

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia, pada jenjang tersebut memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam bermasyarakat meliputi pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi siswa. Pendidikan adalah sarana yang mempunyai peran dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan mempunyai potensi. Pendidikan dapat membuat manusia berusaha mengembangkan potensi diri sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kualitas pendidikan yang tinggi menjadi sebuah cerminan dari sebuah keberhasilannya pelaksanaan suatu pendidikan dalam suatu negara. Proses pendidikan setiap orang akan mengalami perubahan yang meningkat dalam segi kualitas diri, karena pendidikan merupakan suatu proses mengubah diri kita dari hal terkecil hingga hal yang besar (Susanti, dkk: 2023).

Pendidikan bertujuan membantu siswa untuk melatih kemampuan dalam dirinya atau menumbuhkembangkan potensinya. Pengoptimalan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor adalah yang diutamakan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dapat berjalan apabila sejalan dengan perhatian khusus dan optimal terkait perencanaan pembelajaran, diantaranya 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 Arifin (2011) Kurikulum merupakan alat

yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan serta menjadi pedoman di dalam pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Seiring berubahnya zaman kurikulum selalu mengalami perubahan teknologi, kultur, ilmu pengetahuan, sistem nilai sampai kebutuhan masyarakat.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia untuk saat ini khususnya pada jenjang Sekolah Dasar yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana Yamin & Syahrir (2020) mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”. Begitu juga apa yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi *approach*, melainkan harus melakukan *culture transformation*” Satriawan dkk, (2021).

Sejalan juga dengan pendapat bahwa “konsep merdeka belajar ini kemudian dapat diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia kedepan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan” Sibagariang dkk, (2021). Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif. “Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada siswa”

sejalan dengan pendapat Fetra & Risda, (2020). Kurikulum merdeka belajar menerapkan pembelajaran yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan *skill* atau kemampuan siswa, seperti pada mata pelajaran matematika siswa tidak hanya belajar dalam kelas atau hanya sekedar menggunakan media pembelajaran tradisional, akan tetapi siswa bisa diajak untuk keluar kelas mengamati benda-benda yang ada disekitar ataupun bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Sistem pendidikan di Indonesia masih terus melakukan perbaikan dengan harapan untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik. Diperlukan adanya suatu kemampuan untuk memperoleh, memilah, dan mengolah sebuah informasi untuk meningkatkan program pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis dan logis untuk memahami konsep-konsep secara terstruktur terutama didalam pembelajaran matematika (Imarotun Nisa et al., 2022)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak sangat besar terutama pada pendidikan. Menurut Syahputra et al (2021), pendidikan adalah kegiatan yang dibentuk secara sistematis untuk memberikan pengetahuan kepada Masyarakat. Fatimah et al (2023), mengungkapkan bahwa tujuan dari pendidikan yaitu untuk membantu siswa dalam menumbuhkan kembangkan potensi dirinya, sehingga dapat mencapai tujuan manusiawi. Masalah utama yang masih banyak terjadi di dalam dunia pendidikan adalah belum adanya media yang menarik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan metode konvensional (ceramah) masih banyak digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Sari&Pratikto, 2022).

Dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari peranan matematika diantaranya banyak ditemukan berbagai masalah yang disampaikan dengan model matematika, serta banyak informasi yang disampaikan dengan Bahasa matematika. Menurut Uno (dalam Susanti, 2023) matematika merupakan suatu bidang ilmu sebagai alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan dalam berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan kontruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis. Selain itu mempelajari matematika dapat memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung uang, mengukur jalan, membangun rumah dan lain sebagainya. Dengan mempelajari matematika seseorang mampu terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis dan meningkatkan kreativitasnya.

Pelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini sudah menjadi anggapan di kalangan anak-anak. Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satunya dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa. Penggunaan media yang menarik bagi siswa mampu meningkatkan motivasi bagi siswa.

Matematika menurut Istiqlal (2017) merupakan produk budaya, oleh sebab itu matematika merupakan salah satu ilmu wajib yang harus dipelajari karena kebermanfaatannya dalam kehidupan, serta merupakan ilmu yang selalu bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Matematika merupakan mata pembelajaran yang pada dasarnya bersifat abstrak. Istiqlal (2017) menegaskan

bahwa objek pembelajaran matematika bersifat abstrak sehingga siswa pada jenjang Sekolah Dasar yang memiliki rentang usia antara 6-11 tahun kurang optimal dalam menerima materi yang diajarkan, karena perkembangan otak siswa masih dalam tahap operasional konkrit.

Hal tersebut sesuai dengan obeservasi yang telah dilakukan di SDN Kebraon I Surabaya. Pada tanggal 29 Februari 2024 ketika pembelajaran berlangsung pada kelas 4, mendapatkan hasil bahwa jumlah siswa pada kelas tersebut sebanyak 23 siswa. Berikut adalah permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi pada proses pembelajaran mengenai media pembelajaran dan pemahaman siswa pada materi bangun datar dapat dijadikan dasar penelitian. Hasil dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat jam pembelajaran berlangsung di kelas 4 SDN Kebraon I Surabaya, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, antara lain : (1) Kesulitan siswa dalam memahami materi dan konsep bangun datar yang cukup abstrak. (2) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bangun datar juga masih kurang sehingga kurang mendukung kebutuhan belajar siswa yang cenderung lebih aktif dan visual. (3) Kurangnya sumber belajar dan materi yang relevan. (4) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang terlibat dalam proses belajar-mengajar.

Kemudian dari hasil wawancara kepada guru kelas 4 SDN Kebraon I Surabaya yaitu Ibu Nur Farida, ditemukan bahwa pembelajaran bangun datar di kelas masih menghadapi beberapa kendala. Guru menyatakan bahwa masih ada sebagian besar siswa yang masih belum memahami tentang konsep bangun

datar. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran juga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, dan penggunaan teknologi juga masih menjadi kendala. Guru juga mengatakan bahwa terdapat keterbatasan sumber belajar dan materi yang relevan karena siswa biasanya hanya menggunakan satu buku paket. Hal tersebut sesuai dengan hasil tes ulangan harian yang dilakukan oleh Ibu Nur Farida pada materi bangun datar. Mendapatkan hasil tingkat ketuntasan belajar minimal (KBM) terdapat 9 siswa atau 39% dinyatakan tuntas dan 14 siswa atau 61% dinyatakan siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata atau belum tuntas. Sebagai peneliti yang tertarik dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bangun datar di kelas 4 SD, hal ini menjadi perhatian utama dalam pengembangan materi yang akan dibuat. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan mencari solusi yang tepat agar pembelajaran bangun datar di kelas 4 SD menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan dan data yang telah diambil oleh peneliti, maka dirasa perlu untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas 4. Seperti yang dikatan Prayitno (2019:156) tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh pendidik yang baik, serta untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak menjenuhkan bagi siswa. Maka urgensi dari penelitian ini ialah untuk

menambah ketertarikan siswa pada materi bangun datar, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan materi yang diajarkan lebih menarik sehingga siswa bisa lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta mengoptimalkan infrastruktur atau 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 Saadah (2018) menyatakan bahwa bentuk media pembelajaran yang menarik dalam matematika juga dapat menambah minat siswa dalam mempelajari matematika, meskipun nyatanya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik (Rahmawati & Atmojo, 2021). Bahan ajar yang berbasis video yaitu berupa video animasi. Media video animasi juga merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, karena media video animasi merupakan alat penyaluran sebuah pesan atau informasi yang berupa gambar-gambar yang bergerak secara dinamis serta dapat dilihat dan didengar (Hapsari, 2021).

Media pembelajaran merupakan perangkat yang membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk mengomunikasikan informasi yang mengandung maksud pembelajaran kepada siswa, Mardhiah (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran, karena media

pembelajaran tersebut menjadi salah satu faktor penentu suatu nilai dapat tersampaikan kepada siswa. Tujuan dari adanya media pembelajaran ialah meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran agar hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Media pembelajaran memiliki beberapa format diantaranya yaitu format teks, visual, audio, video, perekayasa, atau manusia itu sendiri. Format tersebut secara garis besar digolongkan ke dalam dua jenis, yaitu realia (benda nyata) dan multimedia. Pada penelitian ini, produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media pembelajaran jenis multimedia.

Aplikasi yang digunakan dalam membuat video animasi ini adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik (Hapsari, 2021). Pengembangan media pembelajaran matematika yang bersifat interaktif dengan bantuan aplikasi Canva dilakukan agar dapat mendukung penyampaian materi yang bersifat abstrak khususnya pada materi bangun ruang sisi datar karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan cara memvisualisasikan materi pembelajaran tersebut. Menurut Fiqri (2016) menyatakan bahwa materi geometri mudah untuk digambarkan, tetapi pada faktanya masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi tersebut dalam pembelajaran, karena bentuknya masih bersifat abstrak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis analisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran matematika sebagai dasar studi pendahuluan untuk pengembangan bahan ajar video animasi berbasis aplikasi canva pada materi bangun ruang sisi datar.

Media pembelajaran berbasis digital seperti *Digital Smart Book* khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar hal ini dikarenakan guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada disekolah seperti proyektor, laptop sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga guru belum dapat mengembangkan bahan ajar dengan tampilan yang menarik menggunakan teknologi seperti adanya animasi, audio, dan video pembelajaran. Selain itu, keterbatasan buku cetak yang ada di sekolah yang menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan dalam belajar serta siswa sulit memahami materi yang diberikan khususnya pada materi bangun datar.

Dari hal tersebut maka perlu dikembangkannya media yang menarik agar mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. (Mashuri, 2019) menyatakan bahwa Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, pikiran dan keinginan siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Digital Smart Book*. (Maulida, 2019) buku pintar merupakan media pembelajaran audio visual berbentuk buku berisi aktivitas-aktivitas siswa sesuai dengan karakteristiknya. Media *Digital Smart Book* kemudian didesain dengan menggunakan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi yang bermanfaat untuk memudahkan dan menghemat guru dalam menyusun dan membuat media pembelajaran (Tanjung, 2019:80).

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya. Media ini dikembangkan untuk membantu guru melakukan pembelajaran yang menarik minat siswa, sebagai media mandiri, merangsang

keaktifan siswa. Melalui media pembelajaran *digital smart book* 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 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Pada Kelas 4 SDN Kebraon I/436 Surabaya”

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 4 SDN Kebraon I/436 Surabaya yang valid ditinjau dari validator ahli desain, ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 4 SDN Kebraon I/436 Surabaya yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 4 SDN Kebraon I/436 Surabaya yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 4 SDN Kebraon I /436 Surabaya yang valid ditinjau dari validator ahli desain, ahli materi dan ahli media.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 4 SDN Kebraon I/436 Surabaya yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar pada kelas IV SDN Kebraon I Surabaya yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar. Adapun spesifikasi media pembelajaran ialah materi pembelajaran bangun datar untuk siswa kelas IV semester genap pada materi bangun datar dan terfokus pada bangun datar segiempat. Dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Pada multimedia pembelajaran ini memiliki alur tujuan pembelajaran (ATP) sebagai berikut :
 - a. Menghitung keliling daerah persegi dan persegi panjang

- b. Menghitung luas daerah persegi dan persegi panjang
 - c. Menghitung keliling dan luas daerah bangun kombinasi persegi dan persegi panjang
 - d. Memecahkan permasalahan berkaitan dengan keliling daerah persegi dan persegi panjang
 - e. Memecahkan permasalahan berkaitan dengan luas daerah persegi dan persegi panjang
2. Produk multimedia interaktif berupa *software* dengan aplikasi *canva*, yang dapat diakses pada laptop. Spesifikasi minimal yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi multimedia interaktif dengan baik, sebagai berikut:
- a. *CPU (Central Processing Unit)* minimal 1 GHz
 - b. *RAM (Read Access Memory)* minimal 1 GB, rekomendasi 4 GB
 - c. OS minimal Windows 10 (Versi 1909) atau yang lebih baru
3. Konsep yang ada dalam pengembangan multimedia ini sebagai berikut :
- a. Produk ini dikembangkan dalam bentuk *soft file* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dengan fitur *hyperlink* yang ada pada aplikasi tersebut, dalam multimedia mengkombinasikan unsur audio, gambar, video yang berkolaborasi untuk memaparkan materi bangun datar.
 - b. Penyajian dilakukan oleh siswa itu sendiri tetap dalam pengawasan guru maupun orang tua dalam menjalankan aplikasi tersebut.
 - c. Produk pengembangan ini menyediakan menu berlatih yang bertujuan sebagai alat ukur pemahaman siswa dan untuk mengetahui skor yang diperoleh siswa.
4. Komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif ini antara lain:
- a. Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul media pembelajaran *digital smart book* pada pembelajaran bangun datar

b. Dari segi tampilan menu berisi:

- 1) Tentang media
- 2) Petunjuk penggunaan media
- 3) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
- 4) Materi yang berupa gambar dan penjelasan
- 5) Evaluasi yang berisi latihan soal (*quiz*)
- 6) Profil pengembangan

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut paparan batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi canva terbatas pada penjelasan serta cara menentukan luas dan keliling bangun datar yang terfokus pada bangun datar segiempat (persegi dan persegi panjang) di SDN Kebraon I Surabaya.
2. Media pembelajaran *digital smart book* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan pada siswa yang memiliki *smartphone* dengan spesifikasi tertentu.
3. Aspek penilaian dalam penelitian ini terbatas hanya pada hasil kognitif siswa saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangan bagi pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Bangun datar.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Bangun datar kelas 4 SD.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantu aplikasi canva pada materi Bangun datar kelas 4 SD.

- b. Bagi pendidik atau calon pendidik

Dapat memberikan sumbangan media pembelajaran pada materi Bangun datar yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh.

- c. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *Digital Smart Book* pada materi Bangun datar mata pelajaran Matematika serta siswa dapat termotivasi untuk sehingga perkembangan kemampuan matematis siswa dapat meningkat.

G. 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. Materi Bangun datar

Bangun datar merupakan objek geometri dua dimensi yang memiliki luas dan keliling. Bangun datar dibentuk oleh sejumlah titik atau sudut-sudut yang dihubungkan oleh garis-garis. Bangun datar dapat berupa segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, belah ketupat, jajargenjang, dan lain sebagainya seperti yang disampaikan Puspita Dewi (2020)

Setiap bangun datar memiliki sifat-sifat tertentu yang membedakannya dari bangun datar yang lain. Misalnya, segitiga memiliki tiga sisi, tiga sudut, dan memiliki rumus-rumus khusus untuk menghitung keliling dan luasnya. Persegi memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudut yang sama besar, sehingga memiliki rumus-rumus khusus untuk menghitung keliling dan luasnya.

2. Media pembelajaran *digital smart book*

Media pembelajaran *digital smart book* merupakan buku pintar merupakan media pembelajaran audio visual berbentuk buku berisi aktivitas-aktivitas siswa sesuai dengan karakteristiknya yang bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, pikiran dan keinginan siswa untuk www.canva.com.