

## Multimedia Pembelajaran SD Berbasis Konstruktivistik

Suyoto<sup>1\*</sup>, Mita Hapsari Jannah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika/FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

\*Email: [yoto.suyoto84@yahoo.com](mailto:yoto.suyoto84@yahoo.com)

### Abstrak

**Kata Kunci:**

Multimedia; bangun datar; konstruktivistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran SD berbasis teori belajar konstruktivistik pada kompetensi bangun datar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (define, design, development, disseminate). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Data diambil melalui wawancara, observasi, angket validasi, angket respon, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskripsi kualitatif, deskripsi kuantitatif, dan uji-t. Pada tahap define dilakukan wawancara dan observasi untuk menelaah kurikulum SD dari kelas I sampai kelas V sehingga diperoleh kompetensi bangun datar. Kemudian untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SD yakni kebutuhan multimedia powerpoint dan greenboard sebagai media yang membantu konstruksi konsep bangun datar. Pada tahap design dilakukan perancangan multimedia draft I. Draft I mengalami pengembangan pada tahap development dengan angket validasi dari validator ahli media dan ahli materi. Draft I dinyatakan valid dengan revisi yakni mempermudah konstruksi rumus luas bangun datar dan menambah animasi. Selanjutnya dikembangkan draft II untuk diujicobakan kepada 17 siswa kelas V. Hasil observasi catatan lapangan dan angket respon menunjukkan bahwa 17 siswa tersebut puas dengan multimedia draft II serta siswa semakin paham pengertian, asal-usul rumus luas, dan hubungan antar bangun datar. Revisi menuju draft III yakni penambahan suara tepuk tangan sebagai penghargaan kepada siswa. Draft III ini kemudian diujicobakan kepada 32 siswa kelas V sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga didapatkan hasil tes dimana  $t_{hitung} = 2.016$  dengan  $t_{tabel} = 1.645$ . Artinya prestasi siswa kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi siswa kelas kontrol. Draft III berkembang menjadi produk akhir yang kemudian disebarkan pada tahap disseminate. Penyebaran dilakukan dengan penyerahan produk kepada guru, pelatihan kepada guru, dan seminar nasional.

### 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi di tiga SD di Purworejo didapatkan bahwa siswa masih banyak yang belum paham asal-usul rumus luas bangun datar. Mereka juga tidak tahu bahwa luas persegi bisa didapatkan dari dua kali luas segitiga. Ini berarti siswa masih terbiasa dengan hafalan tanpa ada konstruksi pemahaman.

Di sisi lain, penggunaan multimedia di SD masih minim mengingat keterbatasan fasilitas. Padahal multimedia sangat besar manfaatnya untuk pembelajaran. Terutama pembelajaran matematika yang abstrak agar tidak berkesan membosankan.

Faktor konstruksi pemahaman pada siswa merupakan salah satu faktor internal yang

mempengaruhi prestasi belajar. adalah faktor yang muncul pada diri seorang siswa itu sendiri. Teori konstruktivistik menekankan bahwa belajar yang baik berasal dari prakarsa siswa. Dalam belajar siswa harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman yang bermakna. Prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik ialah: (a) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, (b) menekankan siswa untuk berpikir dan bertindak daripada guru, (c) menekankan pembelajaran aktif (*active learning*), (d) menggunakan pendekatan penemuan atau panduan penemuan, (e) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, (f) menggunakan aktivitas *cooperative* atau *collaborative learning*, (g) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, (h) melibatkan siswa untuk memilih dan mengosiasikan tujuan, strategi, dan cara evaluasi pembelajaran, (i) mendorong otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (j) mendukung refleksi belajar siswa, (k) mendorong siswa untuk menerima dan merefleksikan pada kompleksitas dunia nyata, dan (l) menggunakan penilaian dan aktivitas secara pribadi yang relevan bagi siswa.[1]

Pandangan konstruktivistik telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Pandangan konstruktivistik percaya bahwa metode pembelajaran tradisional seperti latihan dan praktik (*drill and practice*) kurang mampu mengembangkan pebelajar sepanjang hayat. Hal ini berarti metode belajar tersebut sulit untuk diterapkan pada situasi baru. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, teori konstruktivistik menganjurkan metode *hypermedia*, simulasi, dan lain-lain yang lebih bermanfaat bagi siswa. Dengan metode tersebut siswa bebas mencari informasi, menerapkan gaya belajar mereka sendiri, dan menggunakan perangkat lunak sebagai sumber belajar selain guru. Hal yang lebih penting lagi menurut Jonassen (dalam [1]) bahwa teori konstruktivistik mendukung penggunaan *computerbased tools*, dimana siswa dapat merancang dan membangun sendiri pengetahuan mereka. Integrasi utama

konstruktivistik dalam multimedia pembelajaran terletak pada interaktivitas. Interaktivitas terwujud dalam bentuk *learner control*. Oleh karena itu, pengembangan multimedia hendaknya memperhatikan interaktivitas mulai dari tahap awal hingga akhir pengembangan. Baik dari strategi maupun desain materi yang akan disajikan.

Berdasarkan pada kedua hal tersebut di atas, yaitu penggunaan komputer dalam pembelajaran dan fakta adanya teori belajar konstruktivistik, maka penting diadakan suatu pengembangan produk multimedia yang didasarkan pada teori belajar konstruktivistik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (a) bagaimana pengembangan multimedia berbasis teori belajar konstruktivistik; serta (b) keefektifan multimedia tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar.

## 2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan[2] dengan model pengembangan *4D* (*define, design, development, disseminate*). Data diambil melalui wawancara, observasi, angket validasi, angket respon, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskripsi kualitatif, deskripsi kuantitatif, dan uji-t [2].

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Purworejo pada bulan Maret sampai Juli 2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Sedangkan objek penelitian adalah bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis teori belajar konstruktivistik serta keefektifan multimedia tersebut dalam peningkatan prestasi belajar.

Secara ringkas penjelasan tahapan *4D* beserta teknik pengambilan data dan teknik analisis data yang digunakan disajikan pada Tabel 1 pada Lampiran 1 di bawah.

Pada Tabel 1, nampak bahwa draft I berkembang menjadi draft II. Draft I dapat berkembang menjadi draft II jika hasil angket validasi ahli materi mempunyai skor lebih dari 37 serta hasil angket validasi ahli media mempunyai

skor lebih dari 63. Jika sebaliknya, maka proses revisi draft I perlu diulang.

Kemudian draft II dapat berkembang menjadi draft III jika hasil angket respon siswa mempunyai skor lebih dari 27 serta hasil angket respon guru mempunyai skor lebih dari 72. Jika sebaliknya, maka proses revisi draft II perlu diulang.

Terakhir, draft III dapat berkembang menjadi produk akhir jika uji-*t* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya prestasi kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih baik daripada prestasi kelas kontrol tanpa multimedia. Jika  $H_0$  diterima, maka proses revisi draft III perlu diulang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum serta analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan dua orang guru kelas V SD N Purworejo, didapatkan bahwa kurikulum yang dipakai di SD N Purworejo adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk semua jenjang kelas I sampai VI. Lalu materi bangun datar yang sudah didapat berjenjang dari kelas I sampai kelas V dirinci pada Tabel 2 di Lampiran

Dari Tabel 2 tersebut, dengan masukan guru dan mengingat kebutuhan siswa, maka diputuskan materi yang digunakan pada multimedia ini adalah materi bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, jajargenjang, dan layang-layang. Pembahasan meliputi luas enam bangun datar tersebut.

Diharapkan dari konstruksi luas bangun datar, siswa juga semakin paham pengertian, ciri-ciri, sifat, dan hubungan antar bangun datar. Pemahaman ini akan nampak ketika siswa mengerjakan latihan soal, kuis 1, dan kuis 2 (tes prestasi).

Dari analisis kebutuhan guru dan siswa juga didapatkan bahwa guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan media powerpoint. Karenanya untuk kemudahan penggunaan, multimedia yang dikembangkan adalah powerpoint. Mengingat

bahwa komputer untuk tiap anak tidak tersedia di dalam kelas, tetapi hanya di laboratorium komputer, maka penggunaan media powerpoint dikombinasikan dengan greenboard/papan tulis. Pengombinasian ini oleh guru juga mempermudah siswa dalam mengonstruksi luas bangun datar agar bisa dipraktikkan langsung dengan pensil dan kertas.

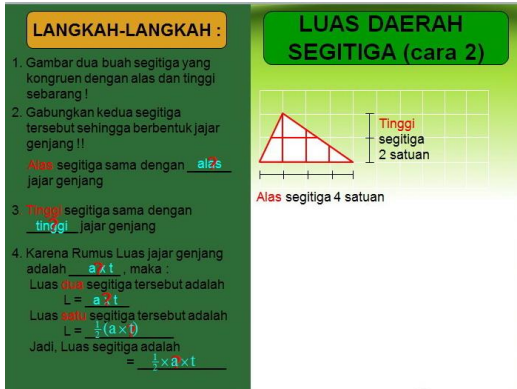
#### 3.2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dirancang multimedia dengan software Microsoft. PowerPoint 2007. Meskipun program ini sudah dikenal oleh guru dan siswa, akan tetapi penggunaannya belum optimal dan menarik. Agar optimal, program ini dirancang sesuai teori belajar konstruktivistik, yakni memancing siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Baik ketika siswa sendiri yang menjalankan program tersebut maupun ketika guru yang menjalankan program tersebut untuk mengarahkan siswa. Agar menarik, program ini dirancang menjadi multimedia. Yakni tidak hanya presentasi berupa tulisan, tapi juga animasi dan suara. Media yang digunakan juga tidak hanya powerpoint tapi dibantu oleh papan tulis (ketika guru presentasi) dan pensil-kertas (ketika siswa mengonstruksi pemahamannya).

Alasan lain pemilihan program Ms. PowerPoint yang sudah dikenal oleh guru adalah agar ke depannya sesuai perkembangan teknologi guru juga bisa mengembangkan sendiri program ini agar semakin optimal dan menarik. Misalnya powerpoint dapat diubah/convert menjadi flash dengan animasi yang lebih beragam sehingga kemasannya lebih menarik. Perancangan media pada tahap ini menghasilkan draft I dengan sampel Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Penurunan Rumus



Gambar 2. Cara 2 Menentukan Rumus Luas Segitiga

### 3.3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini draft I mengalami tiga proses pengembangan sebagai berikut.

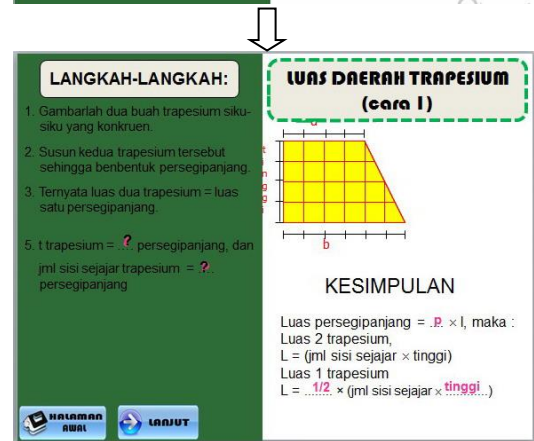
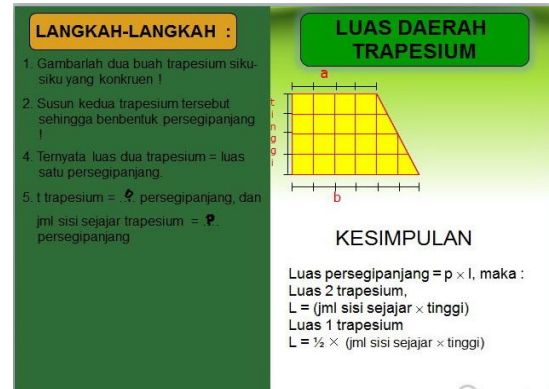
#### 3.3.1. Validasi Ahli

Pada proses pertama, draft I divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen pendidikan matematika, yakni Wharyanti Ika Purwaningsih, M. Pd. Tabel 3 berikut adalah hasil angket validasinya.

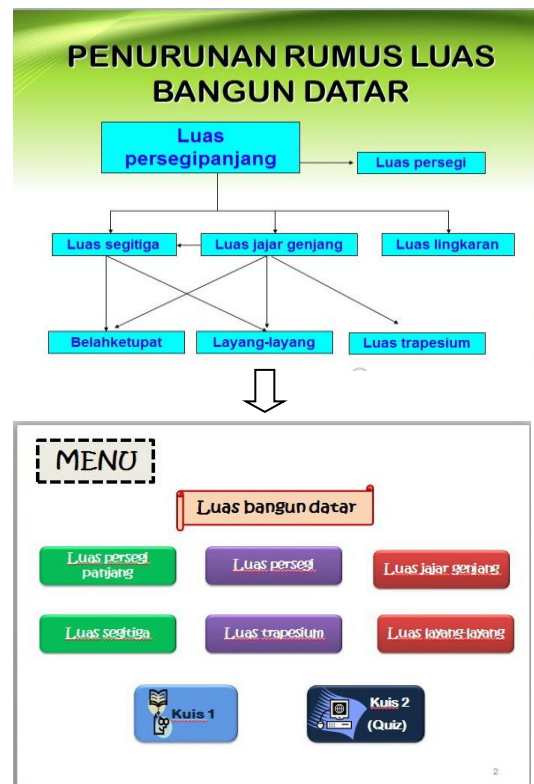
Tabel 3. Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
<b>Kualitas Materi</b>		
1	Materi sesuai KTSP	4
2	Keluasan cakupan isi materi	5
3	Kejelasan isi materi	4
4	Materi sesuai teori belajar konstruktivistik	5
<b>Kualitas Bahasa</b>		
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	4
6	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4
<b>Kualitas Latihan Soal dan Kuis</b>		
7	Kesesuaian latihan soal dan kuis dengan kompetensi	5
8	Runtutan penyajian latihan soal dan kuis	5
9	Latihan soal sesuai teori belajar konstruktivistik	5
10	Kunci jawaban dan penskoran	4
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>45</b>

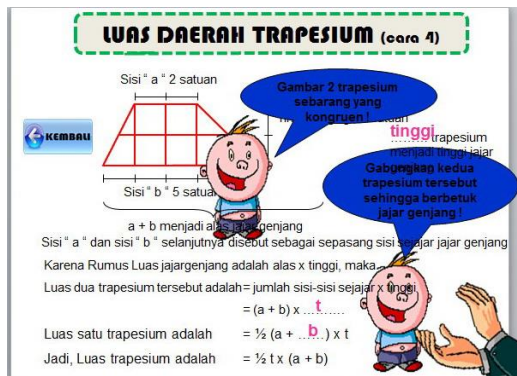
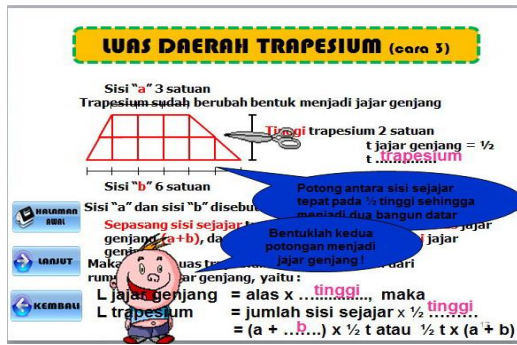
Dari total skor 45 maka multimedia dinyatakan valid oleh ahli materi. Revisi dari ahli materi sebagaimana digambarkan pada Gambar 2 yakni menyederhanakan menu awal, memperjelas konstruksi rumus luas trapesium, menambah cara mencari luas trapesium (cara 3 dan cara 4), serta menambah kuis 1.



Gambar 3. Memperjelas Konstruksi Luas Trapesium



Gambar 4. Menyederhanakan Menu Awal



Penambahan Cara Mencari Luas Trapesium dan Kuis 1

Gambar 5. Revisi Ahli Materi

Sedangkan ahli media adalah dosen media pembelajaran, yakni Drs. Lilik Wahyu Utomo, M. Pd. Tabel 4 berikut adalah hasil angket validasinya.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
<b>Kualitas Grafis</b>		
1	Tata letak teks dan gambar	4
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
4	Kesesuaian warna	4
5	Kemenarikan sajian gambar animasi	3
6	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi	4
7	Kesesuaian balon kata dengan teori belajar konstruktivistik	5
<b>Kualitas Tombol</b>		
8	Kemenarikan tampilan tombol	4
9	Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol	4
<b>Efisiensi Media</b>		
10	Kemudahan pemakaian program	5
11	Kemudahan memilih menu program	5
12	Kemudahan berinteraksi dengan program sesuai teori belajar konstruktivistik	5
13	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
<b>Fungsi Tombol</b>		
14	Kemudahan memahami struktur tombol	5
15	Ketepatan reaksi tombol	5
<b>Kualitas Fisik</b>		
16	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi / penggandaan	5
17	Kekuatan/keawetan program	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>76</b>

Dari total skor 76 maka multimedia dinyatakan valid oleh ahli media. Revisi dari ahli media sebagaimana digambarkan pada Gambar 6 yakni penambahan animasi gerak di awal dan akhir slide agar lebih menarik.



Gambar 6. Revisi Ahli Media

Setelah proses revisi di atas, multimedia berkembang menjadi draft II yang diujicobakan pada skala kecil. Berikut penjelasannya

### 3.3.2. Uji Coba Skala Kecil

Pada proses pengembangan yang kedua ini, draft II diujicobakan pada 17 siswa kelas V SD. Uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa. Proses uji coba diamati oleh 1 orang guru untuk kemudian dilakukan pengisian angket respon guru. Hasil angket respon siswa dan guru masing-masing pada Tabel 5 dan 6 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Pemrograman</b>		
1	Kemudahan pemakaian media	5
2	Kemudahan memilih menu program	5
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
4	Ketepatan reaksi tombol	5
<b>Aspek Isi</b>		
5	Tidak ada kata/kalimat yang negatif	5
6	Latihan soal dan kuis sesuai dengan materi yang disampaikan	5
7	Melalui media ini siswa mudah memahami materi pembelajaran	4
8	Penyajian materi dan balon kata sesuai teori belajar konstruktivistik	5
9	Latihan soal jelas dan sesuai dengan teori belajar konstruktivistik	5
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	4
11	Latihan soal dan kuis yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa	5
12	Soal kuis 2 adalah pengembangan konstruksi pemahaman siswa tentang luas bangun datar	4
<b>Aspek Tampilan</b>		
13	Tata letak teks dan gambar	4
14	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
15	Kesesuaian warna	4
16	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
17	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan	5
18	Kemenarikan tampilan tombol yang digunakan	4
19	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan	4
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>86</b>

Karena total skor angket respon siswa adalah 33.1 serta total skor angket respon guru adalah 86, maka draft II dapat dikembangkan menjadi draft III. Pengembangan draft II berdasarkan catatan lapangan peneliti yakni dengan menambah suara tepuk tangan di powerpoint sebagai bentuk penghargaan kepada siswa. Hal ini sekaligus untuk memperbaiki skor pernyataan 5 pada angket respon siswa.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Pemrograman</b>		
1	Kemudahan pemakaian media	5
2	Kemudahan memilih menu program	5
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
4	Ketepatan reaksi tombol	5
<b>Aspek Isi</b>		
5	Tidak ada kata/kalimat yang negatif	5
6	Latihan soal dan kuis sesuai dengan materi yang disampaikan	5
7	Melalui media ini siswa mudah memahami materi pembelajaran	4
8	Penyajian materi dan balon kata sesuai teori belajar konstruktivistik	5
9	Latihan soal jelas dan sesuai dengan teori belajar konstruktivistik	5
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	4
11	Latihan soal dan kuis yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa	5
12	Soal kuis 2 adalah pengembangan konstruksi pemahaman siswa tentang luas bangun datar	4
<b>Aspek Tampilan</b>		
13	Tata letak teks dan gambar	4
14	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
15	Kesesuaian warna	4
16	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
17	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan	5
18	Kemenarikan tampilan tombol yang digunakan	4
19	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan	4
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>86</b>

### 3.3.3. Uji Coba Skala Besar

Pada proses pengembangan yang ketiga ini, draft III diujicobakan pada 32 siswa kelas V SD. Ketiga puluh siswa tersebut disatukan menjadi satu kelas eksperimen.

Setelah dikenai multimedia, kelas eksperimen diberi kuis 2 sebagai tes prestasi belajar. Dilakukan perbandingan data tes prestasi belajar dengan kelas kontrol tanpa multimedia. Hasil perbandingan diperoleh  $t_{hitung} = 2.016$  dengan  $t_{tabel} = 1.645$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya prestasi kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih baik daripada prestasi kelas kontrol tanpa multimedia. Hal ini juga berarti penggunaan multimedia berbasis teori belajar konstruktivistik secara signifikan efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Karena draft III telah berhasil melalui uji-t, maka draft III berkembang menjadi produk akhir yang siap disebarkan.

#### 3.3.4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Produk akhir disebarakan melalui penyerahan produk kepada siswa kelas VA dan VB, 2 orang guru kelas V, dan 1 orang guru TIK. Diadakan juga pelatihan produk kepada 3 orang guru tersebut. Selanjutnya hasil penelitian dari awal hingga produk akhir dipublikasikan melalui seminar nasional.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan model 4D, penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran SD berbasis teori belajar

konstruktivistik yang valid secara materi maupun pemograman, mudah digunakan oleh siswa dan guru, serta efektif secara signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

#### REFERENSI

- [1] Niken Ariani, Deny Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka; 2010. 76-173.
- [2] Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2010. 1-300.

LAMPIRAN

Tabel 1. Tahap Pengembangan Multimedia

Tahap 4D	Multimedia yang Dihasilkan	Kegiatan	Teknik Pengambilan Data	Teknik Analisis Data
<i>Define</i> (pendefinisian)	-	Analisis kurikulum serta analisis kebutuhan guru dan siswa	Wawancara tak terstruktur serta observasi dengan catatan lapangan	Deskriptif kualitatif
<i>Design</i> (perancangan)	Draft I	Merancang multimedia draft I berdasarkan pendefinisian tahap sebelumnya	Refleksi diri dengan observasi	Deskriptif kualitatif
<i>Development</i> (pengembangan)	Draft II	Draft I divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media kemudian direvisi menjadi draft II	Angket validasi	Deskriptif kualitatif dan kuantitatif
	Draft III	Draft II diujicobakan pada skala kecil 1 guru dan 15 siswa kemudian direvisi menjadi draft III	Observasi dengan catatan lapangan serta angket respon guru dan siswa	Deskriptif kualitatif dan kuantitatif
	Produk Akhir	Draft III diujicobakan pada skala besar 2 guru dan 30 siswa kelas eksperimen. Pengambilan data prestasi sebagai perbandingan dilakukan di kelas control. Draft III kemudian direvisi menjadi produk akhir	Observasi dengan catatan lapangan, angket respon guru, serta tes prestasi	Deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dengan uji-t
<i>Disseminate</i> (penyebaran)	Produk Akhir	Penyerahan produk kepada guru, pelatihan kepada guru, dan seminar nasional.	-	-



**Tabel 2.** Jenjang Materi Bangun Datar Pada Sekolah Dasar

Kelas I Semester 2	Tema Budi Pekerti	Standar Kompetensi	:	Mengenal bangun datar sederhana
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan benda-benda yang secara geometris berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.</li> <li>• Menyebutkan ciri-ciri segitiga, segiempat, dan lingkaran ditinjau dari banyak sisinya.</li> <li>• Menjiplak berbagai bentuk segitiga, segiempat, dan lingkaran.</li> <li>• Mengelompokkan berbagai bentuk segitiga, segiempat, dan lingkaran, menurut bentuk, permukaan, warna, atau ciri lainnya.</li> </ul>
Kelas II Semester 2	Tema Lingkungan	Standar Kompetensi	:	Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan bangun datar.</li> <li>• Mengenal sudut bangun datar</li> </ul>
Kelas III Semester 2	Tema Kerajinan Tangan; Kegemaran	Standar Kompetensi	:	Memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya</li> <li>• Mengidentifikasi berbagai jenis dan besar sudut</li> </ul>
	Tema Pendidikan	Standar Kompetensi	:	Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung keliling persegi dan persegi panjang</li> <li>• Menghitung luas persegi dan persegi panjang</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang</li> </ul>
Kelas IV Semester 1		Standar Kompetensi	:	Menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga</li> </ul>
Kelas IV Semester 2		Standar Kompetensi	:	Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris.</li> <li>• Menentukan hasil pencerminan suatu bangun datar.</li> </ul>
Kelas V Semester 1		Standar Kompetensi	:	Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah
		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung luas trapesium dan layang-layang</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar</li> </ul>
Kelas V Semester		Standar Kompetensi	:	Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

2		Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar</li><li>• Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri</li><li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar sederhana</li></ul>
---	--	------------------	---	---