

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan bangsa. Setiap manusia membutuhkan pendidikan karena manusia di dalam kehidupannya tak lepas dari dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat melakukan kegiatan belajar sehingga memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sumber daya manusia yang tinggi. Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam hal ini berarti pendidikan bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar siswa yang aktif sehingga dapat meningkatkan segala potensi yang ada dalam diri siswa. Yang terpenting dari adanya proses pendidikan adalah dilakukannya proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dengan mutu pendidikan yang harus dimulai dengan meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di kelas agar dapat mendukung dan menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk penyampaian suatu pesan atau informasi sehingga dapat menambah pengetahuan dan juga perhatian siswa. Menurut Dolong (2016) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang

saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Rawung (2019) mengatakan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas memiliki keterkaitan yang sangat erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Sebagai seorang guru harus bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat dan benar sehingga sesuai dengan materi yang disampaikan di dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai - nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Syarif, Kusumah, Jozua, & Darhim, 2017). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI 65 tahun 2013 proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Mulyasa (2016), pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Kreativitas guru sangat diperlukan sehingga dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Majidah dan Dian, 2016: 96). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses belajar

mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu saat proses pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas pendidikan (Siska Susetyaningsih, 2019: 148). Namun kenyataannya, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada siswa di SD No. 9 Jimbaran ini masih kesulitan dalam mengikuti proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran matematika. Dikarenakan pembawaan media pembelajaran oleh guru di sekolah tersebut kurang menarik dan materi yang dibawakan sulit dipahami oleh siswa. Sehingga dalam menggunakan media pembelajaran dibutuhkan kreativitas oleh guru dalam pembuatan atau penyajian materi yang akan dibawakan. Sehingga pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian suasana belajar yang dulunya pasif, serta membosankan, dapat berubah menjadi aktif dan disertai dengan partisipasi para siswa yang menjadi lebih interaktif (Baharuddin, 2015: 116).

Salah satu jenis media pembelajaran yang cocok digunakan proses pembelajaran yaitu media audio visual. Menurut Febliza dan Zul (2015:50) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media pembelajaran audio visual sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media audio visual ini juga dapat meningkatkan mutu dari kualitas siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran. Ada beberapa sekolah yang sudah menggunakan media pembelajaran audio visual agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi masih ada beberapa sekolah yang belum juga menggunakan media audio visual ini.

Pemanfaatan media audio visual ini pada saat berlangsungnya proses pembelajaran maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media audio visual. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda - benda, beberapa obyek dan gerakan - gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal - hal tersebut langsung di dalam kelas (Ika Lestari, 2013: 1). Perlu diketahui untuk meningkatkan sebuah mutu keterampilan yang dimiliki oleh guru, terutama dalam peningkatan keterampilan media audio visual yang akan digunakan untuk siswa agar saat proses pembelajaran siswa semangat mengikuti pembelajaran. Dengan segala kreativitas guru dalam mengajar sehingga dapat mewujudkan bakat siswa dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan masyarakat (Anjarsari, 2020). Dengan adanya sebuah media pembelajaran audio visual ini dapat meningkatkan sebuah keterampilan dalam penyajian materi yang lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah yang terpacu dengan sebuah pembahasan yang disampaikan oleh guru saja (Melawati, 2019).

Salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan dengan media pembelajaran audio visual adalah Pendekatan Contextual Teaching and Learning. Pembelajaran kontekstual adalah suatu filosofi pendidikan yang percaya bahwa pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan dengan cara menghubungkan materi ke dalam konteks kehidupan dan pekerjaan yang mungkin akan diketahui siswa

(Alyusfitri, 2020). Pembelajaran kontekstual yaitu proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dengan kehidupan mereka sehari – hari. Dengan menghubungkan banyak isi materi pembelajaran kepada siswa dengan situasi dunia nyata siswa atau lingkungannya maka semakin banyak juga makna yang akan didapat siswa dari pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) diharapkan dapat mampu memberikan hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa saat mengikuti proses pembelajaran (Sulistiyowati, 2013). Dengan pendekatan itu, diharapkan hasil pembelajaran lebih bermakna dan juga menarik bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa (Dewangga, 2014).

Perlu diketahui bahwa salah satu mata pelajaran yang wajib kita pelajari yang berhubungan erat dengan kehidupan nyata sehari – hari yaitu mata pelajaran matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran diantara mata pelajaran lain yang sangat penting untuk dipelajari, sehingga di dalam kurikulum jumlah jam mata pelajaran matematika mendapatkan porsi lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya di sekolah, serta salah satu mata pelajaran yang dijadikan standar yang dapat diujikan untuk memasuki pendidikan kejenjang berikutnya (Ramadhani, Dona, dan Achi, 2016: 116). Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai macam metode agar pembelajaran matematika untuk siswa dapat tumbuh

dan berkembang secara optimal sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Rusyanti, 2014). Adanya pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan pada pemahaman konsep matematika, penalaran, pemecahan masalah, pembentukan sikap dan keterampilan dalam penerapan matematika. Salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika adalah saat mempelajari pembelajaran matematika kita harus memahami suatu konsep dari matematika terlebih dahulu. Sehingga dengan memahami suatu konsep terlebih dahulu dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dipelajari bukan untuk keperluan praktis saja, tetapi juga untuk perkembangan matematika itu sendiri.

Salah satu materi yang diajarkan ditingkat sekolah dasar (SD) khususnya pada kelas V yaitu materi bangun ruang. Bangun ruang merupakan bangun tiga dimensi yang memiliki ketinggian dan ketebalan (Alyusfitri, 2020). Secara teori pengertian volume adalah banyaknya satuan volume yang mengisi ruang bangun. Volume atau bisa juga disebut kapasitas adalah penghitungan seberapa banyak ruang yang bisa ditempati dalam suatu objek. Dalam pengajaran pada materi kubus dan balok, perlu menggunakan suatu media pembelajaran karena mempermudah peserta didik dalam memahami konsep, terutama konsep bangun ruang yang didasarkan dengan gambar, sehingga gambar terlihat jelas dan nyata. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dipelajari siswa dapat lebih efektif dan efisien, serta lebih bervariasi sehingga adanya daya ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas (Rofilah & Tsurayya, 2021). Sehingga dapat disimpulkan

bahwa volume kubus dan balok adalah isi atau bagian yang menempati bangun ruang kubus dan balok.

Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual yang dilakukan oleh guru di SD No. 9 Jimbaran belum optimal. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan belajar siswa. Selain itu juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Media audio visual ini merupakan media pembelajaran yang berupa suara dan gambar yang dapat mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media audio visual ini sangat praktis dan efisien sehingga dapat mudah dipraktikkan pada siswa dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, audio visual ini juga dapat berikan sebuah pesan yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan sebelumnya, dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik untuk siswa yaitu media pembelajaran audio visual dengan berbasis kontekstual learning sebagai pendekatannya pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran pada tahun ajaran 2021/2022. Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kontekstual Learning Materi Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok di Kelas V SD No. 9 Jimbaran Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang telah diuraikan, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual belum optimal yang dilakukan oleh guru.
- 1.2.2 Pembelajaran kurang efektif jika guru hanya menggunakan metode ceramah, dan diskusi. Sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran jika tidak menggunakan media berupa audio visual.
- 1.2.3 Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Dalam memberikan materi kepada siswa guru hanya terfokus dengan buku yang akan digunakan.
- 1.2.5 Keterbatasan atau kurangnya materi dalam muatan Matematika pada volume bangun ruang kubus dan balok menyebabkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi berkurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas peneliti membatasi masalah yang disebabkan keterbatasan dalam hal tenaga, waktu, biaya, serta memberikan kemudahan saat melakukan penelitian, maka dibuatlah batasan masalah agar permasalahan – permasalahan utama dapat dipecahkan dengan hasil yang optimal. Dalam penelitian ini identifikasi masalahnya yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan materi yang digunakan hanya terfokus dengan buku dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini menitikberatkan

pengembangan sebuah media pembelajaran dengan berupa audio visual berbasis kontekstual learning. Pengembangan media pembelajaran audio visual ini dengan memberikan video pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan dan memotivasi belajar siswa pada materi volume bangun ruang kubus dan balok. Produk yang dikembangkan akan diuji melalui para ahli dan uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan jika situasi memungkinkan. Uji coba produk yang dibuat meliputi penilaian media dalam hal kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan media pembelajaran audio visual, siswa akan memiliki pengalaman yang lebih dalam mengikuti pelajaran berbantuan media audio visual, sehingga pemahaman siswa mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah dan siswa juga dapat mempelajari materinya kembali.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif untuk membantu proses pembelajaran dan membantu guru agar terbiasa menggunakan media pada saat proses pembelajaran.

Sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif dengan menghasilkan produk media pembelajaran audio visual yang nantinya dapat membantu berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini hanya menciptakan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022. Adapun spesifikasi produk pada media ini sebagai berikut:

- 1.7.1 Topik pada media yang dikembangkan adalah volume bangun ruang kubus dan balok yang terdapat pada buku mata pelajaran matematika kelas V.
- 1.7.2 Media pembelajaran audio visual ini mampu menyajikan dan memaparkan materi dengan detail sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti materi.
- 1.7.3 Media pembelajaran audio visual ini menyajikan gambar dan suara yang mampu meningkatkan fokus belajar siswa.
- 1.7.4 Mengembangkan media pembelajaran audio visual ini akan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi lebih tertarik sehingga siswa tidak cepat bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

- 1.7.5 Untuk mengetahui pemahaman siswa, dibagian akhir siswa diajak untuk menyimpulkan konsep yang telah dipelajari pada materi mengenai volume bangun ruang kubus dan balok.
- 1.7.6 Bentuk fisik media pembelajaran audio visual ini berupa video pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 1.7.7 Video pembelajaran yang dikembangkan dengan durasi + - 15 menit.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Teknologi adalah sebuah alat canggih yang dapat digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari – hari sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien. Di era modern ini, adanya teknologi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Guru yang profesional tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar yang dibawakan oleh guru melalui media pembelajaran. Pembelajaran dengan bantuan media yang tepat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan spasial siswa (Uygan & Kurtulus, 2016).

Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mampu membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi tanpa ada rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran guru menyiapkan sebuah media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berupa video dapat memberikan manfaat kepada siswa yaitu siswa lebih mudah untuk memahami dan mengerti materi yang akan di pelajari pada video pembelajaran. Selain itu video yang diberikan oleh guru dapat diulang kembali jika siswa masih belum paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru.

Sehingga pentingnya pengembangan media pembelajaran audio visual ini agar siswa dapat lebih memahami konsep materi yang dijelaskan pada video tersebut dan mengajarkan siswa untuk belajar mandiri dengan menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses mengembangkan media pembelajaran audio visual yaitu:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Audio visual bisa dijadikan sebagai media pembelajaran matematika.

Salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual learning materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022.

- b. Dengan adanya media pembelajaran audio visual yang membahas materi volume bangun ruang kubus dan balok, siswa dapat lebih

memahami dan mengerti materi tanpa ada rasa bosan karena adanya daya tarik terhadap media tersebut.

1.9.2 Batasan Pengembangan

- a. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual.
- b. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut tentang volume bangun ruang kubus dan balok untuk siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2021/2022.
- c. Produk yang dihasilkan dikatakan layak jika telah mendapat penilaian Sangat Baik (SB) atau Baik (B) dari masing – masing penilai. Jika belum memenuhi di antara dua, maka penilaian akan dilakukan berulang hingga dicapai kategori penilaian yang telah ditetapkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah – istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan – batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

- 1.10.3 Media audio visual adalah media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses pembelajaran yang mengandung unsur gambar dan suara.
- 1.10.4 Pembelajaran kontekstual yaitu proses pembelajaran yang membantu guru dalam menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dengan kehidupan mereka sehari – hari.
- 1.10.5 Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar dan mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari - hari.
- 1.10.6 Volume bangun ruang kubus dan balok adalah isi atau bagian yang menempati bangun ruang kubus dan balok. Adapun cara menghitung berapa besaran volume kubus dan balok adalah dengan menggunakan konsep bangun ruang.

