

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan fundamental bagi manusia karena berlangsung sepanjang hidup untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi bangsa dan negara. Pendidikan terus mengalami perubahan, kemajuan, dan penyempurnaan seiring dengan perkembangan di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat, sehingga menimbulkan tuntutan baru dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut UU SIKDKNAS No. 20 Tahun 2003 “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 dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu faktor yang sangat penting dalam kehidupan, dimana pendidikan berperan besar dalam mendorong perubahan dan kemajuan suatu bangsa. Tingginya kualitas pendidikan akan mencerminkan keunggulan suatu bangsa tersebut, namun saat ini mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah sehingga menjadikan negara Indonesia sulit bersaing dengan negara-negara maju. Hal tersebut terjadi dikarenakan terdapat permasalahan yang ada di negara kita, dimana permasalahan tersebut meliputi efektivitas, efisiensi, dan standarisasi suatu pengajaran. Oleh karena itu, sangat diperlukannya perhatian khusus terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia agar bangsa ini dapat berkembang dan bersaing dengan negara lainnya di

tingkat global. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989, BAB II Pasal 4 menjelaskan mengenai tujuan Pendidikan Nasional yaitu “untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya”. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat tumbuh dan menjadi pribadi yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negaranya. Karena itu, agar pendidikan dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka harus dilaksanakan dengan optimal. Berpikir dengan kreatif merupakan salah satu keterampilan tingkat lanjut yang harus dimiliki oleh seseorang di era saat ini. Berpikir kreatif merupakan suatu kapasitas individu dalam menghasilkan ide-ide atau gagasan yang baru dan unik untuk menemukan solusi atas masalah, sehingga dapat menciptakan berbagai pilihan jawaban (Utomo aji et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang sangat membutuhkan kemampuan berpikir kreatif adalah matematika. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia adalah matematika, dimana ilmu matematika dapat membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah yang ada di kehidupan sehari-hari, oleh karena ini setiap orang perlu memahami terkait konsep-konsep abstrak yang ada pada matematika (Ika et al., 2021). Dalam menghadapi berbagai tantangan di era saat ini, pendidikan matematika sebagai ilmu dasar dapat dilihat dari semakin tingginya kebutuhan akan keterampilan matematika. pembelajaran matematika bagi siswa SD sangatlah penting karena mampu mengasah kemampuan berpikir kritis, rasional, kreatif, dan efisien, hal tersebut bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi berbagai perubahan di kehidupan nyata serta dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip matematika yang telah mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-

hari (Suhendar & Yanto, 2023). Dengan berpikir kreatif dalam matematika dapat memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara mendalam, menemukan berbagai solusi alternatif, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih rasional dan juga fleksibel. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sofiyah et al, 2025) mengenai relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, khususnya di era digital dan ekonomi berbasis pengetahuan, memengaruhi minat dan juga motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan Panduan Pembelajaran dan Asesmen untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah (2022:35) yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbud Ristek RI terdapat rentang nilai sebagai berikut: nilai 0-40 menunjukkan belum mencapai ketuntasan dan memerlukan remedial di seluruh bagian, nilai 41-65 menunjukkan belum mencapai ketuntasan dan perlu dilakukannya remedial pada beberapa bagian tertentu, nilai 66-85 menunjukkan sudah mencapainya ketuntasan dan tidak diperlukannya remedial, serta nilai 86-100 menunjukkan sudah mencapainya ketuntasan dan memerlukan pengayaan atau tantangan tambahan. Skala penilaian ini dijadikan sebagai acuan dalam melakukan proses evaluasi. Pembelajaran dianggap sudah berhasil apabila hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketercapaian tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada hari Selasa tanggal 18 Maret 2025 di SD No 29 Pemecutan bersama dengan guru wali kelas IV yaitu Ibu Nopie Dwiyantri, menyatakan bahwa jumlah kelas IV di SD No 29 Pemecutan adalah sejumlah 2 kelas dimana pada salah satu kelas terdiri atas 30 siswa yaitu kelas A. Guru wali kelas IV A menjelaskan belum semua siswa

mencapai ketuntasan BSKAP pada mata pelajaran matematika, dan nilai BSKAP yaitu 86. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV A, diketahui bahwa jumlah siswa yang belum memenuhi nilai BSKAP yaitu sebanyak 16 siswa dan 15 siswa sudah memenuhi nilai BSKAP. Dengan belum keseluruhan siswa mencapai ketuntasan nilai matematika menimbulkan kesenjangan antara nilai yang diperoleh dengan nilai yang diharapkan agar siswa dapat mencapai nilai ketuntasan sesuai dengan BSKAP.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut faktor penyebab yang mengakibatkan terjadinya belum tercapainya ketuntasan tersebut yaitu dimana siswa kelas IV saat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar, guru yang mengajar sudah menggunakan media pembelajaran dan teknik pembelajaran guna meningkatkan hasil siswa dalam mempelajari materi luas dan keliling bangun datar, namun media dan juga teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran matematika. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media papan tulis dan juga aplikasi YouTube dalam memaparkan materi yang diajarkan, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain hal tersebut diketahui bahwa terdapatnya kendala dan kesulitan daya ingat siswa dalam mengingat rumus dari luas dan keliling bangun datar, sehingga saat dilakukannya tes siswa masih belum dapat mengerjakan soal yang diberikan dengan baik dan akan mendapatkan nilai yang belum memuaskan.

Penggunaan media dan teknik pembelajaran yang tepat merupakan salah satu solusi dan alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan

pemahaman, daya ingat dan hasil belajar siswa. Hingga saat ini, pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga diperlukannya penggunaan media dan teknik pembelajaran yang tepat agar dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung (Huzaimah et al, 2021). Agar dapat menghindari pemikiran bahwa mata pelajaran matematika itu sulit salah satunya pada materi luas dan keliling bangun datar, maka penggunaan media dan teknik pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran harus disajikan secara menarik, mudah dimengerti, dan mengandung informasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Menurut Trisnawaati et al, (2022), video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pesan ataupun informasi selama proses belajar, media ini dapat memungkinkan siswa untuk mendengar dan melihat secara bersamaan melalui gabungan gambar, suara, teks dan juga animasi yang disajikan secara singkat dan menarik. Pembelajaran matematika akan lebih menarik dan mampu meningkatkan daya ingat siswa jika dilakukan dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknik feynamn adalah teknik belajar yang menekankan pada kemampuan untuk menjelaskan suatu konsep kepada orang lain, penjelasan yang disampaikan tidak harus secara langsung namun dapat melalui catatan yang ditulis seolah-olah akan dibaca oleh orang lain (Arviani & Claretta, 2021).

Pada penelitian ini dikembangkan video pembelajaran yaitu video SIPAKU. Video SIPAKU (Si Pintar Keliling & Luas) merupakan video pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar dalam memahami

konsep luas dan keliling bangun datar dengan cara yang mudah dan juga menyenangkan. Video ini menampilkan tokoh animasi yang akan membimbing siswa melalui penjelasan secara bertahap, mulai dari pengenalan bentuk, rumus, hingga contoh di kehidupan sehari-hari, serta didalamnya akan diselipkan dengan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa. Video ini dibuat bukan untuk menggantikan guru, melainkan sebagai media pendamping yang akan mendukung proses pembelajaran di kelas. Guru tetap akan menjadi fasilitator utama yang mengarahkan diskusi serta menjelaskan materi lebih lanjut.

Konsep utama dari video SIPAKU ini menggabungkan pendekatan pembelajaran multimodal dan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran multimodal melibatkan berbagai media seperti animasi, teks, dan suara untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa, sementara pembelajaran kontekstual mengaitkan materi dengan situasi nyata agar lebih mudah dipahami dan diingat. Video ini juga mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya diajak untuk menonton saja, namun juga diajak untuk berpikir, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi bersama dengan guru. Dengan cara ini akan membuat siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar. Penggunaan video SIPAKU dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain tampilan yang ditampilkan akan menarik minat siswa dan dapat mudah dipahami oleh siswa, selain itu dapat menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, serta mendorong keterlibatan siswa dan guru secara seimbang, selain itu penggunaan video SIPAKU juga sangat fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran, baik secara tatap muka maupun secara daring.

Selain itu penggunaan teknik feynman dalam proses pembelajaran juga sangat bermanfaat, salah satunya yaitu pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan teknik feynman akan membantu siswa dalam memahami konsep secara mendalam dan bukan hanya sekedar menghafal rumus atau prosedur saja. Dengan menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa sendiri, siswa akan dilatih untuk berpikir kritis, logis, dan juga terstruktur. Teknik ini juga memungkinkan siswa menemukan bagian-bagian yang belum mereka pahami sebelumnya, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman secara mandiri. Teknik feynman juga mendorong pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, karena dapat diterapkan dalam diskusi kelompok dimana siswa saling berbagi penjelasan dan pemahaman. Dengan begitu, teknik feynman dapat sangat efektif digunakan dalam membantu siswa untuk menguasai materi matematika secara lebih menyeluruh dan bermakna.

Media pembelajaran video ini diintegrasikan dengan teknik feynman, sehingga pembelajaran matematika tidak hanya berfokus dalam meningkatkan pengetahuan matematika saja, namun kedua hal tersebut juga digunakan sebagai metode untuk memperkuat dan meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Video SIPAKU Berbasis Teknik Feynman Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diajukan, terdapat permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

- 1) Masih terdapat 16 peserta didik yang belum mencapai BSKAP (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan).
- 2) Media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik dimana guru hanya menggunakan media papan tulis dan aplikasi YouTube selama proses pembelajaran
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan masih monoton, dimana hanya dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah, diskusi, dan penugasan.
- 4) Beberapa siswa yang masih keliru dalam memahami rumus luas dan keliling bangun datar.
- 5) Kurangnya minat belajar dan fokus peserta didik pada proses pembelajaran.

Sehingga, penelitian ini memusatkan perhatian pada Pengembangan Video SIPAKU Berbasis Teknik Feynman Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan banyaknya masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini, maka diperlukannya pembatasan masalah agar penelitian hanya terfokuskan pada pokok-pokok permasalahan paling utama yang perlu dipecahkan untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Sehingga pada penelitian pengembangan ini melakukan pembatasan masalah dimana, diketahui bahwa jumlah siswa yang sudah mencapai ketuntasan adalah sebanyak 15 siswa, sedangkan siswa yang masih belum mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa, dimana diketahui hal tersebut terjadi karena kurangnya pengembangan media

pembelajaran pada materi luas dan keliling bangun datar terutama pada bangun datar persegi yang mencakup persegi dan persegi panjang. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana diketahui selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media papan tulis dan juga aplikasi YouTube dalam memaparkan materi terkait luas dan keliling bangun datar. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini memfokuskan pada Pengembangan Video SIPAKU Berbasis Teknik Feynman Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah adapun rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas video SIPAKU berbasis Teknik Feynman pada materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan Teknik Feynman dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui proses menjelaskan Kembali dengan menggunakan bahasa sendiri. Selain itu, pengembangan video SIPAKU sebagai media pembelajaran memperkuat efektivitas visual dan auditorial dalam memahami materi luas dan keliling bangun datar. Hasil penelitian ini

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami. Dengan pendekatan Teknik feynman melalui video SIPAKU, siswa dilatih untuk memahami dan menjelaskan kembali materi secara aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

b) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini membantu dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar. Dengan memanfaatkan video SIPAKU berbasis Teknik feynman, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta menyajikan materi matematika secara lebih konkret dan menyenangkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini menjadi referensi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan Teknik pembelajaran aktif. Hal ini mendukung Upaya peningkatan mutu Pendidikan di sekolah melalui penggunaan media digital yang efektif.

d) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Bagi peneliti bidang sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang memadukan Teknik feynman dan media video. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya pengalaman peneliti sebagai calon pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong siswa berpikir kritis, aktif, dan komunikatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk dari hasil pengembangan penelitian ini berupa video pembelajaran yang didalamnya mencakup materi luas dan keliling bangun datar pada mata pelajaran matematika, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran SIPAKU dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video SIPAKU (Si Pintar Keliling & Luas). Video SIPAKU akan dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan pembuatan dan pengeditan dengan memanfaatkan gambar-gambar yang menarik, animasi-animasi unik, serta suara pendukung. Hal ini bertujuan agar peserta didik tertarik dan termotivasi untuk menonton video pembelajaran yang nantinya akan disajikan oleh guru secara interaktif dan menarik yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Video SIPAKU akan menyajikan konsep luas dan keliling dengan menggunakan contoh nyata yang ada dilingkungan sekitar peserta didik. Didalam video juga menyajikan narasi-narasi yang akan menjelaskan kepada peserta didik terkait dengan materi dengan diselingi dengan beberapa pertanyaan yang akan diberikan ditengah-tengah pembahasan materi, dimana didalam video SIPAKU akan terdapat sebuah tokoh yang menjadi peran utama yang akan menjelaskan terkait dengan materi yang dipaparkan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Proses pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi dan mengalami beberapa keterbatasan pada media video SIPAKU berbasis teknik feynman yaitu sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi

- 1) Video SIPAKU berbasis Teknik Feynman ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep luas dan keliling bangun datar dengan cara yang lebih baik dan juga efektif
- 2) Video SIPAKU dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja, sehingga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing.
- 3) Video SIPAKU berbasis Teknik Feynman yang dilengkapi dengan narasi dan contoh-contoh nyata yang ada di kehidupan peserta didik sehari-hari, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan video SIPAKU ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan, sehingga hasil pengembangan hanya diperuntukan untuk siswa kelas IV SD Negeri 29 Pemecutan dan siswa disekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
- 2) Materi yang disajikan dalam media ini terbatas pada mata Matematika materi luas dan keliling bangun datar.

1.9 Definisi Istilah

Agar menghindari terjadinya kesalahpahaman, berikut merupakan definisi beberapa istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan menyempurnakan suatu produk agar menjadi lebih efektif, optimal, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses penelitian ini dilakukan secara terencana dan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan desain produk, uji coba, hingga evaluasi dan revisi berdasarkan hasil uji coba tersebut. Tujuan utama penelitian pengembangan adalah meningkatkan kualitas dan efektivitas, khususnya dalam bidang pembelajaran, dengan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan di lapangan. Salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk agar sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan produk baru, tetapi juga pada penyempurnaan produk yang sudah ada melalui serangkaian tahapan yang sistematis untuk memastikan produk tersebut benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- 2) Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan suatu animasi visual dalam menyampaikan materi yang diajarkan secara menarik dan juga interaktif. Didalam video animasi menampilkan berupa tayangan video yang mirip dengan film, dimana terdiri atas gambar dan suara yang dirancang agar lebih menarik bagi peserta didik.
- 3) Video SIPAKU (Si Pintar Keliling & Luas) adalah video pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep luas dan keliling bangun datar dengan cara yang menyenangkan. Video ini menggunakan animasi, suara, dan contoh nyata yang mudah dipahami oleh siswa tanpa menggantikan peran guru.
- 4) Teknik Feynman merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyederhanakan materi yang diajarkan dan menggambarkan diri kita seperti pengajar/ guru yang menjelaskan konsep dari materi yang diajarkan kepada orang lain. Teknik Feynman juga dapat diartikan dimana peserta didik harus memahami materi yang diajarkan secara intensif dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, dengan demikian jika seseorang dapat mengajarkan suatu konsep atau materi dengan baik dan jelas maka orang tersebut sudah benar-benar memahami konsep atau materi tersebut.
- 5) Luas dan keliling bangun datar adalah suatu konsep dasar yang ada pada matematika yang dapat digunakan untuk mengukur besaran suatu bidang dua dimensi. Dimana luas merupakan ukuran dari keseluruhan permukaan dari suatu bangun datar, namun keliling merupakan suatu

jumlah panjang keseluruhan sisi yang mengelilingi bangun datar tersebut

