# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. Matematika

### 1. Pengertian Matematika

Russel sebagaimana dikutip Carpenter mendefinisikan bahwa matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal tersusun baik (konstruktif) secara bertahap menuju arah yang rumit (kompleks), dari bilangan bulat ke bilangan pecah, bilangan real ke bilangan kompleks, dari penjumlahan dan perkalian ke diferensial dan integral, dan menuju matematika yang lebih tinggi.[1] Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.[2]

Definisi lain yang lebih menekankan pada pengertian matematika dari segi aksiologi dikemukakan oleh Cockroft. Cockroft sebagaimana dikutip Jailani mengemukakan tentang mengapa matematika diajarkan. Hal ini disebabkan matematika sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, bagi sains, perdagangan dan industri, dan karena matematika menyediakan suatu daya, alat komunikasi yang singkat dan tidak ambigius serta berfungsi sebagai alat untuk mendeskripsikan dan memprediksi. Matematika mencapai kekuatannya melalui

[1]Thomas Carpenter, " Model of Problem Solving: A Study of Kindergarten Children's Problem Solving Processes", *Journal for Research in Mathematics Education*, th. 24, No. 5, Mey 1989, hlm.428-441.
[2] R. C. , Atkinson, *Mathematical*



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

simbol-simbolnya, tata bahasa, dan kaidah bahasa (*syntax*) pada dirinya, serta mengembangkan pola berpikir kritis, aksiomatik, logis, dan deduktif.[3]

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika dalam dokumen ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut di atas. Selain itu dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.[4]

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. [5]

Sebelum membahas teori belajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika, telrebih dahulu dikemukakan tentang hakikat belajar matematika. Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu.[6] Keenam jenis materi ilmu tersebut menurut Dimyati adalah matematika, fisika, biologi, psikologis,

[3]Jailani, "Kepercayaan Diri PembelajarPada Matematika Suatu Kajian Teoritik", *Cakrawala Pendidikan*, th. 24, No. 5, Mey 1989, hlm. 428-441.
[4]Permendikbud, *Standar Isi Nomor 22* Tahun 2006
[5]Permendikbud, *Standar Isi*
[6] Mohammad Dimyati, *Penelitian Kualitattif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Malang: PPS IKIP Malang, 1995), hlm. 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ilmu-ilmu sosial, dan linguistik. Dengan istilah yang agak berbeda, keenam materi ilmu tersebut dikonotasikan sebagai (1) ide abstrak, (2) benda fisik, (3) jasad hidup, (4) gejala rohani, (5) peristiwa sosial, dan (6) proses tanda.[7] Dikarenakan kedudukan matematika sebagai salah satu jenis materi ilmu, maka matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendididkan.[8]

Sampai sekarang, studi mengenai sifat alamiah matematika memunculkan tiga madzhab yang dikenal dengan nama silogisme, formalisme, dan intuitionisme.[9] Selain tiga aliran madzhab diatas, belakangan berkembang aliran kontruktivisme. Aliran kontruktivisme memandang bahwa untuk belajar matematika, yang dipentingkan adalah bagaimana membentuk pengertian pada anak. Ini berarti bahwa belajar matematika penekanannya adalah proses anak belajar, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator.[10]Dalam pandangan konstruktivisme orang mempelajari matematika senantiasa membentuk pengertian sendiri. Menurut Atkinson, orang yang belajar tidak hanya meniru atau mencerminkan apa yang diajarkan atau dibaca melainkan menciptakan pengertian sendiri.[11]Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis,teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan

[7] Mohammad Dimyati, *Penelitian Kualitatif* hal.,12
[8]Ibid.,12
[9] G. Margono, *Dimensi Jurnal Teknologi dan Kejuruan, th. VII No. 31/32,* (Jakarta: UNJ, 1999), hlm. 39.
[10]Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*,(Yogyakarta: Kanisius, 1999), hlm. 12.
[11]R.C., Atkinson, Mathematical Learning Theory, (http://tip.psychology.org/atkinson. html), hlm. 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penguasaan matematika yang kuat sejak dini.[12] Sebab sejak anak lahir menggunakan penalaran yang berkembang seiring dengan pertumbuhan dirinya.[13]

**2. Tujuan Matematika**

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.[14]

a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah

b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika

c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh

d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah

e. 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.

[12] Permendikbud *Standar Isi*
[13] Atkinson, loc. Cit.
[14] Ibid.,14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

### 3. Ruang Lingkup Matematika

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut. [15]

a. Bilangan

b. Geometri dan pengukuran

c. Pengolahan data.

### 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika[16]

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| Geometri dan Pengukuran<br>6.Mengenal bangun datar sederhana | 6.2 Mengelompokkan banun datar menurut bentuknya |

## B. Media

### 1. Pengertian Media

Perkembangan imu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk

[15] Permendikbud, *Standar Isi*
[16] Ibid.,15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.[17]

Sebelum uraian ini sampai pada penggunaan media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya dipahami apa yang dimaksud *media* itu sebenarnya. Kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[18] Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[19]

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Asociation of Education and Comunication technologi/AECT)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapatmempengaruhiefektifitasprograminstruksional.[20]

2. **Media sebagai Sumber Belajar**

Istilah sumber belajar sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Januszewski dan Molenda, 2008:213). Oleh karena itu, yang dimaksud dengan sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung (Seels dan Richey, 1994:12).

[17]Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers,2013), hlm 3.
[18]Djamarah Saiful Bahri dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010).
[19]Arsyad Azhar, *Media*.,16
[20]M.Basyirudin Usman; Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press,2002) hlm.11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendeknya, sumber belajar disini mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.[21] Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat dimana-mana; di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Udin Saripuddin dan Winataputra (199:65) mengelompokkan sumber sumber-sumber belajar menjadi *lima kategori*, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.[22]

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmupengerahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu bend, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.[23]

3. **Media sebagai alat bantu**

Medai sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tak bisa dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk mebantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik,

[21]Djamarah Saiful Bahri dan Zain Aswan, *Strategi*.,16
[22]Ibid.,16
[23] Ibid., 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.[24]Media belajar termasuk salah salah unsur dinamis dalam bealajar. Kedudukannya juga penting, oleh karena dapat membantu terhadap belajar siswa. Dengan sebuah alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan. Dengan alat bantu, bahan belajar yang yang tidak menarik bisa menjadi menarik. Dengan alat bantu, bahan-bahan bellajar yang meragukan dapat diyakinkan karena dapat dibuktikan secara empirik. Media laizim juga dikenal dengan alat bantu belajar dan atau piranti belajar, meskipun tidak semua media belajar dapat berfungsi sebagai alat bantu. Banyak bahan-bahan belajar yang sulit dipelajari oleh pembelajar berubah menjadi mudah setelah adanya alat bantu belajar atau media.[25]

Media atau alat bantu belajar adakalanya dibeli toko-toko buku atau stationary, tetapi adakalanya dibuat sendiri oleh pembelajar bersama-sama dengan gurunya. Pada kasus yang pertama, pembelajar mendapatkan secara *given*, sedangkan pada kasus yang kedua pembelajar turut merancang dan bahkan bisa menyampaikan pikiran-pikirannya di depan gurunya.Keurgenan media belajar, dapat dicontohkan berikut. Seorang yang ingin mengetahui suhu badan temannya yang sedang sehat, akan kesulitan manakala yang bersangkutan hanya sekedar memegang tangannya, atau menyentuh kulitnya. Ia juga tidak banyak bisa menyimpulkan perbandingan suhu badan temannya yang sedang sakit dan sedang sehat, manakala tanpa adanya alat bantu. Dengan bantuan alat bantu yang berupa termometer, dia langsung bisa mengetahui berapa derajat celcius, suhu badan orang yang sedang sehat.[26]

Sebagai contoh lagi, seseorang yang membuktikan bahwa air, senantiasa mempunyai permukaan yang merata. Ia akan tidak begitu yakin, jika sekadar melihat air di sungai atau di kolam. Dengan pembuktian melalui bejana berhubungan, ia akan dapat membuktikan sendiri bahwa air tersebut mempunyai permukaan yang rata.

[24]Ibid.,16
[25]Ali Imron, *Belajar&Pembelajaran*, (Malang: Pustaka Jaya, 1996) hlm.36
[26]Ibid.,18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bejana berhubungan tersebut dapat di dapatkan di toko-toko yang menjual. Manakala sekolah tidak mampu menyediakan, maka dapat diganti dengan bambu yang diberi lobang dan kemudian pada lobangan tersebut diberi semprong. Dengan perkataan lain, alat-alat bantu belajar tersebut dapat dipenuhi sepanjang guru yang mengajar siswa kreatif untuk menciptakan sendiri.[27]

Hal-hal yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam upaya penyediaan alat bantu belajar adalah:

a. Jenis kemampuan apa yang ditargetkan untuk dikuasai oleh pembelajar dalam melaksanakan aktivitas belajarnya. Jenis kemampuan konseptual tentu membutuhkan alat bantu yang berbeda dengan jenis kemampuan praktis.
b. Faktor ketersediaan alat bantu tersebut.
c. Faktor keterjangkauanya.
d. Kepraktisan dan daya tahan alat bantu.
e. Keefektifan dan keefisienan alat bantu dibandingkan dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.[28]

**4. Media Short Card**

*Short card* (kartu pendek) adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian *short card* (kartu pendek) adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan). Penggunaan media *short card* (kartu pendek) sangat cocok dengan. Karakteristik siswa usia MI dari kelas I sampai kelas VI yang notabenenya masih anak-anak. Menurut teori psikologi pendidikan anak pada usia ini tengah berada pada tahap *concrete operational* (8-11tahun) oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, gambar, model dan kegiatan lainnya.

[27]Ali Imron, *Belajar*.,18
[28]Ibid.,18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media *short card* (kartu pendek) di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pelajaran Matmatika yang mengenalkan bangun datar, memerlukan strategi khusus yang sesuai dengan jiwa dan karakteristik anak yaitu bealajar sambil bermain atau sebaliknya bermain sambil belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media short card (kartu pendek).

Penggunaan media *short card* (kartupendek) yang sesuai dengan karakteristik siswa MI dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media kartu merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi.[29] Selain itu dengan menggunakan kartu aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik yang ada didalamnya dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat.[30] Bentuk dan jenis media sangat beragam. Dari berbagai ragam media tersebut dapat dijumpai berbagai macam kalsifikasi media pembelajaran yang digolongkan berdasarkan penyajianya dibagi dalam beberapa kelompok seperti; (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual.

Adapun menurut sifat pembuatan dan kegunaannya, media pembelajaran ini dikategorikan sebagai media sederhana dan media tidak sederhana. Menurut pembuatan dan penggunaannya, media sederhana dicirikan dengan; (1) mudah dan bisa dibuat sendiri oleh guru bersama-sama dengan siswa, (2) dibuat dari bahan yang mudah diperoleh yang bisa didapat dari lingkungan sekitar, (3) dapat digunakan untuk

[29]L.Siberman, Active Learning:101 *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2004)hlm. 269
[30]Ibid.,20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan belajar mengajar dengan tanpa harus memiliki kemampuan maupun keahlian khusus.

Media tersebut dapat menarik perhatian anak-anak yang memang suka pada gambar-gambar dan permainan dalam hal ini berupa media *short card* (kartu pendek). Mereka akan belajar dengan senang sehingga tidak merasa bosan dan jenuh dan akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.

Sedangkan kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (untuk keperluan seperti : kartu tanda anggota, karcis dan lain-lain). Media ini adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang didalamnya terdapat gambar ataupun huruf. Huruf-huruf yang terdapat dalam kartu tersebut dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau hasil cetakan komputer yang digunting dan ditempelkan pada kartu tersebut. Kartu huruf tersebut memiliki ukuran 8X5 cm, atau lebih sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan media kartu huruf ini, maka kegiatan pembelajaran dapat didesain dengan berbagai macam cara, baik itu dengan cara individu maupun dengan cara pengelompokan siswa.

**5. Kelebihan Media *Short Card***

Dalam penggunaan media *short card* (kartu pendek) ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

a. Mudah dibawa

Dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media *short card* (kartu pendek) dapat disimpan di tas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas.

b. Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *short card* (kartu pendek) sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Selain itu biaya pembuatan media *short card* (kartu pendek) ini pun sangatlah murah,karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.

c. Gampang diingat

Karakteristik media *short card* (kartu pendek) adalah menyajikan huruf-huruf pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.

d. Menyenangkan

Media *short card* (kartu pendek) dalam penggunannya bisa melalui permainan. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan

**6. Aplikasi Media *Short Card***

Pertama minta setiap kelompok untuk melakukan menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan. Kedua pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Beri tiap-tiap tim satu set kartu yang sudah diacak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut ke dalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim bisa memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar.[31]

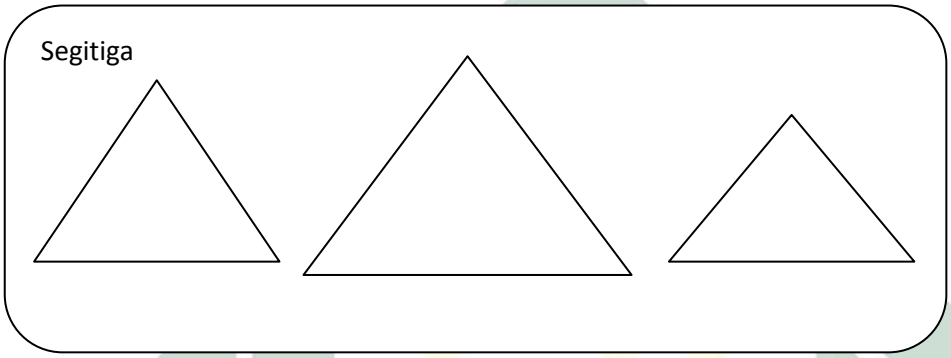
[31] Melvin, L. Silberman, *Op. Cit*., hlm. 170.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

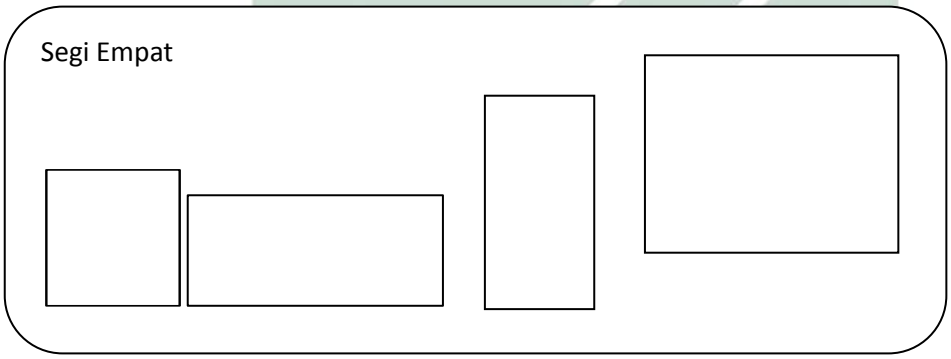
## C. Bangun Datar.

### 1. Mengenal segitiga, segiempat dan lingkaran.

**Amatilah gambar berikut ini**

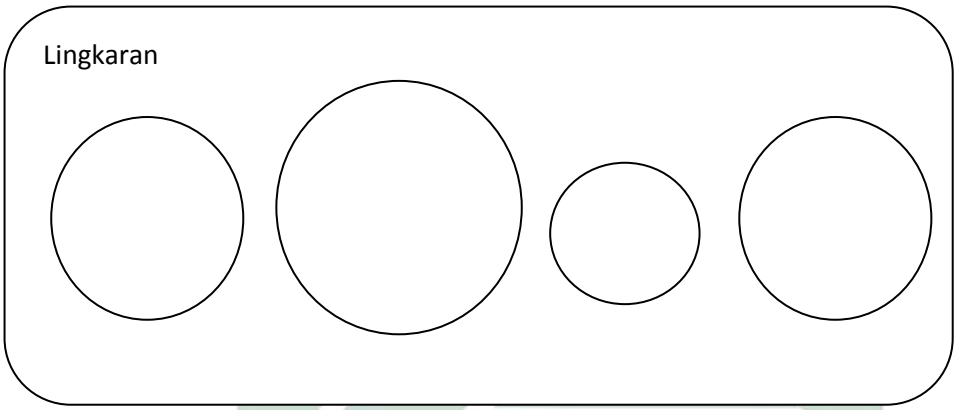



Bangun di atas mempunyai tiga sisi




Segiempat mempunyai 4 sisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

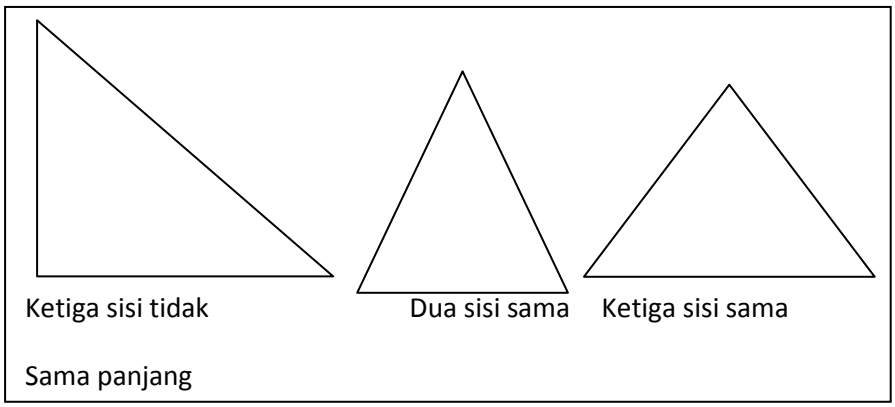



Lingkaran mempunyai 1 sisi

**2. PengelompokkanBangun Datar.**

a. Segitiga

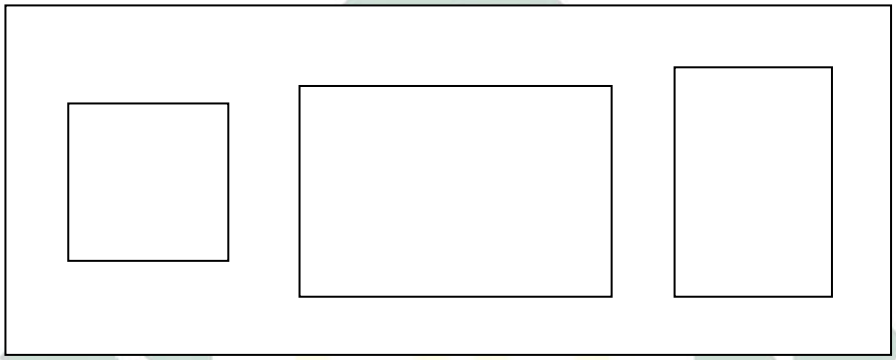
Amatilah panjang sisi sisi segitiga,ada yang ketiga sisi nya sama panjang, ada yang kedua sisinya sama panjang, ada yang ketiga sisinya tidak sama panjang.



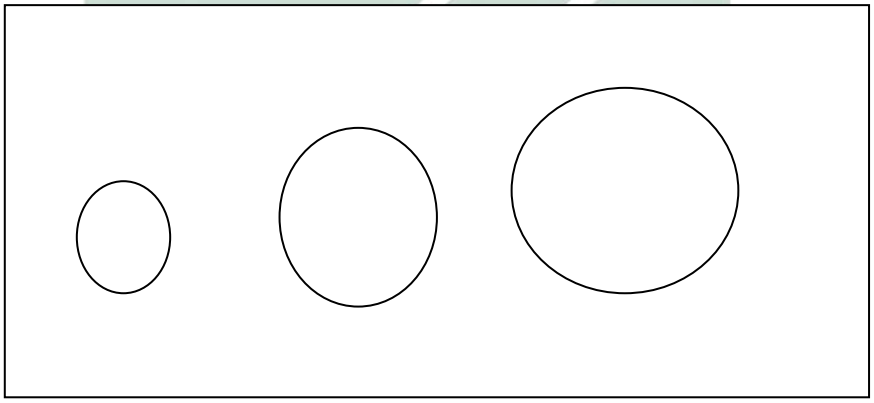

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Segiempat

Mari amati panjang sisi sisi segi empat,ada yang keempat sisinya sama panjang, ada yang pasanganya sisinya sama panjang, ada yang keempat sisinya tidak sama panjang.



c. Lingkaran



Gambar diatas disebut lingkaran, lingkaran hanya punya satu sisi, disebut sisi lingkar atau melengkung[32]

[32]Djaelani dan Haryono, *Buku Matematika Untuk SD/MI Kelas I* (Jakarta: Era Pustaka Utama, 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id