

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar nantinya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat sekitar. Dalam hal ini Untuk memulai kajian serta pemikiran mengenai pendidikan, guna untuk memahami dua istilah yang diamana sering digunakan dalam bidang pendidikan: pedagogi dan pedagoik. Sementara pedagogi merujuk pada "pendidikan", "Pedagogi" adalah singkatan dari "ilmu pendidikan". Kata pedagogos, yang mana awalnya berarti pelayanan, dan pada akhirnya berkembang menjadi pekerjaan muliaserta bermanfaat bagi yang lain. Karena pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang diaman memiliki tanggung jawab untuk membantu anak-anak berkembang ke tempat yang di mana mereka juga dapat berdiri sendiri serta bertanggung jawab dalam semua hal. Semua hal yang dimana berkaitan dengan proses perkembangan manusia termasuk dalam pekerjaan mendidik. Perkembangan fisik, kesehatan pada manusia, keterampilan anak, pemikiran , perasaan, kemauan, sosial, dan iman (Rahman *et al.*, 2022). Proses belajar mengajar sangat penting untuk pendidikan.belajar dan mengajar adalah dua mata rantai yang tidak di pisahkan, guru harus memahami kondisi siswa. Sangat penting bagi guru untuk memahami situasi dan karakteristik siswa. Guru yang baik dapat menggabungkan berbagai

metode dan pendekatan PBM. Ada siswa yang dapat menggunakan metode visual, dan siswa lain menyukai metode audio visual (Wardana & Djamaluddin, 2021).

Pendidikan juga memiliki tujuan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan setiap orang, khususnya setiap siswa, untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, berpengetahuan, dan bermoral yang didasarkan pada nilai-nilai iman dan takwa sebagai bekal. dalam kehidupan. Selain memberikan pengetahuan pendidikan, itu juga membantu siswa menjadi individu yang baik. Peserta didik merupakan aset yang dirancang untuk menjadi penerus dan pemimpin perjuangan bangsa. Lembaga pendidikan memegang peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada generasi mendatang. Pendidikan sopan santun, tata karma, rasa tanggung jawab, kejujuran, dan kerja keras diberikan. integritas, disiplin, dan komitmen (Aminah *et al.*, 2022), tujuan pendidikan dapat berjalan apabila sejalan dengan perhatian khusus dan optimal terkait perencanaan pembelajaran, di antaranya perencanaan isi kurikulum tujuan pembelajaran, materi, teknik, model pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian. Dunia pendidikan tidak terlepas dengan adanya kurikulum. kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Rahmawati *et al.*, 2023) Kurikulum adalah bagian dari sistem pendidikan yang memiliki peran strategis. Tanpa kurikulum yang tepat dan sesuai, mencapai tujuan dan sasaran pendidikan akan menjadi sulit. Hal ini menyebabkan alat ini selalu dirombak atau ditinjau kembali untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan zaman Oleh karena itu, kurikulum harus selalu berubah, dan penerapannya juga harus dikembangkan. Kurikulum merdeka adalah kurikulum penataan ulang pada sistem pendidikan nasional di Indonesia, terutama di sekolah dasar.

Ada dua keuntungan dari kurikulum merdeka. Kurikulum juga lebih sederhana dan mendalam untuk siswa karena berfokus pada materi pembelajaran yang penting serta pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Kedua, itu lebih bebas karena siswa tidak memiliki program. Guru mengajar sesuai pada kemampuan dan tingkat perkembangan siswa guna untuk mem permudah cara belajar siswa serta pengetahuan siswa. Sekolah juga memiliki kekuatan untuk mengembangkan kurikulum dan pembelajaran yang dimana sesuai dengan karakteristiknya (Rahayu et al. 2022).

Sejalan juga dengan pendapat bahwa “Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, belajar adalah salah satu isu yang selalu menjadi topik hangat dalam literatur kebebasan. Colin Lankshear seorang professor di University of Auckland pernah berpendapat; "Kebebasan atau merdeka dan pembelajaran telah dikaitkan dalam filsafat dan teori Pendidikan pada abad ke-21.” Sibagariang dkk, 2021. Bagi anak-anak, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Sebagai pendidik, guru harus memiliki kemampuan untuk menyampaikan pembelajaran. matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan media yang menarik. Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan motivasi siswa.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah pelajaran yang menarik untuk dikembangkan karena anak-anak di usia SD mengalami perkembangan dalam pembelajaran dan pemikiran mereka. Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak yang menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk

diajarkan matematika sejak mereka masuk ke sekolah dasar. Ini karena matematika adalah ilmu pasti, tidak seperti sosial. Mempunyai objek yang bersifat abstrak adalah salah satu ciri matematika. Bagi banyak siswa, sifat abstrak ini menyebabkan kesulitan dalam belajar matematika (Anggraini, 2021). Kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk mencapai tujuan pendidikan, menurut (Mulia *et al.*, 2023) Kurikulum membentuk kepribadian dan karakter individu. merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademik saja akan tetapi juga pada aspek moral, etika, dan sosial. Sekolah kemudian dapat membantu siswa membangun kepribadian yang baik dan menjadi warga masyarakat yang bermanfaat dengan membangun kurikulum yang juga mengintegrasikan nilai-nilai positif pada siswa. Kurikulum harus dirancang untuk mempersiapkan siswa untuk pekerjaan dan kehidupan sehari-hari, mengingat perkembangan dunia. Hubungan antara kurikulum serta tujuan pendidikan sangat penting karena kurikulum juga harus mencakup materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman, seperti keterampilan digital, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan kerja sama. Kurikulum yang dirancang dengan baik akan memainkan peran penting dalam membentuk generasi yang memiliki pengetahuan yang mendalam, keterampilan yang relevan, kepribadian yang baik, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman.

Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan observasi sebagai pra-penelitian yang telah dilakukan di SDN Kemayoran 2 Bangkalan. Pada tanggal 22 Oktober 2025 ketika pembelajaran berlangsung pada siswa kelas 3, mendapatkan hasil bahwa jumlah pada kelas tersebut sebanyak 25 siswa, berikut adalah permasalahan yang

ditemukan dari hasil observasi pada proses yang dilakukan yaitu mengenai media pembelajaran yang dimana masih belum ada di kelas sehingga siswa juga cenderung bosan dalam belajar dan serta pemahaman siswa masih kuranghal ini dapat di jadikan dasar penelitian. Hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti pada saat jam pembelajaran berlangsung di kelas III SDN Kemayoran 2 Bangkalan, terdapat beberapa kendala yang di temukan, antara lain: (1) kesulitan siswa dalam memahami materi bangun datar dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang dimana hanya menggunakan buku dan di sertai dengan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran sulit di pahami terutama pada materi bangun datar. (2) kurangnya sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa karena sumber belajarnya hanya menggunakan buku paket saja. (3) kurangnya rasa semangat belajar siswa karena pembelajaran hanya di lakukan dengan metode ceramah yang di lakukan di kelas (4) keterbatasan media pembelajaran ineraktif sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang terlibat dalam proses belajar-megajar di lakukan hal ini di dukung dengan hasil belajar siswa yang sebagian besar belum tuntas kriteria keretcapaian tujuan pembe;ajaran (KKTP).

Kemudian dari hasil wawancara kepada guru kels 3 di SDN Kemayoran 2 Bangkalan, ditemukan bahwa pembelajaran bangun datar geometri di kelas masih menghadapi beberapa kendala seperti kurangnya penguasaan kelas dikarenakan guru yang mengajar sudah dibilang cukup sepuh, kurangnya media pembelajaran dikarenakan tidak ada media pembelajaran sebagai sumber belajar, sumber yang digunakan hanya buku paket saja,. Guru menyatakan bahwa terdapat 15 Siswa dari total keseluruhan 25 siwa yang masih kesulitan dalam pembelajaran

matematika. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Guru juga mengatakan bahwa terdapat keterbatasan sumber belajar yang dimana guru hanya menggunakan buku paket sebagai pedoman belajar. Dampak dari kurangnya penggunaan sumber belajar tersebut berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang di buktikan dengan hasil ulangan harian yang di lakukan oleh wali kelas, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa atau 61% masih mendapatkan nilai di bawah rata-rata atau belum tuntas sedangkan siswa yang tuntas KKTP hanya sebanyak 10 siswa atau 39%.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang dilakukan pada peserta didik kelas 3 SDN Kemayoran 2 Bangkalan dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar pada pembelajaran matematika. Hal tersebut terlihat dari dominannya jawaban “Ya” pada setiap pernyataan angket yang diberikan. Persentase jawaban “Ya” berada pada rentang 61% hingga 100%, sedangkan jawaban “Tidak” berada pada rentang 0% hingga 41%. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta melibatkan media konkret dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh oleh peneliti, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, masih dianggap sulit apabila guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi apabila menggunakan media yang dapat dilihat dan dimainkan secara langsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi

dapat meningkatkan perhatian, minat, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dimana tidak hanya menarik secara visual, akan tetapi juga mampu membantu mereka memahami konsep bentuk, sisi, sudut, dan ciri-ciri bangun datar secara lebih konkret. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media kotak pintar bangun datar (KOPANDA). Media ini dirancang untuk membantu siswa belajar secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga proses pembelajaran pada siswa menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya media kopanda, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada pengembangan media pembelajarn untuk pembelajaran bangun datar di kelas 3 SD, hal ini menjadi perhatian utama dalam pengembangan materi yang akan di buat. Oleh karena itu di butuhkan upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut serta mencari solusi yang tepat agar pembelajaran bangun datar di kelas 3 SD menjadi lebih afektif dan menyenangkan bagi siswa. Seperti yang dikatakan (Siswondo & Agustina, 2021:34) dalam hal ini guru pun dituntut untuk dapat memilih secara efektif metode mana yang dapat digunakan dan sesuai dengan tujuan, bahan materi, alat bantu, dan evaluasi yang ditetapkan. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan tergantung banyak faktor seperti: media pengajar, motovasi, partisipasi siswa, potensi siswa dan guru, serta

interaksi siswa dengan guru. Agar terjadi interaksi yang berdaya guna, maka guru harus mampu mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Karena itu, penelitian ini diperlukan untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada materi datar bangun, diharapkan lebih mudah dipahami oleh guru dan lebih menarik bagi siswa, memungkinkan siswa agar berpartisipasi lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran serta meningkatkan infrastruktur dan sarana yang ada di sekolah. Penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan merupakan suatu daya dukung dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut (Wulandari, 2020) Dalam kebanyakan kasus, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membuat pikiran lebih tenang, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan siswa untuk mendorong proses belajar. Batasan ini sangat luas dan mendalam, dan mencakup pemahaman kita tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk pembelajaran dan pelatihan. Serta dengan adanya pembelajaran yang berbasis pemecahan suatu permasalahan mungkin bisa melatih siswa dalam memberikan solusi dari permasalahan yang sudah di peroleh selaras dengan yang di katakan (Abdullah & Wafa, 2022)

Teori ini mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat proses konstruksi pengetahuan oleh siswa, interaksi sosial baik antar siswa maupun guru, materi pembelajaran yang dipelajari, dan interaksi sosial antar siswa dan guru. Media pendidikan juga merupakan salah satu pendukung yang cukup efektif dalam membantu terjadinya proses belajar pada siswa. Media tidak hanya digunakan untuk membantu proses belajar mengajar tetapi juga untuk mengatasi

kebosanan siswa di kelas. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa dengan menggunakan media. Media semakin disusun menarik yang digunakan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Namun, guru juga masih kurang kreatif dalam penggunaan media dalam praktiknya (Rahma: 2019) terutama dengan adanya media konkrit berupa media nyata Media pembelajaran konkrit adalah sumber pembelajaran nyata yang akan sangat membantu siswa belajar banyak hal, terutama tentang pengembangan keterampilan tertentu. Media konkret dapat memberi arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak, seperti dengan kata-kata atau visual. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkrit akan membantu siswa belajar secara langsung karena memungkinkan mereka untuk mengalami sendiri pengalaman belajar yang bermakna. Proses pembelajaran secara langsung akan memberikan siswa pengalaman belajar yang konstruktivistik, langsung, dan terstruktur (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2020).

Penggunaan media kopandan dalam pembelajaran bangun datar dipilih karena kondisi pembelajaran di SDN Kemayoran 2 Bangkalan masih belum didukung oleh media konkret atau media pembelajaran yang variatif, khususnya pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran bangun datar yang bersifat abstrak sering kali hanya disampaikan melalui penjelasan lisan dan buku teks, sehingga siswa kelas 3 mengalami beberapa kesulitan dalam memahami konsep bentuk, sisi, dan sudut secara nyata. Oleh karena itu, kopandan dikembangkan sebagai media pembelajaran konkret yang mampu menjembati konsep abstrak geometri menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, memanipulasi, dan memecahkan

masalah secara berkelompok. Dengan adanya Kopandan, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan konsep bangun datar melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Selanjutnya, kopandan dipilih karena bersifat praktis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran secara berlangsung dengan menggunakan media yang ada, dengan peneliti pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan kerja sama siswa, sehingga pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan perangkat yang membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk mengomunikasikan informasi yang mengandung maksud pembelajaran kepada siswa, pengembangan media pembelajaran kotak pintar bangun datar pada pembelajaran matematika materi bangun datar, juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga nantinya peserta didik mudah memahami pembelajaran dengan baik dan mudah (Gustin *et al.*, 2025). Setelah melakukan beberapa tahapan peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran kopandan, media pembelajaran kopandan ini khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar yang dimana hal ini guru belum maksimal dalam pemanfaatan media nyata ataupun teknologi contoh : media nyata yang ada masih belum bisa untuk di terapkan karna memang belum ada, media berupa teknologi juga masih belum diterapkan karna keterbatasan yang ada. Sehingga guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran guru. Selain itu, adapun keterbatasan buku cetak yang ada disekolah yang juga menyebabkan

pembelajaran siswa kurang aktif serta siswa juga cenderung merasa bosan dalam belajar dan siswa sulit memahami materi yang diberikan khususnya pada pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Dan dengan adanya hasil wawancara siswa bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak hanya sulit untuk membentuk semangat siswa akan tetapi siswa juga kesulitan dalam memahami pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan buku paket saja, dalam hal ini siswa juga berharap adanya pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media atau teknologi dari hal tersebut maka peneliti perlu mengembangkan media yang menarik agar mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya. Media ini dikembangkan untuk membantu guru melakukan pembelajaran yang menarik minat siswa, sebagai media mandiri, merangsang kreatifitas siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan. Melalui media pembelajaran kopanda pada materi bangun datar ini menunjang pembelajaran dengan lebih memvisualisasikan konsep bangun datar dan mengaitkannya ke dalam benda-benda yang ada di lingkungan sekitar peserta. Demikian peneliti membuat penelitian pengembangan yang judul "Pengembangan media pembelajaran kopanda pada materi bangun datar geometri matematika di kelas 3 SDN Kemayoran 2 Bangkalan".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran kopanda pada materi bangun datar kelas 3 SDN kemayoran 2 Bangkalan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kopanda pada materi bangun datar kelas 3 SDN kemayoran 2?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran kopanda pada materi bangun datar kelas 3 SDN kemayoran 2?

### **1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran kopanda bangun datar pada materi bangun datar pada kelas 3 SDN kemayoran 2 Bangkalan yang valid ditinjau dari validator ahli desain, ahli materi dan ahli media.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran kopanda bangun datar pada materi bangun datar kelas 3 SDN kemayoran 2 Bangkalan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui mengembangkan media pembelajaran kopanda bangun datar pada materi bangun datar pada kelas 3 SDN Kemayoran 2 Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa

### **1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang di kembangkan oleh peneliti pada saat ini berupa media pembelajaran kopanda dalam pembelajaran bangun datar. Adapun spesifikasi media pembelajaran ialah materi pembelajaran bangun datar yang bertuju pada siswa kelas 3 semester genap pada materi bangun datar dan berfokus pada

mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar. Dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Pada media pembelajaran ini memiliki alur tujuan pembelajaran (ATP) sebagai berikut :
  - a. Peserta didik mengenal berbagai bentuk bangun datar melalui media kopanda, benda-benda di sekitar lingkungan sekolah dan rumah.
  - b. Peserta didik menyebutkan ciri-ciri bangun datar secara umum melalui media kopanda berdasarkan jumlah sisi dan sudut.
  - c. Peserta didik mendeskripsikan ciri-ciri segitiga dan lingkaran secara sederhana.
  - d. Peserta didik mendeskripsikan ciri-ciri bangun segiempat, meliputi persegi, persegi panjang, trapesium, jajargenjang, dan belah ketupat melalui media kopanda.
  - e. Peserta didik membedakan ciri-ciri berbagai bangun datar tersebut melalui media kopanda dalam kegiatan mengelompokkan dan membandingkan.
2. Produk media interaktif ini berupa media konkrit/nyata yang dapat di akses langsung dan bisa di coba oleh siswa secara langsung dan bisa terinteraktif dengan baik, yaitu sebagai berikut:
  - a. Daftar komponen media yang sudah di rancang
  - b. Deskripsi fungsi tiap bagiannya
3. Konsep yang ada dalam pengembangan multimedia ini sebagai berikut:
  - a. Produk ini di kembangkan dalam bentuk media nyata yang di kembangkan menggunakan bahan berupa kayu triplek, dalam media

nyata ini terdiri dari beberapa unsur, gambar, penjelasan, game soal yang berkolaborasi untuk memaparkan bangun datar.

- b. Penyajian akan di lakukan oleh siswa itu sendiri tetap dala pengawasan guru dalam meenjalankan media tersebut.
  - c. Produk pengembangan ini menyediakan menu berlatih bertujuan untuk alat ukur pemahaman siswa terkait pembelajaran bangun datar.
4. Komponen yang terdapat dalam media interaktif ini antara lain:
- a. Dari tampilan media, berisi judul media pembelajaran kopanda pada pembelajaran bangun datar
  - b. Dari segi tampilan yang berisi bagian bagian dari isi media kopanda berisi:

### **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

Berikut paparan batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran kopanda pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar, dan penjelasan serta berfokus pada ciri-ciri bentuk bangun datar di SDN Kemayoran 2 Bangkalan .
2. Aspek penilaian dalam penelitian ini terbatas hanya pada hasil kognitif siswa.

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung kepada pendidikan.

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai berikut

- a. Membrikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika,khususnya materi bangun datar.
- b. Memberikan sumbangan untuk pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran matematika
- c. Sebagai dasar dan referensi untuk studi lanjutan tentang media pembelajaran pada Matematika, khususnya tentang materi Bangun datar di kelas 3 SD

## 2. Manfaat praktis

Secara singkat, penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang proses pembuatan media pembelajaran kopanda bangun datar yang digunakan pada materi bangun datar kelas 3 SD.

- b. Bagi pendidik atau calon pendidik

Dapat memberikan sumbangan berupa media pembelajaran untuk siswa di sekolah, serta dengan adanya media pembelajaran pada materi bangun datar ini juga bisa di manfaatkan dalam pembelajaran.

- c. Bagi siswa

Diharapkan bahwa siswa, sebagai subjek penelitian, akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan

media pembelajaran kopanda untuk materi Bangun datar. Baik guru maupun siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan kemampuan matematis mereka.

### **1.7 Definisi Istilah**

Definisi istilah dapat diartikan sebagai definisi konseptual sebagai upaya untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang perlu dijelaskan, antara lain:

#### **1. Media pembelajaran kopanda**

Media pembelajaran kopnda ini juga merupakan media berupa kotak yang terbuat dari kayu yang nantinya akan di isi oleh materi pelajaran bangun datar secara umum yang bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, membuat siswa siswi belajar lebih aktif, kreatif, menyenangkan dan membantu siswa memahami konsep secara konkret dan visual.

#### **2. Materi bangun datar**

Bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang dimana di batasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. Karena bangun datar juga merupakan bangun dua dimensi, maka hnya memiliki ukuran panjang dan lebar oleh sebab itu , maka bangun datar hanya memiliki luas serta keliling contoh dari bangun datar adalah persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang serta lingkaran. Setiap bangunan datar memiliki sifat-sifat khusus yang membedakannya dari bangunan datar lainnya. Misalnya, segitiga memiliki tiga sisi dan tiga sudut, dan untuk menghitungnya, ada rumus khusus. keseluruhan dan luasnya.

Karena persegi memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudut yang sama besar, ada rumus khusus yang digunakan untuk menghitung keliling dan luasnya. Kopanda merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendorong siswa belajar aktif melalui pemecahan masalah nyata. Media ini berisi kartu soal, alat peraga, dan lembar aktivitas yang disusun sesuai tahapan sehingga siswa dapat menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Penggunaan media kopanda membantu siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari.