

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” secara harfiah yang artinya tengah, pengantar atau perantara (Firmadani, 2020). Media adalah alat komunikasi untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik, sehingga dapat memicu daya tarik peserta didik untuk belajar (Netriwati & Lena, 2017). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk meneruskan pesan (bahan ajar), sehingga mampu merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan belajar tercapai maksimal (Kristanto, 2016). Kemudian Astuti mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu fisik dan nonfisik sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam rangka memahami materi ajar agar proses pembelajaran lebih efektif (Rubiyah et al., 2020). Media dinilai sangat penting karena berfungsi sebagai perantara untuk meneruskan pesan dari sumber informasi (guru) kepada penerima (peserta didik).

Berdasarkan penjabaran definisi oleh ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dalam penyampaian informasi dari guru ke peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Peran media pembelajaran sangat penting agar tercipta lingkungan belajar yang lebih baik, kondusif dan efektif.

b. Manfaat Media

Berbagai manfaat media dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Rivai, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media mampu menarik perhatian peserta didik.
- 2) Media mampu meminimalisir adanya verbalisme (kata-kata tertulis atau sebatas lisan).
- 3) Membantu perkembangan pola pikir peserta didik mengenai hal yang dialaminya selama proses pembelajaran.
- 4) Media membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang sukar ditemukan dengan cara lain.
- 5) Menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk mempelajari secara mandiri berdasarkan kenyataan dan pengalaman (Netriwati & Lena, 2017).

Berbagai manfaat media pembelajaran juga disebutkan oleh Nurrita, diantaranya: 1) mampu meningkatkan minat belajar dan perhatian peserta didik; 2) menuntun peserta didik berpikir konkrit; 3) membantu guru menambah variasi pembelajaran; 4) memberikan wawasan dan pengalaman nyata bagi peserta didik; 5) mempermudah proses pembelajaran (Gawise et al., 2022).

Pelibatan media dalam proses pembelajaran akan berdampak positif, sebagai contoh tercipta kelas yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik

antar peserta didik dan guru, serta mencapai hasil dengan lebih optimal. Karena penggunaan media yang baik mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu kesulitan belajar peserta didik.

Manfaat media juga diungkapkan oleh Sadiman, dkk sebagai berikut:

- 1) Mampu menangani sikap pasif peserta didik dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi.
- 2) Mampu memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlampaui bersifat visual.
- 3) Mampu mengendalikan keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra peserta didik.
- 4) Mampu menyamakan rangsangan dan persepsi peserta didik terhadap isi materi ajar.
- 5) Media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman yang sama bagi peserta didik (Al Munawwarah, 2019).

#### c. Jenis Media

Adapun pembagian jenis media menurut Djamarah dan Zain (Netriwati & Lena, 2017) yaitu:

##### 1) Media Audio

Media yang mengandalkan suara saja seperti radio, rekorder dan kaset.

##### 2) Media Visual

Media yang mengandalkan penggunaan visual atau indra penglihatan saja. Seperti foto, gambar, lukisan, dan film strip.

### 3) Media Audio Visual

Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar.

## 2. Media *Sparkol Videoscribe*

### a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

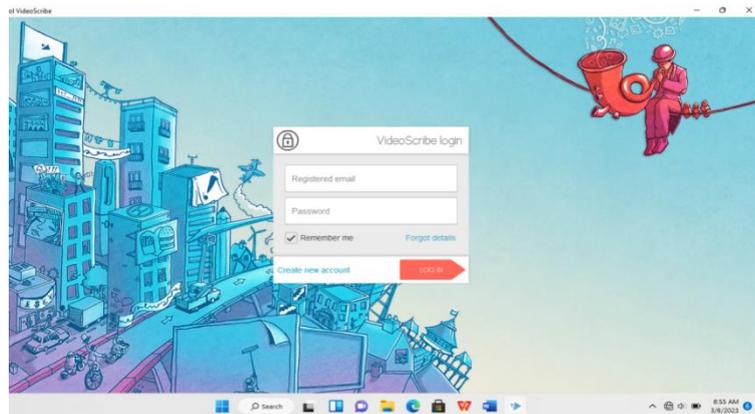
*Sparkol videoscribe* merupakan suatu media pembelajaran berbasis video animasi yang tersusun atas rangkaian gambar sehingga menghasilkan video utuh (Pamungkas et al., 2018). Selaras dengan pendapat di atas, Indriyani & Putra (2018) menyebutkan bahwa *sparkol videoscribe* ini adalah aplikasi yang dapat membuat video animasi, gambar, tulisan dan suara. *Sparkol videoscribe* juga dapat didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan animasi dan disertai suara (Jannah et al., 2019). Pengguna tidak hanya terbatas pada desain yang disediakan, artinya pengguna diberikan kebebasan memilih desain dari luar aplikasi kemudian di-*import* ke dalam aplikasi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur *dubbing* (merekam suara sendiri) menyesuaikan kebutuhan masing-masing pengguna. Dengan demikian, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran.

### b. Langkah-langkah Membuat Media dengan *Sparkol Videoscribe*

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media video animasi dengan *sparkol videoscribe*. Berikut langkah-langkahnya:

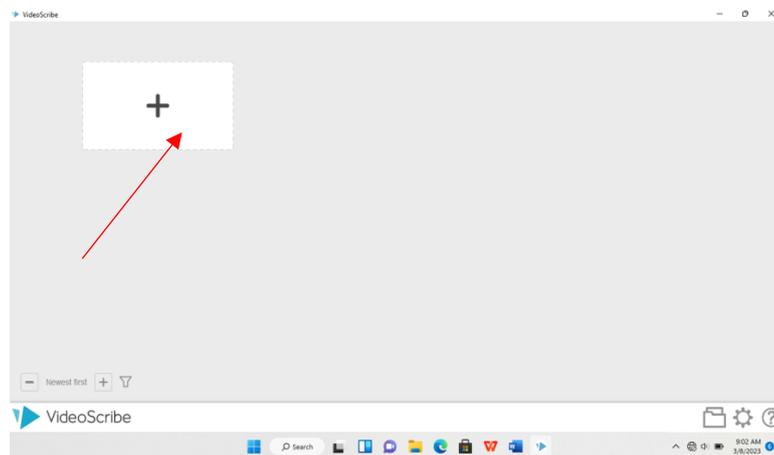
#### 1) Install aplikasi *sparkol videoscribe* pada laptop atau komputer.

- 2) Masuk ke aplikasi *sparkol videoscribe* dan *log in* dengan email, jika belum memiliki akun, maka buat akun dengan klik “*create new account*”.



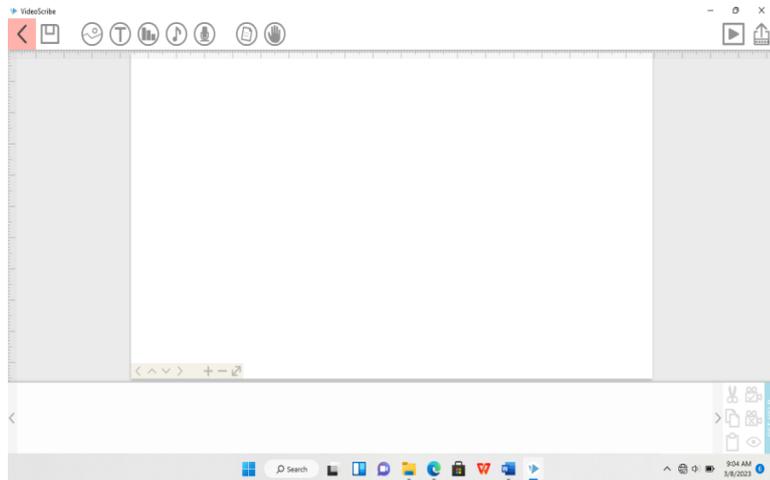
**Gambar 2.1** Tampilan Awal *Sparkol Videoscribe*

- 3) Setelah berhasil *log in*, munculah tampilan awal lembar kerja (*project whiteboard*).
- 4) Klik ikon + (lihat tanda panah) untuk membuat lembar kerja baru.



**Gambar 2.2** Tampilan Lembar Kerja Baru *Sparkol Videoscribe*

- 5) Tampilan lembar kerja *sparkol videoscribe*.



**Gambar 2. 3 Pembuatan Lembar Kerja Baru *Sparkol Videoscribe***

- 6) Berbagai macam menu yang disediakan *sparkol videoscribe*, berikut rincian fungsi dari ikon tersebut:



**Gambar 2. 4 Menu Pada *Sparkol Videoscribe***

- Menu *save or export this scribe*, untuk menyimpan proyek yang sudah dibuat.
- Menu *add an image to the canvas*, untuk menambahkan gambar yang diinginkan.
- Menu *add the text to the canvas*, untuk menambahkan teks yang diinginkan.
- Menu *add a chart to the canvas*, untuk membuat grafik batang, garis dan lingkaran.
- Menu *add or change a music track for the scribe*, untuk menambahkan musik yang diinginkan.

- f) Menu *add or change the voiceover for this scribe*, untuk memasukan rekaman suara ke dalam proyek yang dibuat.
  - g) Menu *change the texture and colour*, untuk menawarkan background baik tekstur ataupun warna sesuai keinginan.
  - h) Menu *select a different base hand for this scribe*, untuk memilih fitur animasi tangan dan paper dasar yang diinginkan.
  - i) Menu *priview play the scribe*, untuk menampilkan video.
  - j) Menu *publish (render) your scribe video*, untuk mempublish hasil akhir pembuatan video.
- c. Kelebihan dan Kelemahan *Sparkol Videoscribe*

Media *sparkol videoscribe* memiliki kelebihan-kelebihan (Rahayu & Masniladevi, 2020) sebagai berikut:

- 1) Menampilkan konten pembelajaran dengan mengintegrasikan teks, gambar, grafik, suara, animasi sekaligus desain yang menarik.
- 2) Mampu menggambarkan dan memperjelas materi yang abstrak sehingga memudahkan peserta didik memahami materi ajar.
- 3) Media dapat diakses secara *offline* sehingga memudahkan selama perancangan dan pembuatan media.

Kelebihan-kelebihan *sparkol videoscribe* juga dipaparkan oleh Wiseman, yakni sebagai berikut:

- 1) Mampu menarik perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

- 2) Mampu mengoptimalkan produktivitas dan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran (Kholidin et al., 2017).

Kelebihan yang dimiliki *sparkol videoscribe* juga diungkapkan oleh (Ningsih, 2022) sebagai berikut:

- 1) Mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.
- 2) Penggunaan video pembelajaran akan memperbaiki proses belajar peserta didik.
- 3) Mampu menampilkan video pembelajaran yang mengintegrasikan banyak unsur diantaranya unsur teks, gambar, musik serta suara yang menarik.
- 4) Penyajian sumber belajar yang sederhana mampu memudahkan peserta didik memahami materi ajar yang disajikan.
- 5) Untuk memperdalam pemahaman peserta didik, media dapat diulang karena media yang bersifat variatif.
- 6) Mampu memvisualkan konsep pembelajaran secara kompleks.

Sebagaimana Ningsih menyebutkan kelebihan-kelebihan dari *sparkol videoscribe* pada poin di atas, ia juga menyebutkan beberapa kelemahannya yakni memerlukan waktu yang lama untuk mengekspor *project* video yang sedang dibuat. Terutama jika menambahkan audio dan durasi video yang panjang, maka ekspor video akan memakan waktu. Jadi, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan aplikasi lain. Pada penelitian ini dengan memanfaatkan aplikasi *VN video editor*.

Kemudian kelemahan *sparkol videoscribe* menurut Septiani sebagai berikut:

- 1) Perlunya laptop atau PC yang mendukung karena ukuran file yang dihasilkan cukup besar. Adapun solusinya dapat mengakses *sparkol videoscribe* via *smartphone/ handphone*.
- 2) Penyajian media dipengaruhi oleh alat-alat pendukung untuk kualitas audio dan visual agar dapat ditampilkan dengan maksimal (Septiani, 2019). Pada penelitian ini, sekolah memiliki fasilitas yang mendukung untuk pengimplementasian media pada pembelajaran.

### 3. Aplikasi *Zepeto*

#### a) Pengertian Aplikasi *Zepeto*

Aplikasi *zepeto* adalah aplikasi untuk membuat animasi. Aplikasi *zepeto* diluncurkan oleh *SNOW Corporation* dari Korea (Salsabil et al., 2022). Aplikasi ini berupa *game online* yang dapat digunakan untuk merancang dan membuat animasi avatar dimana karakternya dapat disesuaikan berdasarkan keinginan dan kebutuhan (Arsella et al., 2022). Animasi avatar tersebut sebagai sosok pemeran guru yang sedang mengajar. Animasi yang dapat bergerak dan berbicara menjelaskan isi materi pelajaran sesuai yang diinginkan.

#### b) Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Zepeto*

Adapun kelebihan dari aplikasi *zepeto* adalah memberikan kebebasan kepada pengguna untuk membuat dan memodifikasi avatar animasi buaatannya seperti pemilihan pakaian, aksesoris dan lainnya (Ridhuan &

Norman, 2023). Avatar animasi tersebut mampu menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik karena adanya sesuatu yang berbeda dari biasanya yakni adanya tokoh animasi guru dalam video pembelajaran (Arsella et al., 2022). Hal tersebut juga selaras dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa aplikasi *zepeto* adalah aplikasi animasi yang sangat menarik serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Novianti et al., 2022).

Sedangkan kelemahan dari aplikasi *zepeto* adalah aplikasi yang berbasis *online* sehingga selalu terikat dengan internet selama penggunaannya. Tentu hal tersebut akan berpengaruh kurang baik pada lokasi dengan jaringan internet yang kurang stabil. Pada penelitian ini, kondisi jaringan internet di lokasi penelitian mendukung serta tersedianya *wi-fi* sekolah.

#### 4. Aplikasi VN Video Editor

##### a) Pengertian Aplikasi VN Video Editor

Aplikasi *VN video editor* adalah suatu media yang digunakan sebagai alat pembuat video dengan dilengkapi beragam fitur, diantaranya fitur untuk memotong cuplikan video, penambahan lagu dan stiker, *chroma key*, blur latar belakang, *timeline multilayer*, dan efek *video editing* lainnya yang dapat guru gunakan dengan mudah sebagai salah satu alternatif pemanfaatan pembuatan media ajar (Qoyimah, 2020). Aplikasi *VN video editor* juga memiliki tampilan visual dan suara, serta mampu menyisipkan gambar (Mudinillah et al., 2022). Purmadi, dkk menyebutkan bahwa *VN*

*video editor* termasuk salah satu aplikasi untuk edit video yang cocok digunakan oleh pemula maupun profesional (Fitriani & Susanti, 2021). Aplikasi *VN video editor* mudah digunakan untuk membuat video animasi karena fiturnya yang luas dan ringan (Qoyimah, 2020). Sehingga aplikasi ini baik dan cocok digunakan oleh beragam kalangan, baik pemula maupun profesional.

b) Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *VN Video Editor*

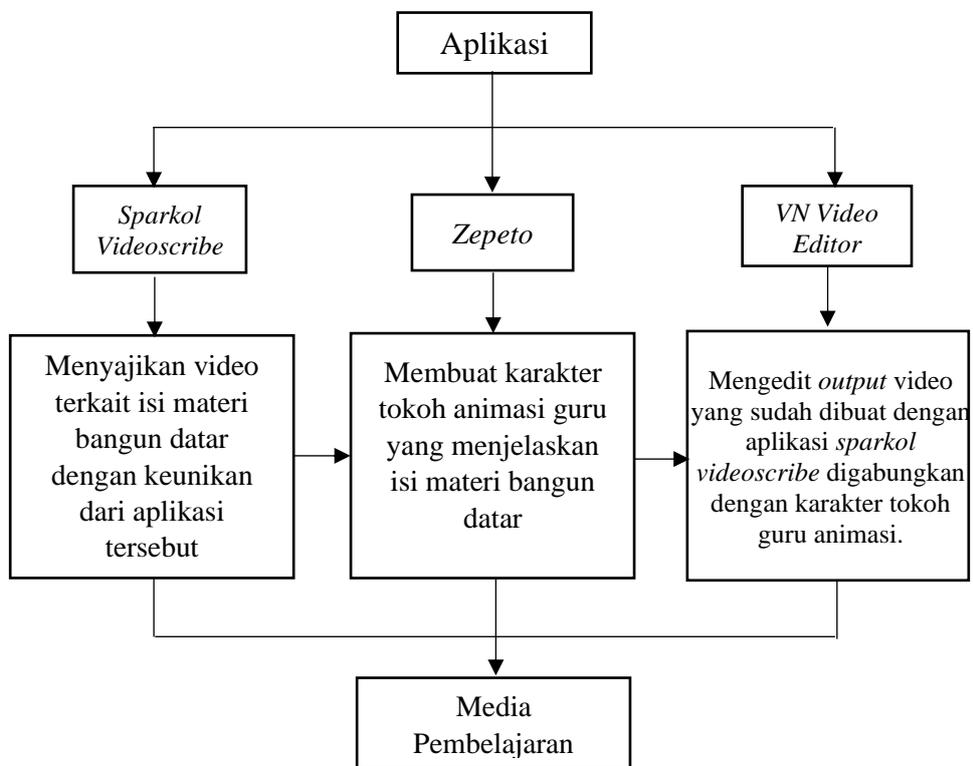
Aplikasi *VN video editor* menyajikan fitur-fitur ringan sehingga mudah dipelajari dan digunakan oleh guru sebagai referensi media ajar. Beberapa kelebihan dari aplikasi *VN video editor* sebagai berikut: 1) mudah diakses; 2) dapat digunakan oleh pemula; 3) media pembelajaran menarik berbasis video (Qoyimah, 2020). Kemudian Mudinillah memaparkan kelebihan dari aplikasi *VN video editor* yakni sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *VN video editor* dapat didownload dan diinstal menggunakan *smartphone* maupun PC/laptop;
- 2) Menyajikan fitur editing yang baik;
- 3) Memberi kemudahan dan mampu meningkatkan semangat kreatifitas bagi guru dalam membuat media pembelajaran;
- 4) Mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Mudinillah et al., 2022).

Kelebihan lain dari aplikasi *VN video editor* dimana aplikasi ini mudah dan cocok digunakan oleh pemula; kapasitas memori aplikasi *VN*

*video editor* di *smartphone* tidak termakan banyak (Fitriani & Susanti, 2021). Aplikasi *VN video editor* juga memiliki beberapa kelemahan yakni untuk menyimpan hasil editan menyita waktu yang cukup lama dan tidak tersedianya *template* pada aplikasi ini (Mudinillah et al., 2022).

Berikut adalah keterkaitan antar aplikasi yang digunakan pada penelitian ini:



**Gambar 2.5 Keterkaitan Antar Aplikasi**

Pada penelitian ini, alur pembuatan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Aplikasi tersebut difungsikan untuk menyajikan materi bangun datar yang dengan tampilan sedemikian rupa berdasarkan keunikan dan kelebihan yang dimiliki aplikasi ini. Dengan harapan penyajian materi bangun datar dapat dipahami dengan mudah dan meningkatkan respon belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi *zepeto* difokuskan untuk pembuatan karakter animasi guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Karakter animasi guru dibuat sesuai keinginan dan kebutuhan masing-masing pengguna. Pada penelitian ini yakni karakter guru wanita berhijab, dengan pakaian formal dan bersepatu. Pembuatan karakter tersebut bebas dilakukan masing-masing pengguna dengan memilih pada opsional ‘Karakter’ yang telah disediakan pada aplikasi *zepeto*. Pembuatan karakter animasi ini nantinya diintegrasikan dengan *output* video yang sudah dibuat dengan aplikasi *sparkol videoscribe*. Pembuatan karakter animasi ini bertujuan agar video pembelajaran yang dihasilkan mampu menarik perhatian peserta didik.

Aplikasi *VN video editor* dengan memanfaatkan beragam fiturnya, difungsikan untuk mengedit *output* video yang sudah dibuat dengan aplikasi *sparkol videoscribe* dengan karakter tokoh guru animasi yang telah dibuat dengan aplikasi *zepeto*. Pengeditan meliputi menggabungkan beberapa video, penggunaan fitur *chroma* untuk menghilangkan *greenscreen* pada animasi karakter guru yang dibuat dengan aplikasi *zepeto*, menampilkan transisi video, menambahkan *dubbing* suara peneliti dan penambahan instrumen musik pendukung video. Sehingga terciptalah *output* media pembelajaran video animasi yang menarik.

##### 5. Hakikat Pembelajaran Matematika di SD

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar. Siagian menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu

pengetahuan yang menggunakan istilah simbol atau lambang yang dapat berfungsi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Yolanda, 2022). Matematika mampu meningkatkan kecakapan berpikir peserta didik sehingga mudah dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupannya. Hal serupa juga disebutkan bahwa matematika adalah ilmu seputar bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang berfungsi dalam menyelesaikan masalah bilangan (Fahrurrozi & Hamdi, 2017). Matematika juga mampu mengembangkan kreatifitas peserta didik karena dapat difungsikan sebagai penyaji informasi dalam berbagai cara.

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Rahayu & Masniladevi, 2020). Kemudian Nurhasanah menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis pada peserta didik (Ariani & Kenedi, 2018). Matematika mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan menghitung, mengukur, serta penerapan rumus matematika dalam penyelesaian permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, matematika memiliki peranan penting untuk selalu dipelajari oleh peserta didik.

#### 6. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar menurut Hamalik adalah perubahan tingkah laku peserta didik baik dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilannya

(Nova, 2021). Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Kemudian definisi hasil belajar menurut Winkel adalah suatu perubahan yang menjadikan manusia berubah, baik dari aspek sikap maupun tingkah lakunya. Aspek-aspek perubahan tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Julianti, 2019). Hasil belajar dapat diartikan sebagai penentu berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti dan memahami materi selama proses pembelajaran dimana dituangkan dalam skor atau nilai perolehan hasil tes terkait materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Nawawi yang mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan tertuang dalam skor yang telah diperolehnya dari hasil tes terkait materi ajar tertentu (Julianti, 2019).

Dapat diartikan bahwa makna hasil belajar adalah suatu perubahan pada peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Adapun tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk menentukan berhasil tidaknya perolehan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, yang dilihat berdasarkan skala skor atau nilai. Jadi, guru mampu mengukur perkembangan kemampuan peserta didiknya terhadap materi ajar yang telah dipelajari sebelumnya.

Sedangkan hasil belajar matematika merupakan tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika setelah melalui proses pembelajaran dimana akan ditunjukkan dengan skor atau nilai yang

diperoleh selama pelaksanaan tes hasil belajar dalam waktu tertentu (Julianti, 2019). Hasil belajar matematika dapat diartikan sebagai kemampuan pemahaman peserta didik yang diperoleh selama proses pembelajaran matematika dimana dapat dilihat dari nilai dan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika yang telah dipelajari sebelumnya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika merupakan perubahan perilaku peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memudahkan dalam menyelesaikan soal-soal permasalahan matematika.

## 7. Materi Bangun Datar

### a. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar menurut Astuti merupakan himpunan dari titik-titik dimana secara keseluruhan terdapat pada satu bidang (Irmaningsih et al., 2021). Selanjutnya bangun datar dapat diartikan sebagai bangun yang bisa digambar pada bidang datar, merupakan gambar dua dimensi yang berarti hanya memiliki panjang dan lebar tanpa adanya tinggi ataupun tebal (Mardati & Sintawati, 2019). Hal serupa juga dikemukakan oleh Saefudin yang menyebutkan bahwa bangun datar adalah bidang datar yang terdiri atas titik-titik atau garis-garis sehingga terbentuk bangun dua dimensi yang memiliki keliling dan luas (Irmaningsih et al., 2021).

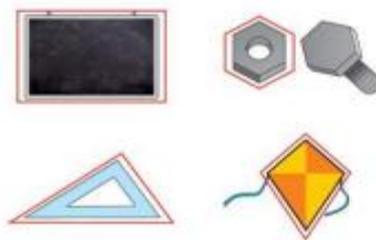
Bangun datar juga diartikan sebagai bangun yang hanya mempunyai keliling dan luas, diantaranya persegi, persegi panjang, segitiga, belah

ketupat, layang-layang, jajar genjang, lingkaran dan trapesium (Saputra et al., 2020). Beragam bangun datar yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. Sebagai contoh bagian atap rumah yang berbentuk segitiga, papan tulis dan meja yang merupakan bentuk segiempat. Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan terkait definisi bangun datar adalah suatu bangun yang tersusun atas garis-garis baik lurus maupun lengkung yang hanya memiliki keliling serta luas.

b. Ciri-ciri Bangun Datar

1) Segi banyak

Segi banyak merupakan bangun tertutup yang dibatasi paling sedikit tiga buah ruas garis. Segi banyak disebut bangun datar karena tersusun dari beberapa garis dan tidak terletak pada satu garis lurus. Sedangkan bukan segi banyak adalah suatu bangun tertutup/ tidak tertutup yang tidak dibatasi oleh garis lurus (Mardati & Sintawati, 2019).



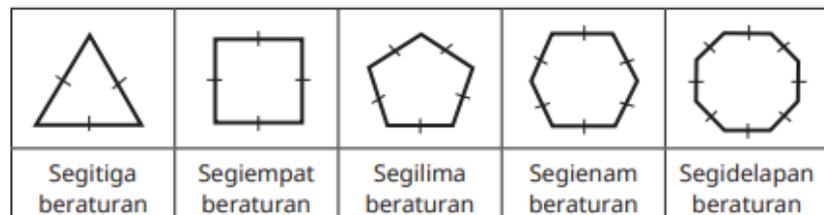
**Gambar 2.6 Contoh Segi Banyak**



**Gambar 2.7 Contoh Bukan Segi Banyak**

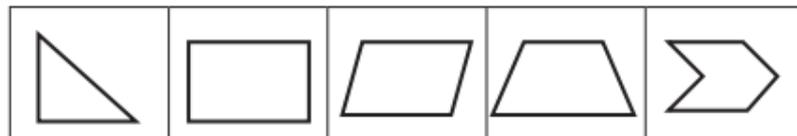
Adapun pengelompokan segi banyak sebagai berikut (Hobri et al., 2022):

- a) Bangun segi banyak beraturan, ciri-cirinya adalah memiliki sisi-sisi sama panjang; memiliki sudut sama besar; memiliki simetri lipat dan simetri putar yang sama dengan besar jumlah sudutnya.



**Gambar 2.8 Contoh Segi Banyak Beraturan**

- b) Bangun segi banyak tak beraturan, dengan ciri-ciri besar sudut tidak sama; panjang sisi tidak sama; simetri lipat dan simetri putar yang tidak sama dengan jumlah sudutnya.



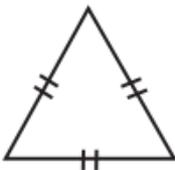
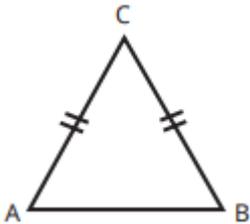
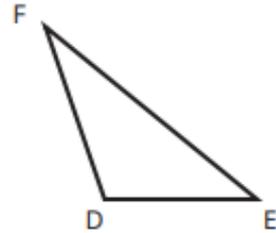
**Gambar 2.9 Contoh Segi Banyak Tak Beraturan**

## 2) Segitiga

Seragam benda dengan bentuk segitiga seperti rambu-rambu lalu lintas, penggaris segitiga, dan lain-lain.

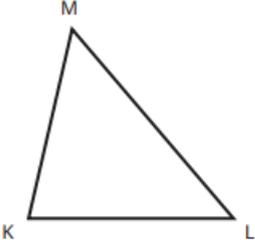
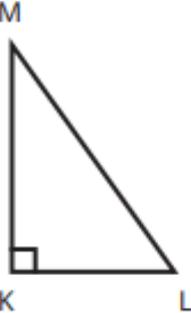
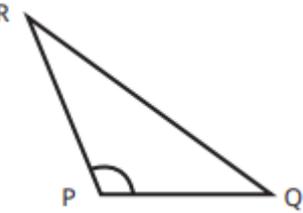
### a) Pengelompokan Segitiga Berdasarkan Sisinya

**Tabel 2.1 Pengelompokan Segitiga Berdasarkan Sisinya**

No	Nama Segitiga	Ciri-ciri
1.	Segitiga Sama Sisi 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki tiga sisi</li><li>• Semua sisi sama panjang</li><li>• Memiliki tiga sudut</li><li>• Semua sudut sama besar</li><li>• Masing-masing sudut sebesar <math>60^\circ</math></li></ul>
2.	Segitiga Sama Kaki 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki tiga sisi</li><li>• Kedua sisi kaki sama panjang</li><li>• Memiliki tiga sudut</li><li>• Kedua sudut kaki sama besar</li></ul>
3.	Segitiga Sembarang 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memiliki tiga sisi</li><li>• Ketiga sisi tidak sama panjang</li><li>• Memiliki tiga sudut</li><li>• Ketiga sudut tidak sama besar</li></ul>

b) Pengelompokan Segitiga Berdasarkan Sudutnya

**Tabel 2.2 Pengelompokan Segitiga Berdasarkan Sudutnya**

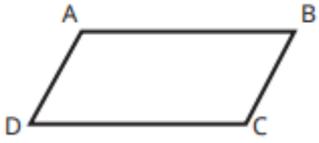
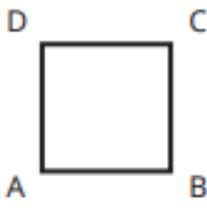
No	Nama Segitiga	Ciri-ciri
1.	Segitiga Lancip 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tiga sisi</li> <li>• Memiliki tiga sudut</li> <li>• Ketiga bersudut lancip (kurang dari <math>90^\circ</math>)</li> </ul>
2.	Segitiga Siku-siku 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tiga sisi</li> <li>• Memiliki tiga sudut</li> <li>• Salah satu sudutnya siku-siku (<math>90^\circ</math>)</li> </ul>
3.	Segitiga Tumpul 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tiga sisi</li> <li>• Memiliki tiga sudut</li> <li>• Salah satu sudutnya tumpul (lebih dari <math>90^\circ</math>)</li> </ul>

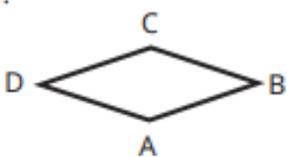
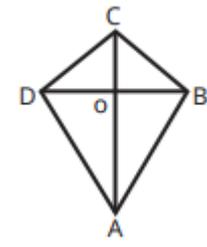
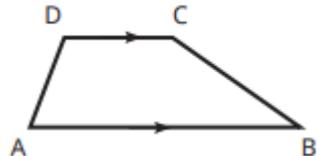
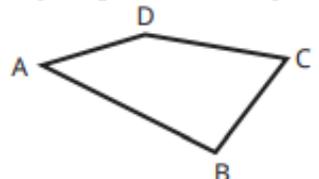
### 3) Segiempat

Segiempat merupakan bangun datar yang terdiri dari empat sisi.

Berikut pengelompokan segiempat:

**Tabel 2.3 Pengelompokan Segiempat**

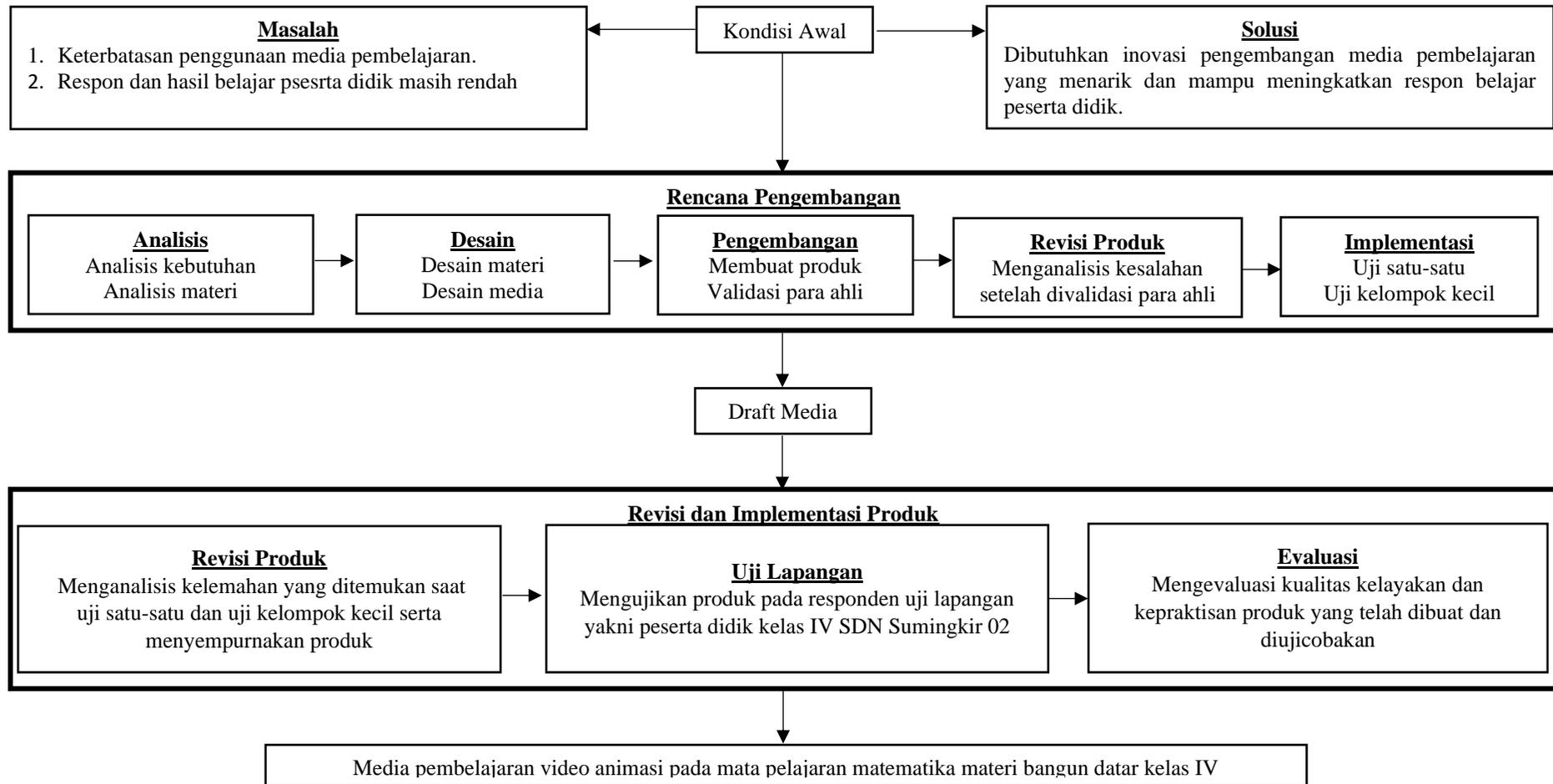
No	Nama Segitiga	Ciri-ciri
1.	<p>Jajar Genjang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Memiliki dua pasang sisi sejajar</li> <li>• Sisi-sisi yang sejajar sama panjang</li> <li>• Sudut-sudut yang berhadapan sama besar</li> </ul>
2.	<p>Persegi Panjang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Memiliki dua pasang sisi sejajar</li> <li>• Sisi-sisi yang sejajar sama panjang</li> <li>• Sudut-sudut yang berhadapan sama besar</li> <li>• Semua sudut berbentuk siku-siku</li> </ul>
3.	<p>Persegi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Memiliki dua pasang sisi sejajar</li> <li>• Semua sisi sama panjang</li> <li>• Sudut-sudut yang berhadapan sama besar</li> </ul>

		berhadapan sama besar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua sudut berbentuk siku-siku</li> </ul>
4.	<p>Belah Ketupat</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Memiliki dua pasang sisi sejajar</li> <li>• Semua sisi sama panjang</li> <li>• Sudut-sudut yang berhadapan sama besar</li> </ul>
5.	<p>Layang-layang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Tidak memiliki sisi sejajar</li> <li>• Sisi yang berdekatan sama panjang</li> <li>• Sudut yang berhadapan sama besar (sudut B = D)</li> </ul>
6.	<p>Trapesium</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Memiliki sepasang sisi sejajar</li> <li>• Pada trapesium sama kaki, kedua kaki sama panjang</li> <li>• Pada trapesium siku-siku, ada dua sudut berbentuk siku-siku</li> </ul>
7.	<p>Segiempat sembarang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki empat sisi</li> <li>• Memiliki empat titik sudut</li> <li>• Tidak memiliki sisi yang sama panjang</li> </ul>

## **B. Kerangka Pikir**

Definisi kerangka pikir menurut Uma Sekaran adalah model konseptual terkait bagaimana hubungan antar faktor yang sudah diidentifikasi sebagai permasalahan yang dianggap krusial (Sugiyono, 2019). Kerangka pikir akan disajikan dalam bentuk bagan, agar mempermudah orang lain dalam memahami kerangka pikir yang akan disajikan.

Pada kondisi awal pada penelitian ini ditemukannya beragam permasalahan diantaranya adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap respon dan hasil belajar matematika kelas IV. Perlu ditawarkannya solusi dari masalah tersebut yakni inovasi pengembangan media pembelajaran video animasi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan materi yang diperlukan untuk dilanjutkan pada tahap desain konsep materi dan konsep media pembelajaran. Selanjutnya pembuatan produk dan diuji ahli kepada validator (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Dilakukan analisis dan perbaikan berdasarkan masukan dari validator. Draft media diuji cobakan kepada guru dan peserta didik (uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan). Kemudian evaluasi kelayakan produk, sehingga tercipta media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV. Berikut adalah bagan kerangka pikir pada penelitian ini:



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Pikir

### **C. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana sebelumnya rumusan masalah penelitian tersebut berupa pertanyaan (Sugiyono, 2019). Dapat diartikan pula hipotesis sebagai bentuk jawaban teoritis terhadap rumusan masalah, karena belum jawaban empirik yang mengacu pada data. Oleh karena itu, hipotesis pada penelitian ini adalah proses pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *software sparkol videoscribe, VN video editor* dan *zepeto*; serta media pembelajaran video animasi layak digunakan pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar.