kriteria, yaitu tidak memberatkan, sesuai dengan materi pembelajaran, dan mampu melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif sehingga belajar terasa menyenangkan.

D. Kartu Remi Matematika (KARIMA)

Menurut KBBI kartu yaitu kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk sebagai keperluan. Media kartu adalah media yang berupa kartu. Misalnya kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan kartu bilangan. Media kartu yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.¹⁶

¹⁴ Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.

¹⁵ Erlina, *Metode Penelitian* (edan: USU Press, 2011).

¹⁶ Suherman. E, *Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung:2001), h. 16.

Media kartu memiliki kelemahan atau kekurangan yaitu, perlu persiapan dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan kartu, bentuk/potongan kartu tidak sempurna, anak menjadi bosan bila penggunaan teknik dan media pembelajaran tidak bervariasi, dan membutuhkan waktu yang agak lama dalam praktek penggunaan kartu.¹⁷

Selain memiliki kekurangan, media kartu juga memiliki keunggulan atau kelebihan, yaitu, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kreatif, anak terlibat langsung dalam penggunaan kartu, menjadikan guru kreatif dalam menentukan teknik pembelajaran dan membuat media belajar, anak menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kartu Remi Matematika (KARIMA) adalah sebuah permainan kartu dengan menggunakan sistem permainan yang diadaptasi dari sistem Kartu Remi pada umumnya, tetapi hanya terdiri dari 40 kartu. KARIMA ini berisi tentang macam-macam bangun datar beserta ciri-cirinya yang tertulis pada setiap lembar kartu. Bangun datar tersebut adalah persegi, persegi panjang, segitiga sama sisi, segitiga siku-siku, segitiga sama kaki, jajargenjang, Trapesium, belah ketupat, layang-layang dan lingkaran.

Langkah permainan Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar sebagai berikut:

1. Pengocokan kartu
2. Membagikan kartu kepada pemain yang terdiri minimal 2 siswa (bagusnya 4 siswa) yang masing-masing mendapatkan sebanyak 5 KARIMA

¹⁷ R.J Soenarjo, *Matematika 5 SD/MI Kelas V* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

3. Meletakkan sisa KARIMA di tengah sebelum memulai permainan KARIMA dengan mengelompokkan 5 unsur yang sesuai dengan nama bangun datar.
4. Siswa mengikuti instruksi dari pembimbing (guru) untuk penentuan pemain secara bergilir dengan bersuit.
5. Siswa yang menjadi pemain pertama membacakan salah satu unsur bangun datar (kolom warna biru) pada KARIMA yang dipegang dan disimak oleh siswa lain.
6. Siswa yang memiliki KARIMA (kolom warna merah) yang disebutkan oleh pemain maka siswa tersebut harus memberikan KARIMA tersebut kepada pemain.
7. Jika pemain tidak menemukan atau tidak ada yang membawa KARIMA yang disebutkan tadi, maka pemain tersebut harus mengambil KARIMA yang ada di tengah.
8. Setelah itu permainan dilakukan secara bergilir sesuai urutan dan langkah sama sama.
9. Siswa yang paling banyak mengelompokkan 5 unsur yang sesuai dengan nama bangun datarnya, maka dia adalah pemenangnya.

E. Bangun Datar

Bangun datar merupakan bagian dari geometri. Geometri merupakan cabang Matematika yang berisi sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang.

Bangun datar diartikan sebagai bangunan geometri yang seluruh bagiannya terletak pada satu bidang. Menurut Soenarjo, bangun datar merupakan bangun yang seluruh bagiannya terletak pada bidang (permukaan) datar. Bangun datar disebut juga bangun dua dimensi.¹⁸

Menurut Hambali dan Siskandar, bangun datar didefinisikan sebagai bangun rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tebal atau tinggi.¹⁹ Dari definisi tersebut, bangun datar dicontohkan sebagai kertas yang rata, lantai yang rata, dan benda-benda rata lainnya dengan mengabaikan tebal atau tinggi benda-benda tersebut.

Pengenalan bangun datar tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah tingkat rendah biasanya diawali dari pengamatan benda-benda konkret di lingkungan. Misalnya dengan menggunakan kertas lipat kemudian dilipat-lipat atau dipotong sesuai instruksi dari guru. Dengan cara tersebut siswa akan dapat lebih mudah dalam mengenal macam-macam bentuk bangun datar.

Bangun datar ditinjau dari segi sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung antara lain lingkaran dan elips. Adapun, bangun datar yang bersisi lurus antara lain persegi, persegi panjang, layang-layang, jajar genjang, dan lain-lain.²⁰

¹⁸ Hambali, *Pendidikan Matematika 1* (Jakarta: Depdikbud, 1992).

¹⁹ Ismadi, *Cakrawala Matematika* (Jakarta: Ricardo, 2005).

²⁰ Yuniarto, *Ensiklopedi Matematika Bangun Datar Dan Bangun Ruang Skala Simetri* (Bandung: PT Ikrar Mandiri Abadi, 2007).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bangun datar adalah bangun geometri bersifat dua dimensi atau hanya memiliki panjang dan lebar, yang terletak pada bidang (permukaan) datar. Perbedaan banyak sisi dan titik sudut adalah hal yang membedakan ciri-ciri dan sifat dari masing-masing bangun datar.

Ditinjau dari segi sisinya bangun datar terdiri dari dua jenis, yakni bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung antara lain lingkaran, ellips. Bangun datar yang bersisi lurus antara lain segitiga, persegi, persegi panjang, layang-layang, jajaran genjang dan lain-lain.²¹

a. Persegi

Persegi adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi yang sama panjang.



Gambar 1. Bangun datar persegi

Persegi memiliki sifat- sifat sebagai berikut:

1. Luas persegi adalah hasil kuadrat dari panjang sisinya dengan rumus:

$$L = s \times s = s^2$$

2. Keliling = $s + s + s + s = 4 \times s$

²¹ M Fitrah and Luthfiyah, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. (Sukabumi: CV Jejak, 2017).

3. Sudut-sudutnya sama besar yaitu 90°
4. Sisi yang berhadapan sama panjang
5. Kedua diagonalnya saling membagi panjang

b. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bentuk bangun datar yang disusun dari empat titik yang segaris dan dihubungkan antara yang satu dengan yang lainnya serta sisi yang berhadapan sama panjang.



Gambar 2. Bangun Datar Persegi Panjang

Sifat-sifat persegi panjang adalah sebagai berikut:

1. Sudut-sudutnya sama besar yaitu 90°
2. Sisi yang berhadapan sama panjang
3. Kedua diagonalnya saling membagi sama panjang
4. Mempunyai dua simetri lipat dan dua simetri putar
5. Rumus Luas = panjang x lebar = $p \times l$
6. Rumus Keliling = $(2 \times \text{panjang}) + (2 \times \text{lebar}) = 2(p+l)$

c. Segitiga

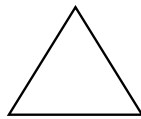
Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga ruas garis dengan mempunyai tiga titik sudut. Luas segi tiga adalah hasil perkalian

panjang sisi alas dengan tinggi segi tiga yang kemudian dikalikan lagi $\frac{1}{2}$, dengan rumus:

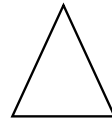
- Luas = $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
- Keliling = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3
- Jumlah sudut segitiga adalah 180° .

Menurut panjang sisinya, segitiga dibagi menjadi 3, yaitu:

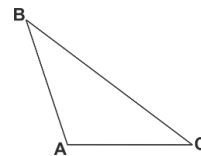
1. Segitiga sama sisi adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang dan semua sudutnya juga sama besar, yaitu 60° .
2. Segitiga sama kaki adalah segitiga yang dua dari tiga sisinya sama panjang. Segitiga ini memiliki dua sudut yang sama besar.
3. Segitiga sembarang adalah segitiga yang ketiga sisinya berbeda panjangnya. Besar semua sudutnya juga berbeda.



(3a)



(3b)



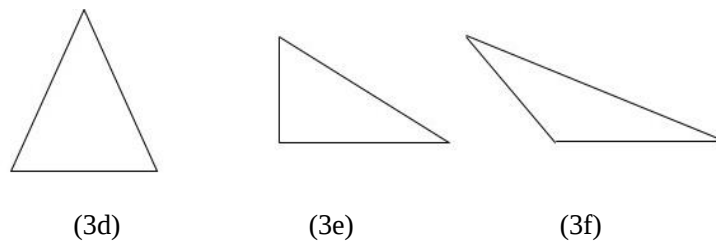
(3c)

Gambar 3. Macam – macam segitiga menurut panjang sisinya

3 (a). Segitiga sama sisi, 3(b). Segitiga sama kaki 3(c). Segitiga sembarang

Menurut besar sudutnya segitiga dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Segitiga siku-siku adalah segitiga yang besar sudut terbesarnya sama dengan 90° . Sisi di depan sudut 90° disebut sisi miring.
2. Segitiga lancip adalah segitiga yang besar sudut terbesarnya $< 90^\circ$
3. Segitiga tumpul segitiga yang besar sudut terbesarnya $> 90^\circ$.



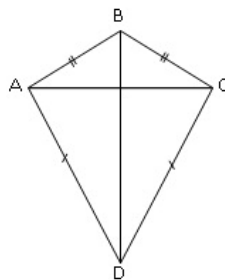
Gambar 4. Macam – macam segitiga menurut besar sudutnya

4(a). Segitiga siku-siku, 4(b). Segitiga lancip

4(c). Segitiga tumpul

d. Layang-layang

Layang-layang adalah bangun datar segi empat yang dibentuk oleh dua segi tiga sama kaki yang alasnya sama panjang dan saling berhimpitan.



Gambar 5. Bangun Datar Layang-layang

Luas layang-layang adalah setengah dari hasil kali dua diagonalnya. Rumusnya:

$$- \text{Luas} = \frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$$

$$- \text{Keliling} = (2 \times \text{sisi pendek}) + (2 \times \text{sisi panjang})$$

Layang-layang memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1. Salah satu diagonalnya adalah sumbu simetri
2. Sisi-sisi sepasang sama besar
3. Sepasang sudut yang berhadapan sama besar
4. Salah satu diagonal membagi dua sama panjang dan tegak lurus diagonal yang lain.

e. Jajar Genjang

Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya.



Gambar 6. Bangun Datar Jajar Genjang

Rumus:

$$- \text{Luas} = \text{alas} \times \text{tinggi}$$

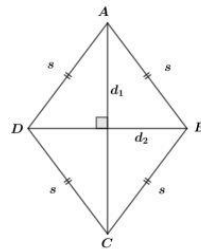
$$- \text{Keliling} = (2 \times \text{sisi miring}) + (2 \times \text{sisi panjang})$$

Jajar genjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1. Tidak mempunyai simetri putar
2. Sisi yang berhadapan sama panjang

f. Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya.



Gambar 7. Bangun Datar Belah Ketupat

Rumusnya:

- $$\text{Luas} = \frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}$$
- $$\text{Keliling} = 4 \times s$$

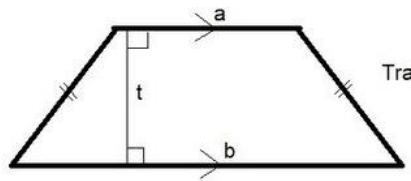
Sifat-sifat belah ketupat sebagai berikut:

1. Mempunyai 2 simetri lipat
2. Mempunyai 2 simetri putar
3. Mempunyai 4 titik sudut
4. Sudut yang berhadapan besarnya sama
5. Sisinya tidak tegak lurus

6. Mempunyai 2 diagonal yang berbeda panjangnya.

g. Trapesium

Trapesium adalah bangun segiempat dengan sepasang sisi berhadapan sejajar. Sifat-Sifatnya tiap pasang sudut yang sisinya sejajar adalah 180° :



Gambar 8. Bangun Datar Trapesium

Rumusnya adalah:

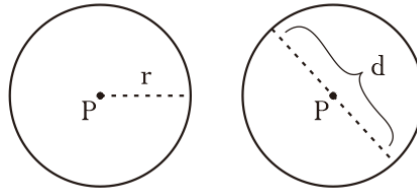
- $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times (a + b) \times \text{tinggi}$
- $\text{Keliling} = \text{sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3} + \text{sisi 4}$

Jenis-jenis trapezium sebagai berikut:

1. Trapesium sembarang (mempunyai sisi yang berbeda)
2. Trapesium siku-siku (mempunyai sudut siku-siku)
3. Trapesium sama kaki (mempunyai sepasang kaki sama panjang).

h. Lingkaran

Lingkaran adalah kurva tertutup sederhana yang beraturan.



Gambar 9. Bangun Datar Lingkaran

Rumusnya:

- $\text{Luas} = \pi \times r \times r = \pi \times r^2$

dimana $\pi = 22/7$ atau 3,14

- $\text{Keliling} = 2 \times \pi \times r$ atau $\pi \times d$

dimana r adalah jari-jari dan d adalah diameter

Sifat-sifat lingkaran sebagai berikut:

1. Jumlah derajat dalam satu lingkaran adalah 360°
2. Mempunyai satu titik pusat
3. Mempunyai simetri putar tak terhingga
4. Memiliki istilah-istilah berikut ini:
 - a. Diameter lingkaran (d) adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik pada busur lingkaran yang melalui titik pusat linngkaran.
 - b. Jari-jari (r) adalah ruas garis yang menghubungkan titik pada busur lingkaran yang dengan titik pusat linngkaraan.
 - c. Tali busur adalah garis yang menghubungkan dua titik pada busur lingkaran dan tidak melalui titik pusat linngkaraan.

- d. Busur adalah bagian lingkaran yang dipisahkan oleh tali busur
- e. Juring adalah daerah lingkaran yang dibatasi oleh 2 jari-jari dan busur lingkaran.
- f. Sudut pusat adalah sudut yangn terbentuk oleh 2 buah jari-jari.