

BAB II

STUDI PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang (a) kajian teori, (b) penelitian relevan dan (c) kerangka berpikir. Penjelasan masing-masing sub bab dikemukakan sebagai berikut.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Hasan, 2021). Dalam perspektif belajar mengajar, media pembelajaran adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Arifannisa, 2023). Cahyadi (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2.1.2 Ciri- Ciri Media Pembelajaran

Junaedi (2019) memaparkan tiga ciri media pembelajaran antara lain :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), Ciri ini menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sebuah peristiwa atau objek
2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) Transformasi sebuah peristiwa atau objek dapat terjadi karena media memiliki ciri manipulatif. Dengan demikian, peristiwa yang memerlukan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*) Ciri distributif dari media memungkinkan sebuah objek atau peristiwa dipindahkan melalui ruang dan secara bersamaan ditampilkan kepada siswa dengan memberikan pengalaman yang sama tentang peristiwa tersebut

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Kedua, membantu para pembelajar. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga, penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

2.1.4 LABADA (Belajar Bangun Datar)

LABADA merupakan suatu *game slide scrolling* dan *quiz game* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran matematika materi bangun datar. media ini berisikan penjelasan materi, soal-soal pada permainan yang menarik dan juga kuis yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi. Media game LABADA tersebut terdapat 2 jenis permainan yaitu permainan petualangan dan kuis. Cahyadi (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, LABADA merupakan gabungan dari dua atau lebih media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran terutama pembelajaran matematika materi bangun datar.



Gambar 2.1 Tampilan Media Game LABADA



Gambar 2.2 QR Code Untuk Mengakses Media Game LABADA

Untuk karakteristik media pembelajaran game LABADA (Belajar Bangun Datar), seperti berikut ini :

1. Materi dalam LABADA berbentuk visual, audio, dan audiovisual.
2. Media komunikasi yang digunakan berupa PC atau laptop.
3. Di dalam LABADA terdapat warna, gambar, serta animasi yang menarik bagi siswa.
4. Pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok ataupun mandiri.
5. Siswa dapat mengetahui pemahamannya terhadap materi dengan mengerjakan kuis yang terdapat dalam LABADA.
6. Media game LABADA dapat diaplikasikan secara *offline*.

Berikut kualitas yang terdapat pada media LABADA, diperoleh angka 91,85% oleh ahli materi, 89,44% oleh ahli media, dan 86,67% oleh ahli bahasa. media game LABADA dinilai sangat layak dengan presentase 94,17% berdasarkan angket keterbacaan siswa, dan 91,29% berdasarkan angket keterbacaan guru.

2.2 Minat Belajar

2.2.1 Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto (2010), minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat

belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Achru (2019), menjelaskan bahwa minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sementara itu, Akrim (2021) minat belajar adalah kondisi dimana seseorang menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu, disertai dengan dorongan untuk memahami, dan mempelajari sesuatu lebih dalam.

2.2.2 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010), siswa yang memiliki minat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada suatu pelajaran yang diminati.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati dan ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas yang diminati.
4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.
5. Diwujudkan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Sholehah (2021) menyebutkan siswa yang memiliki minat, tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Lebih lanjut menurut Slameto (2010) ada beberapa indikator minat belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Perasaan Senang

Siswa yang memiliki ketertarikan atau rasa senang terhadap suatu pelajaran, tanpa adanya paksaan untuk mempelajarinya.

2. Ketertarikan Siswa

Dorongan internal atau dari dalam diri siswa yang membuat siswa cenderung merasa tertarik pada orang, objek, aktivitas atau pengalaman yang didapatkan pada kegiatan tersebut.

3. Perhatian Siswa

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu objek akan secara otomatis memusatkan perhatian pada objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan siswa terhadap suatu objek membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Simbolon (2013) minat belajar pada diri siswa itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain :

1. Faktor Intern, meliputi :

Faktor biologis, yang terdiri dari faktor kesehatan. Kesehatan jasmani dan rohani memiliki pengaruh terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu misalnya sakit pilek, demam, pusing, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan cepat lelah, tidak bergairah dan tidak semangat untuk belajar, hal ini sangat berpengaruh pada minat belajar siswa.

2. Faktor Psikologis, meliputi:

a. Perhatian

Perhatian sangat berpengaruh bagi siswa untuk menciptakan minat belajar yang baik, oleh karena itu siswa harus mempunyai perhatian yang serius terhadap bahan atau materi yang dipelajarinya.

b. Kesiediaan

Kesiediaan adalah pemberian respon atau reaksi yang timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, Dengan kecakapan tersebut, siswa mempunyai kemampuan untuk menciptakan minat dalam belajar.

c. Bakat

Bakat bisa mempengaruhi belajar jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat, maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

3. Faktor Ekstern, meliputi :

a. Faktor Lingkungan Keluarga

Minat belajar siswa bisa dipengaruhi oleh keluarga seperti cara orang tua membimbing, mengarahkan, dan mendidik, serta suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi sangat mendukung terciptanya minat belajar siswa, mencakup metode mengajar, kurikulum dan fasilitas.

c. Faktor Manusia

Siswa di samping belajar, juga mempunyai kegiatan-kegiatan lain di luar sekolah, misalnya karang taruna, menari, olahraga, dan lain-lain. Bila kegiatan-kegiatan terus dilakukan dengan berlebihan bisa menurunkan belajar siswa.

d. Faktor Teman Bergaul

Pengaruh pergaulan dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwa siswa.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Sidabutar (2018) hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan proses belajar. Jadi, hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Yandi (2022), hasil belajar dapat berupa :

- a. Kemampuan verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa.
- b. Kemampuan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

- c. Strategi kognitif, kecakapan menyalurkan dan mengarah aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

2.3.2 Penilaian Hasil Belajar Matematika

Penilaian merupakan tindakan atau proses untuk menentukan segala sesuatu. Penilaian adalah suatu proses dalam menentukan suatu derajat keberhasilan dan hasil penilaian sehingga kedudukan siswa dapat diketahui, apakah telah menguasai tujuan instruksional atau belum (Suprijono, 2012). Adapun tujuan penilaian hasil belajar, adalah :

- a. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.
- b. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- d. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- e. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang menurut jenis pendidikan tertentu.
- f. Untuk menentukan kenaikan kelas.
- g. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya

2.4 Pembelajaran Matematika

2.4.1 Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Yohanes (2022), matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

2.4.2 Fungsi Pendidikan Matematika

Susanti (2020) matematika sekolah berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.

2.4.3 Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar ditinjau dari segi sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung antara lain lingkaran, elips, bangun datar yang bersisi lurus antara lain segitiga, persegi, persegi panjang, layang-layang, jajar genjang dan lain-lain (Fitrianawati, 2022).

a. Persegi

Persegi adalah segi empat yang keempat sisinya sama Panjang dan keempat sudutnya siku-siku atau 90 derajat.

a. Sifat-sifat persegi :

- a) Memiliki empat sisi serta empat titik sudut
- b) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar serta sama panjang
- c) Keempat sudutnya sama besar yaitu 90 derajat (sudut siku-siku)
- d) Memiliki empat buah simetri lipat dan simetri putar

b. Rumus keliling dan luas persegi :

- a) Luas = sisi x sisi atau $s \times s$
- b) Keliling = $4 \times s$ atau sisi + sisi + sisi + sisi

b. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang memiliki dua pasang sisi sama panjang dan sejajar serta besar semua sudutnya adalah 90° atau berbentuk siku-siku.

- a. Sifat-sifat persegi panjang :
 - a) Memiliki empat sisi serta empat titik sudut
 - b) Memiliki dua pasang sisi sejajar yang berhadapan dan sama panjang
 - c) Keempat sudutnya sama besar yaitu 90 derajat (sudut siku-siku)
 - d) Memiliki dua diagonal yang sama panjang
 - e) Memiliki dua buah simetri lipat dan simetri putar
- b. Rumus keliling dan luas persegi panjang :
 - a) Luas = panjang x lebar atau $p \times l$
 - b) Keliling = $2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$ atau $2 \times (p + l)$
- c. Segitiga

Segitiga adalah bentuk bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut dengan panjang atau besar yang sama maupun berbeda-beda.

 - a. Sifat-sifat segitiga :
 - 1. Segitiga sama kaki
 - a) Mempunyai satu sumbu simetri lipat
 - b) Mempunyai dua sisi yang berhadapan sama panjang
 - c) Mempunyai satu sumbu simetri putar
 - 2. Segitiga siku-siku
 - a) Mempunyai satu sisi miring
 - b) Mempunyai dua sisi saling tegak lurus
 - c) Tidak mempunyai sumbu simetri lipat dan simetri putar
 - d) Salah satu sudut siku-sikunya 90 derajat
 - 3. Segitiga sama sisi
 - a) Mempunyai tiga sudut sama besar 90 derajat
 - b) Mempunyai 3 sumbu simetri lipat dan simetri putar
 - c) Mempunyai 3 sisi sama panjang
 - 4. Segitiga sembarang
 - a) Mempunyai 3 sudut yang besarnya beda
 - b) Mempunyai 3 sisi tidak sama panjang
 - c) Mempunyai satu sumbu simetri putar
 - d) Tidak mempunyai sumbu simetri lipat

5. Segitiga tumpul

- a) Jumlah ke 3 sudutnya 180 derajat
- b) Mempunyai sudut tumpul dan dua sudut lancip
- c) Mempunyai satu sudut besarnya lebih dari 90 derajat
- d) Mempunyai satu sumbu simetri putar dan simetri lipat

6. Segitiga lancip

- a) Besar ketiga sudutnya kurang dari 90 derajat.
- b) Mempunyai satu sumbu simetri.
- c) Mempunyai satu simetri lipat.

b. Rumus keliling dan luas segitiga :

- a) $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi} / \frac{1}{2} \times a \times t$
- b) Keliling = jumlah panjang sisi segitiga

d. Trapesium

Trapesium merupakan perpaduan segitiga dan persegi. Dalam trapesium, sisi yang sejajar disebut alas, sedangkan sisi lain yang tidak sejajar dinamakan kaki atau sisi lateral.

a. Sifat-sifat trapesium :

- a) Memiliki empat sisi dan empat titik sudut
- b) Memiliki sepasang sisi yang sejajar tetapi tidak sama panjang, sisi terpanjang disebut alas trapesium
- c) Memiliki satu simetri putar

b. Rumus keliling dan luas trapesium

- a) $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times (\text{sisi AB} + \text{sisi CD}) \times \text{tinggi}$
- b) Keliling = jumlah semua sisi trapesium

e. Jajar genjang

Jajar genjang adalah bentuk bangun datar dua dimensi yang bentuknya hampir mirip dengan segi empat yang terdiri dari dua rusuk sejajar dan saling berhadapan. Namun, sudut-sudut yang berhadapan pada jajargenjang tidak membentuk sudut 90 derajat.

a. Sifat-sifat jajar genjang

- a) Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang

- b) Sudut yang berhadapan sama besar
 - c) Memiliki 2 simetri putar
 - d) Memiliki diagonal yang membagi jajar genjang menjadi dua sama besar
- b. Rumus keliling dan luas jajar genjang
- a) Luas = alas x tinggi
 - b) Keliling = $2 \times (a + t)$
- f. Belah ketupat
- Belah ketupat adalah bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dengan sisi-sisi yang berhadapan saling sejajar dan tidak saling tegak lurus. Keempat sisi belah ketupat memiliki panjang yang sama karena belah ketupat dibentuk dari dua segitiga sama kaki yang kongruen.
- a. Sifat-sifat belah ketupat
- a) Empat sisi yang sama panjang
 - b) Dua diagonal bidang tidak sama panjang
 - c) Sudut yang berhadapan sama besar
 - d) Memiliki dua sumbu simetri
- b. Rumus keliling dan luas belah ketupat
- a) Luas = $\frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$
 - b) Keliling = jumlah panjang sisi belah ketupat

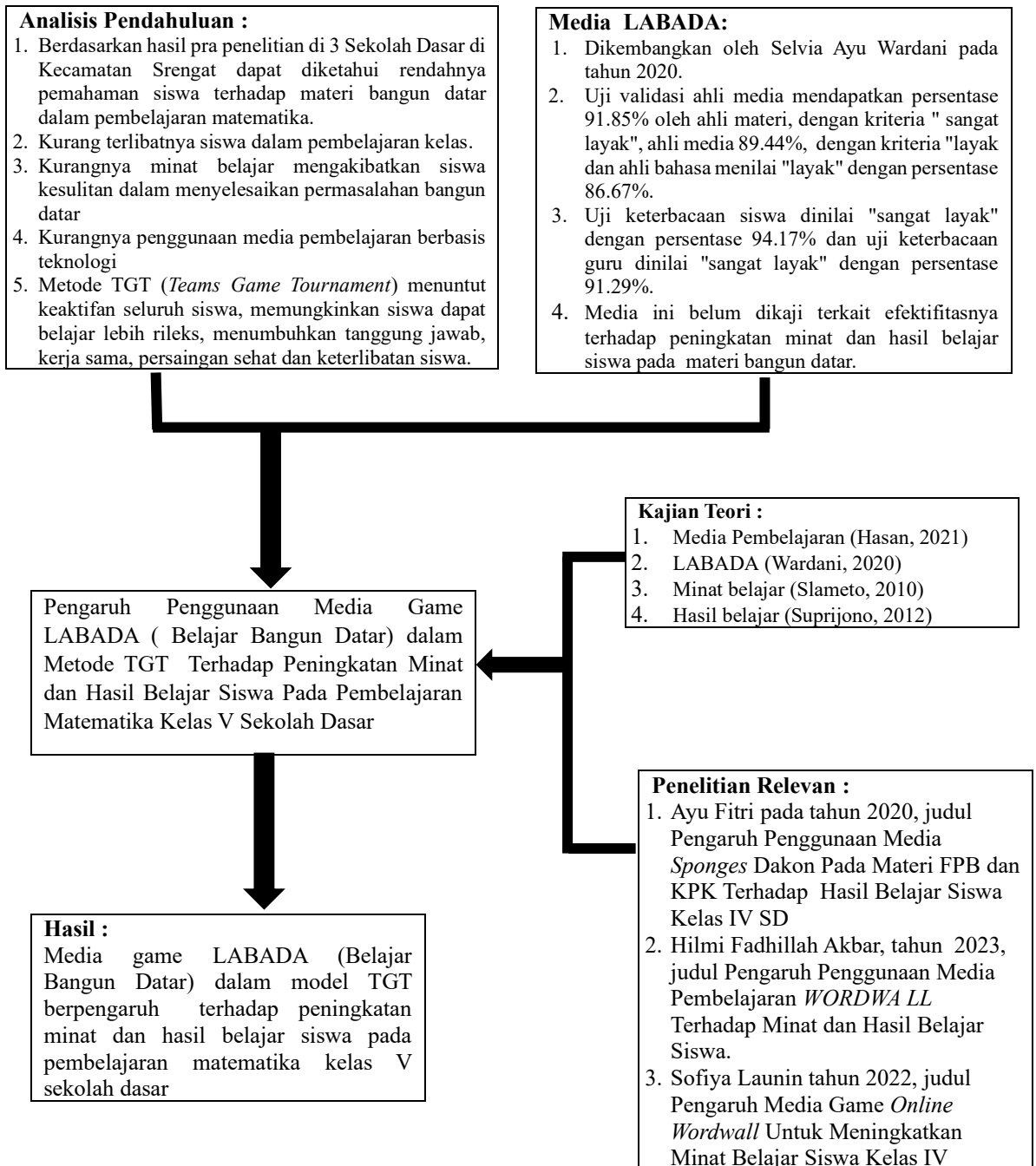
2.5 Penelitian Relevan

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Selvia Ayu (2020)	Pengembangan Game LABADA (Belajar Bangun Datar) Untuk Siswa Kelas IV	RnD	Media yang dihasilkan berupa media elektronik berbasis game edukasi yang memiliki berbagai fitur mendukung. Terdapat materi bangun datar, permainan, dan kuis sebagai evaluasi pemahaman bangun datar. Diperoleh angka 91,85% oleh ahli materi, 89,44% oleh ahli media, dan 86,67% oleh ahli bahasa. media game LABADA dinilai sangat layak dengan presentase 94,17% berdasarkan angket keterbacaan siswa, dan 91,29% berdasarkan angket keterbacaan guru	Penelitian pengembangan ini digunakan oleh peneliti untuk meneliti pengaruh dari penggunaan media game LABADA terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa
2.	Ayu Fitri (2020)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Sponges Dakon</i> pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD	Penelitian eksperimen semu (<i>quasy experiment</i>). Desain <i>Non equivalent comparison - group design</i>	Media <i>sponges dakon</i> merupakan media digital berupa dakon yang berbentuk menyerupai karakter kartun <i>spongebob</i> . <i>Sponges dakon</i> ini digunakan setelah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan guru mengaitkan permainan ini dengan konsep FPB dan KPK. Didapatkan hasil penggunaan <i>sponges dakon</i> berupa meningkatnya hasil belajar siswa	Media yang digunakan oleh Ayu merupakan media non digital, berupa dakon yang berbentuk karakter kartun <i>spongebobs</i> , terdapat lubang-lubang yang nantinya bisa diisi biji-bijian, cangkang kerang yang digunakan sebagai biji dakon. Sedangkan media yang digunakan oleh peneliti berupa media digital, yang didalamnya terdapat materi bangun datar, permainan dan kuis sebagai evaluasi akhir

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
3.	Himi Fadhilah Akbar (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>WORDWALL</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa	Analisis statistik dekriptif dan inferensial	Media <i>wordwall</i> yaitu media digital yang didalamnya berisi game seperti kuis, menjodohkan, atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata dan lain-ain. Untuk penerapannya setiap anggota kelompok memainkan satu buah game secara bergantian. Penggunaan <i>wordwall</i> ini membuktikan meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.	Media yang digunakan oleh Hilmi merupakan media digital berbasis web, yang didalamnya terdapat gambar, animasi, dan audio. Sedangkan media yang digunakan oleh peneliti berupa media digital, yang didalamnya terdapat materi bangun datar, permainan dan kuis sebagai evaluasi akhir.
4.	Marsya Dara Azzahra dan Puri Pramudiani (2022)	Pengaruh <i>Quizizz</i> Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar	Penelitian eksperimen semu (<i>quasy eksperiment</i>). Desain <i>post-test only control design</i> .	Penggunaan <i>quizizz</i> dengan fitur <i>lesson</i> , dimana dalam memaparkan materi akan langsung mendapatkan kuis dan siswa akan langsung menjawabnya, setelah siswa menjawab terdapat hasil perolehan skor kuis yang terdapat disela-sela <i>slide</i> pemaparan. Jika siswa sudah memahami materi yang disampaikan, guru dapat melanjutkan pemaparan ke <i>slide</i> berikutnya. Hasil yang didapatkan berupa meningkatnya minat belajar siswa.	Media yang digunakan oleh Marsya merupakan media digital <i>Quizizz</i> , menerapkan <i>quizizz</i> dengan fitur <i>lesson</i> , sebagai media untuk memaparkan materi dan kuis-kuis bangun ruang. Sedangkan media yang digunakan oleh peneliti berupa media digital, yang didalamnya terdapat materi bangun datar, permainan dan kuis sebagai evaluasi akhir
5.	Sofiya Launin (2022)	Pengaruh Media Game Online <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV	Penelitian eksperimen semu (<i>quasy eksperiment</i>). Desain <i>Non equivalent comparison - group design</i>	<i>Wordwall</i> merupakan media digital yang diakses melalui <i>browser</i> dan berupa kuis. Digunakan setelah siswa mencermati penjelasan materi yang disampaikan guru. Penggunaan <i>wordwall</i>	Media yang digunakan oleh Shofiya merupakan media digital, media <i>game online</i> berbasis <i>website</i> didalamnya terdapat kuis saja. Sedangkan media

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
				pada pembelajaran memberikan hasil meningkatnya minat belajar siswa.	yang digunakan oleh peneliti berupa media digital, yang didalam nya terdapat materi bangun datar, permainan dan kuis sebagai evaluasi akhir

2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir