

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan ialah hal yang utama terhadap keberlangsungan hidup bagi manusia. Oleh sebab itu, untuk memberikan kualitas yang lebih baik, pendidikan harus terus ditingkatkan agar dapat mengikuti perkembangan zaman dengan pendidikan Indonesia yang terus berkembang (Sulistyawati et al., 2022). Dalam pendidikan, generasi muda dipersiapkan guna mempunyai kualitas sumber daya yang siap mengabdikan kepada bangsa dan negara melalui proses pendidikan. Oleh sebab itu, pemerintah bertanggung jawab menyiapkan kompetensi individu Indonesia yang berkualitas tinggi, yang dapat melalui hambatan yang semakin besar di seluruh dunia (Patandung & Panggua, 2022). Pernyataan tersebut selaras dengan ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 3, yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta mandiri (Khunaifi, 2019).

Pada pendidikan, kurikulum silih berganti menyesuaikan perkembangan zaman. Kurikulum adalah hal yang dapat memengaruhi peningkatan serta pembentukan karakter pribadi peserta didik yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Hermawan et al., 2020). Saat ini,

Indonesia menggunakan kurikulum merdeka yang dirancang agar peserta didik mampu menyesuaikan kemampuan dan minat mereka masing-masing. Pendidik mempunyai peranan strategis yang memfasilitasi minat serta bakat anak didik agar mereka lebih bisa mengakses materi dan pembelajaran secara efektif. Dalam kurikulum tersebut mencakup tujuan yang hendak dituju pada pengajaran, yaitu salah satunya pengajaran pada pendidikan sekolah dasar.

Proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar mencakup bagaimana pembelajaran mampu berjalan dengan kreatif dan efektif sehingga peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik. Pada dasarnya, pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan guru yang telah disusun sesuai dengan sintaks atau strategi yang baik guna mencapai capaian dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Aminah et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran diharapkan mampu menerapkan berbagai macam pendekatan yang tepat guna memberi peserta didik kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Asniar, 2020). Oleh sebab itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan mengubah atau menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga setidaknya peserta didik memiliki satu kemampuan yang sangat dikuasainya, misalnya kemampuan pemahaman bentuk pada benda disekitarnya.

Salah satunya kemampuan memahami bentuk pada pelajaran di Sekolah Dasar adalah pelajaran matematika, penerapan ide-ide matematika sangat penting bagi kehidupan dan peradaban manusia. Karena sering kali mengandung subjek-subjek yang tidak konkret, konsep-konsep matematika biasanya bersifat abstrak, yang menghadirkan tantangan bagi para siswa, khususnya mereka yang duduk di

sekolah dasar yang terbiasa dengan pemikiran konkret (Widiarta et al., 2024). Pembelajaran Matematika adalah disiplin ilmu penting pada pendidikan dasar yang mempunyai peranan guna mengembangkan kecakapan berpikir kritis, sistematis, serta masuk akal. Pengembangan kemampuan ilmu matematika di sekolah dasar bukan sekedar fokus dengan penghafalan rumus, namun pula sebagai penguatan *mathematical proficiency* yang mencakup pemahaman konseptual, keterampilan prosedural, kompetensi strategis, fleksibilitas, dan produktivitas terhadap matematika (Diputra et al., 2025). Kelima aspek tersebut perlu dikembangkan secara terintegrasi agar pembelajaran matematika menjadi bermakna dan berkelanjutan. Materi yang dipelajari di kelas III salah satunya ialah unsur-unsur pada bangun datar, misalnya sisi, sudut serta ciri-ciri bentuk dua dimensi. Pelajaran materi tersebut penting bukan sekedar untuk keberhasilan intelektual, namun pula sebagai bekal berpikir spasial dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami bentuk-bentuk benda, membaca peta, atau memperkirakan ukuran dan arah. Oleh karena itu, pemahaman terhadap unsur-unsur bangun datar menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan numerasi spasial siswa sejak dini. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelas matematika, mengajukan pertanyaan, dan menyuarakan ide-ide mereka untuk meningkatkan kemampuan matematika mereka (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya mampu menyajikan suasana belajar dengan menyenangkan, interaktif, dan mendukung keaktifan peserta didik guna memahami konsep dasar. Artinya, proses pembelajaran termasuk matematika harus mengembangkan potensi peserta didik secara aktif dan menyeluruh. Pembelajaran matematika di SD diarahkan untuk membekali siswa

dengan pemahaman serta kecakapan dasar matematika yang berguna bagi keseharian mereka. Dalam pengembangan minat belajar matematika saat di kelas, pendidik hendak terampil pada menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini memudahkan pendidik saat menyalurkan materi secara lebih ringkas dan tepat agar anak didik mampu menguasai konsep matematika secara efektif serta menarik (Shintya et al., 2022). Penggunaan media yang dirancang secara sistematis dan berbasis kebutuhan peserta didik terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Matematika pada materi pembelajaran unsur-unsur bangun datar yang ideal dibayangkan sebagai proses yang menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa. Berbagai metode dan strategi pembelajaran aktif dan inovatif, seperti pendekatan berbasis proyek, strategi pembelajaran kooperatif, serta metode berbasis permainan sangat penting untuk diterapkan. Siswa dapat berpartisipasi aktif pada pembelajaran di kelas, bersemangat untuk belajar, serta tidak sulit mengkonsepkan unsur-unsur bangun datar. Peserta didik terampil untuk menyelesaikan masalah unsur-unsur bangun datar dan menunjukkan hasil belajar yang memuaskan. Suasana kelas kondusif dan mendukung pembelajaran, menjadikan siswa merasa nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan saling membantu. Pendidik memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Penilaian pembelajaran dilakukan secara komprehensif dan berkelanjutan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemajuan siswa. Dengan terwujudnya kondisi ideal ini, diharapkan pembelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar dapat menjadi pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi siswa, sehingga

ia mampu memenuhi hasil belajar dengan baik dan memiliki bekal yang cukup guna meneruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Namun dalam pelaksanaannya, matematika dalam pembelajaran di tingkat SD masih menemukan banyak tantangan. Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2025 di SDK Budi Rahayu, diperoleh bahwasanya proses belajar, terkhusus pada materi unsur-unsur bangun datar, cenderung menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan bersifat satu arah. Peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran, kurang antusias, serta belum menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar seperti jumlah sisi dan jenis sudut dalam berbagai bentuk geometri. Hal ini diperburuk oleh penggunaan bahan ajar yang masih secara konvensional, yaitu hanya berupa buku teks tanpa inovasi media yang menarik dan interaktif. Anak pada usia kelas III masih masuk dalam fase kognitif operasional konkret, sehingga anak memerlukan alat peraga nyata agar memahami materi yang bersifat abstrak (Rizqiyati & Wardani, 2023). Materi unsur-unsur bangun datar yang cenderung kompleks, apabila tidak didukung dengan media konkret, menjadi sulit dipahami siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa ini diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran yang mampu menyesuaikan gaya belajar siswa turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses belajar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep geometris dengan benda nyata di sekitarnya, sehingga pemahaman terhadap unsur-unsur bangun datar menjadi kurang optimal. Hal ini didukung dengan hasil data nilai ulangan harian kelas III di SDK Budi Rahayu pada

tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data nilai Ulangan Harian Kelas III

No	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	KKM	Siswa dengan Nilai $\leq$ KKM		Rata-rata Nilai Siswa		Persentase Siswa $\leq$ KKM (%)	
				TP 1	TP 2	TP 1	TP 2	TP 1	TP 2
1	2022/2023	10 Siswa	70	7 siswa	6 siswa	67,90	72,10	70,00	60,00
2	2023/2024	16 Siswa	70	9 siswa	8 siswa	68,75	72,25	56,25	50,00
3	2024/2025	15 Siswa	70	13 siswa	8 siswa	60,06	66,66	86,67	53,33

Berdasarkan tabel tersebut, TP 1 adalah sub materi sisi pada bangun datar dan TP 2 yaitu sub materi sudut pada bangun datar. Pada tabel diperoleh data bahwa pada tahun ajaran 2022/2023, dari 10 siswa yang tercatat, terdapat 7 siswa pada TP 1 dan 6 siswa pada TP 2 yang mendapatkan skor di bawah atau sama dengan KKM (70). Tahun ajaran 2023/2024, dari total 16 siswa, berjumlah 9 siswa pada TP 1 dan 8 siswa pada TP 2 belum mencapai KKM. Namun, pada tahun ajaran 2024/2025, meskipun jumlah siswa menurun menjadi 15, namun jumlah siswa yang belum tuntas bertambah pada TP 1, ialah berjumlah 13 anak, sedangkan pada TP 2 terdapat 8 siswa. Rata-rata nilai pada tahun ini masih tergolong rendah, yaitu 60,06 pada TP 1 dan 66,66 pada TP 2. Secara umum, setiap tahun terjadi peningkatan capaian pada TP 2, namun data menunjukkan perlunya perhatian khusus pada capaian siswa di awal tahun ajaran 2024/2025. Ditarik kesimpulan bahwasanya masih makin banyak anak yang mana meraih skor ulangan harian belum mencapai KKM dibandingkan anak yang meraih skor mencapai KKM pada materi unsur-unsur bangun datar pada sub materi sisi dan sudut pada bangun datar. Peserta didik masih sulit memahami unsur-unsur yang terdapat pada bangun datar, hal ini menyebabkan nilai yang

diperoleh masih terbilang rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas III di SDK Budi Rahayu, peserta didik di kelas III ini memerlukan pembiasaan dengan materi yang singkat, padat dan tidak monoton sehingga di kelas sasaran pembelajaran mampu dicapai secara optimal.

Merujuk pada kondisi yang telah dijelaskan, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang menampilkan pemahaman geometri dengan menyenangkan, kontekstual, serta interaktif yang menjembatani karakteristik dan gaya belajar siswa dengan media konkret. Peneliti dalam hal ini mengembangkan media kartu domino edukatif yang dirancang dengan berbagai kebaruan, seperti penggunaan warna kode konsep, ilustrasi tematik dari benda nyata, format *board game* kolaboratif, dan mini evaluasi reflektif di balik kartu. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman unsur-unsur bangun datar secara konkret, serta memperkuat aspek numerasi spasial siswa sesuai tuntutan pembelajaran masa kini. Media dapat menambah keterlibatan peserta didik serta memperdalam pengetahuan keterampilan pada materi melalui penggunaan grafis yang menarik dan konten yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa (Listiani & Paramartha, 2025). Media kartu ini dibuat sebagai stimulan minat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur permainan dan unsur visual, sehingga mampu memberikan partisipasi anak pada kegiatan belajar sambil mendukung mereka mengenai materi awal geometri pada bahasan unsur-unsur bangun datar melalui media kartu domino. Media kartu tersebut di antaranya dapat mencakup pengembangan mengenai unsur-unsur bangun datar, pengenalan jumlah sisi dan juga sudut pada bangun datar, serta gambar unsur-unsur bangun datar yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran

matematika. Berdasarkan hal tersebut penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Kartu Domino Edukatif pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar**” sangat penting guna mengembangkan pengetahuan peserta didik mengenai unsur-unsur bangun datar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a) Belum adanya minat peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas dikarenakan pembelajaran cenderung berpusat pada guru atau *teacher-centered*
- b) Bahan ajar masih menggunakan media cetak buku tanpa adanya inovasi yang lebih kreatif.
- c) Materi unsur-unsur bangun datar memiliki kapasitas yang cukup kompleks yang mengakibatkan peserta didik belum sepenuhnya memahami materi. Hal ini timbul pada rendahnya skor ulangan harian yang didapatkan oleh peserta didik terhadap materi unsur-unsur bangun datar.
- d) Kurang aktifnya peserta didik selama pembelajaran dikarenakan guru masih memberikan pembelajaran secara monoton dan kurang menarik serta tanpa pemanfaatan media edukatif dalam pembelajaran.
- e) Media pembelajaran yang menarik serta edukatif untuk mendukung materi pemahaman unsur unsur bangun datar masih belum tersedia, sehingga motivasi belajar siswa menurun.

1.3 Pembatasan Masalah

Adanya pembatasan masalah pada penelitian ini diberikan agar pembahasan

dalam penelitian tidak meluas. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini ialah guna media yang dikembangkan kartu domino edukatif, dan penelitian yang dilakukan berfokus pada bab materi unsur-unsur bangun datar pada sub materi sisi dan sudut yang terdapat pada kelas III di SDK Budi Rahayu. Dalam pengembangan media kartu domino edukatif ini, akan dilaksanakan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian, juga akan dilakukannya uji kepraktisan melalui penyebaran kuesioner respon guru dan peserta didik kelas III dalam uji coba kelompok kecil. Terakhir, akan dilakukan evaluasi media kartu domino edukatif dengan masukan yang telah diberikan sebagai acuan penyempurnaan media.

1.4 Rumusan Masalah

Sesudah latar belakang dianalisis, mengidentifikasi permasalahan serta batas permasalahan yang sudah dijabarkan, terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan antara lain, yaitu:

- a) Bagaimana rancang bangun media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar?
- b) Bagaimana validitas media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar?
- c) Bagaimana kepraktisan media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Setelah permasalahan dirumuskan, terdapat adanya tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain, yaitu:

- a) Untuk mengetahui rancang bangun media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar.
- b) Untuk mengetahui validitas media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar.
- c) Untuk mengetahui uji kepraktisan media kartu Domino Edukatif pada pembelajaran unsur-unsur bangun datar di kelas III di Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media kartu domino edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar pada materi unsur-unsur bangun datar. Adapun produk dengan spesifikasi pengembangan media di antaranya:

- a) Media produk kartu domino edukatif dikembangkan dengan ukuran 10 cm x 5 cm yang berisi materi unsur-unsur bangun datar, seperti nama bangun datar, jumlah sisi, jumlah sudut, panjang sisi, dan ciri-ciri khusus. Kartu domino ini akan digunakan sebagai media permainan edukatif dalam proses pembelajaran siswa kelas III.
- b) Media kartu domino edukatif didesain menggunakan aplikasi Canva agar menghasilkan desain yang menarik, penuh warna, dan dilengkapi ilustrasi bangun datar yang *visual-friendly* sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c) Setiap kartu domino edukatif memuat dua bagian, yaitu bagian soal (pertanyaan/gambar) dan bagian jawaban (pasangan yang tepat). Misalnya, satu sisi kartu menampilkan gambar persegi dan sisi lainnya menampilkan "memiliki 4 sisi sama panjang", sehingga siswa harus mencocokkan pasangan

yang sesuai. Selain itu, pada bagian sisi belakang kartu, terdapat mini evaluasi singkat berupa pertanyaan atau perintah mencocokkan sebagai bentuk refleksi.

- d) Media kartu domino edukatif ini diperuntukkan bagi siswa kelas III sebagai sarana pembelajaran edukatif. Permainan dilakukan dengan menjodohkan kartu-kartu yang memiliki hubungan yang tepat antara gambar bangun datar dan ciri-cirinya dengan sistem kode warna, agar anak didik mampu bermain sembari belajar.
- e) Kartu domino edukatif disajikan untuk mempermudah anak didik mengerti materi unsur-unsur bangun datar dengan cara yang menyenangkan, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kartu ini dirancang dengan warna cerah, gambar yang menarik, dan huruf yang mudah dibaca, sehingga sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar.
- f) Cara mengaplikasikan media kartu domino edukatif ini adalah sebagai berikut:
1. Pendidik menjadikan anak didik beberapa kelompok (3 sampai 5 siswa dalam 1 kelompok).
 2. Tiap kelompok diberikan satu set kartu domino edukatif yang berjumlah 22 kartu.
 3. Siswa diminta menyusun kartu domino edukatif berdasarkan kecocokan antara gambar bangun datar dan unsur-unsurnya (misalnya: gambar segitiga dengan "memiliki 3 sisi, 3 sudut").
 4. Permainan dilakukan secara bergiliran, sambil guru memfasilitasi dan memberikan umpan balik.
 5. Guru dapat menilai keaktifan, ketepatan menjawab, dan kerja sama siswa selama bermain.

- g) Kartu domino edukatif yang dikembangkan dilengkapi dengan papan permainan (*board game*) berukuran 42 cm x 29,7 cm sebagai media pendukung pembelajaran, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman konsep unsur-unsur bangun datar melalui aktivitas bermain yang terstruktur. *Board game* ini berperan sebagai pelengkap dari permainan kartu domino, yang digunakan sebagai sarana penguatan materi, latihan konsep, dan evaluasi ringan melalui tantangan mini kuis serta aktivitas visual. *Board game* tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan kartu domino sebagai satu kesatuan sistem pendukung media, sehingga menjadikan anak mudah paham materi sisi, sudut, dan bentuk bangun datar dengan lebih konkret, mengasyikan, dan disesuaikan pada karakter anak sekolah dasar.
- h) Kartu domino edukatif disertai dengan langkah-langkah penggunaan yang memuat langkah-langkah bermain, aturan permainan, serta alternatif variasi permainan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Bukan hanya itu, produk ini juga disertai oleh kotak kemasan yang mana berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu domino, *board game*, kartu kuis dan petunjuk penggunaan, agar produk dapat dengan mudah digunakan, disimpan, serta dibawa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media kartu domino edukatif pada materi unsur-unsur bangun datar kelas III Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

- a) Asumsi Teoritis: Anak kelas III di Sekolah Dasar telah mengenal huruf dan dapat membaca dengan baik, sehingga memungkinkan mereka memahami instruksi dan konten yang terdapat dalam media kartu domino edukatif secara

mandiri (berdasarkan prinsip perkembangan kognitif pada usia sekolah dasar).

- b) Asumsi Emperis: Menurut hasil observasi dan wawancara awal, media kartu domino edukatif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar, sehingga pengembangan ini bersifat inovatif dan berpotensi meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan anak-anak di kelas pada pembelajaran.
- c) Asumsi Eliminatif: Media kartu domino edukatif ini dikembangkan guna mendorong anak dalam menelaah materi unsur-unsur bangun datar dengan lebih konkret, menyenangkan, serta mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau buku paket sekolah.

Dalam pengembangan media ini adapun keterbatasan pengembangan antara lain, yaitu:

- a) Media Kartu Domino Edukatif yang dikembangkan hanya bisa dimanfaatkan pada proses mengajar materi unsur-unsur bangun datar pada topik sisi serta sudut Sekolah Dasar di kelas III.
- b) Media Kartu Domino Edukatif ini terbatas pada materi unsur-unsur bangun datar yang mencakup segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, belah ketupat, layang-layang, trapesium dan jajar genjang kelas III Sekolah Dasar.
- c) Media yang dikembangkan mepergunakan pedoman model ADDIE yang mencakup tahap-tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Karena situasi dan kondisi yang terbatas, maka uji coba penelitian ini hanya melakukan secara terbatas pada tahap *implementation*.

1.8 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.

a) Penelitian pengembangan

Proses perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan suatu media atau metode pembelajaran untuk lebih efisien serta menyesuaikan keinginan peserta didik.

b) Media

Sarana atau alat yang dipakai guna menyalurkan pesan ataupun materi pembelajaran guna mewujudkan pemahaman serta keterlibatan anak pada proses mengajar.

c) Kartu Domino

Sebuah alat permainan berbentuk kartu yang memiliki aturan tertentu, yang dalam konteks penelitian ini dimodifikasi menjadi sebuah media edukatif guna mendukung siswa paham terhadap ilmu matematika.

d) Edukatif

Sesuatu yang memiliki sifat mendidik dan dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman seseorang dalam suatu bidang yang mampu merangsang pemikiran, kreativitas, dan pemecahan masalah secara efektif.

e) Materi Unsur-unsur Bangun Datar

Pokok bahasan dalam matematika dalam pelajaran yang membahas tentang karakteristik dan elemen-elemen penyusun bangun datar, seperti garis, sisi, dan sudut pada bangun datar.