

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu keharusan yang ditempuh oleh setiap manusia. Karena, pendidikan adalah suatu hal yang mampu memberikan pengalaman dan membuat kehidupan manusia jauh lebih baik. Hal ini senada dengan Triwiyanto (2014:23) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peran hidup secara tepat. Sehingga untuk menghasilkan individu yang berkualitas tidaklah mudah. Hal ini disebabkan adanya permasalahan setiap individu yang berbeda-beda. Selain itu, banyaknya cabang ilmu pengetahuan yang sangat banyak. Khususnya pada pendidikan Sekolah Dasar, dimana seorang pendidik harus bisa menguasai berbagai mata pelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan cara memperbaiki kualitas pembelajaran disekolah. Terutama pada pembelajaran yang kurang diminati oleh anak-anak yakni matematika. Matematika merupakan momok atau hal yang ditakuti semua siswa karena kesulitan yang dimiliki. Banyak siswa yang merasa malas dan bosan karena pemikiran mereka yang merasa sulit terhadap matematika.

Matematika merupakan ratu pengetahuan karena memainkan peranan penting dalam pendidikan dan memajukan pikiran manusia (Rahayu dan Ulya : 2017). Susanto (2013:183) menyatakan bahwa dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar kritis, kreatif, dan aktif yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Sehingga apabila menemui permasalahan matematika di dunia nyata siswa mampu menerapkan ilmu yang didapat untuk memecahkan permasalahan tersebut. Seperti yang diketahui bahwa salah satu tujuan mata pelajaran matematika yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi

mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Terkait pentingnya proses pembelajaran matematika, seharusnya seluruh aspek pendidikan memberikan perhatian lebih terhadap proses pembelajaran matematika.

Kekurangan yang terdapat pada pembelajaran matematika yaitu kurangnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Siswa hanya menekankan teknik menghafal rumus tanpa mempunyai pemahaman konsep yang matang, dan kurangnya teknik pembelajaran yang variatif pada pembelajaran matematika. Sehingga cenderung membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil survei TIMSS yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam pembelajaran matematika masih sangat jauh dari rata-rata internasional. Hasil survei TIMSS tahun 2011 Indonesia berada pada peringkat ke-38 dari 45 negara dengan rata-rata 386. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa, rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu penyebabnya yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa (Annajmi : 2016). Selain itu, kenyataan lain yang terjadi yakni pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan kemampuannya dan terbuka menyampaikan gagasannya dalam matematika (Ulya dan Rahayu : 2017).

Permasalahan yang terjadi sebelumnya sama halnya yang terjadi di SD 1 Kesambi. Hasil observasi pembelajaran matematika yang dilakukan di kelas IV SD 1 Kesambi pada 10 November 2018, ditemukan bahwa guru kelas masih beracuan dengan buku sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Pembelajaran yang dilakukan juga masih menggunakan cara-cara terdahulu, dalam artian siswa masih diminta mendengarkan dan guru lebih banyak menerangkan. Selain itu, siswa juga masih bingung ketika dihadapkan oleh soal-soal latihan yang berhubungan dengan pemahaman konsep dan masih ragu dalam menulis jawabannya apakah itu benar atau salah.

Proses pembelajaran yang dilakukan hampir sama yaitu penjelasan materi kemudian dilanjutkan mengerjakan soal yang terdapat pada buku pegangan siswa dan juga guru. Selain itu, guru juga meminta siswa untuk maju mengerjakan soal didepan kelas. Siswa masih kesulitan dalam menemukan jawaban soal tersebut. Meskipun demikian, ada juga beberapa siswa yang duduk dibangku belakang yang tidak memperhatikan dan berbicara dengan temannya. Upaya tersebut dilakukan agar materi yang diajarkan dapat selesai tepat waktu. Hal ini senada dengan Ulya dan Rahayu (2019) bahwa pembelajaran matematika berorientasi pada teacher centered untuk memenuhi agar target materi dapat diselesaikan.

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas IV SD 1 Kesambi pada tanggal 10 November 2018, kemampuan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran sangatlah rendah. Hal ini diperkuat ketika siswa sedang diberikan pertanyaan oleh guru tentang segibanyak, siswa masih salah dan ragu dalam menjawab. Selain itu ada hal lain yang menyebabkan tingkat kemampuan pemahaman konsep siswa rendah yaitu siswa kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dikarenakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang variatif (monoton). oleh karena itu, siswa cenderung bosan dan bicara sendiri tanpa memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Permasalahan tersebut senada dengan pendapat (Masykur dan Fathani, 2009) mengungkapkan bahwa sejauh ini paradig pembelajaran matematika di Indonesia masih didominasi oleh pembelajaran konvensional, dimana guru banyak ceramah, menggurui dan otoritas tertinggi terletak pada guru. Sementara Hartono (2013), jika guru terlalu banyak berceramah, siswa akan mempunyai rasa ketergantungan yang tinggi terhadap orang lain sebagai sumber belajar. Untuk itu, didalam kegiatan belajar mengajar seharusnya siswa juga ikut aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Faktor lain yang menyebabkan pemahaman konsep siswa rendah yaitu kurangnya inovatif guru dalam menggunakan media. Hal ini didukung dengan adanya hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 1 Kesambi pada tanggal 10 November 2018, bahwa proses pembelajaran matematika belum bisa berjalan

dengan baik. Dikarenakan adanya kemampuan siswa yang berbeda-beda, dimana setiap siswa dalam memahami materi tidaklah sama. Kemudian, guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa belum bisa memahami secara konkret terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran matematika kelas IV SD 1 Kesambi diperoleh bahwa terdapat penyampaian pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Dalam pembelajaran kurang memanfaatkan media dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu, dalam diskusi kelompok siswa hanya diberikan persoalan tanpa adanya pengarahan. Dan ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya diberikan materi yang diambil dari buku bacaan sedangkan faktanya, siswa masih belum memahami materi yang disampaikan.

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep juga dapat dilihat dari hasil tes soal kemampuan pemahaman matematis siswa studi pendahuluan pada materi segibanyak dan bukan segibanyak yang menunjukkan rata-rata nilai siswa kelas IV SD 1 Kesambi yang berjumlah 18 siswa, nilai tertinggi pada tes soal menunjukkan 15%, sedangkan nilai terendahnya menunjukkan 85%. Dalam hal ini dapat dilihat ketika siswa menganalisis soal yang berkaitan dengan segibanyak, siswa masih terlihat ragu dalam menjawab. Bahkan, dalam menyelesaikan soal yang dikategorikan lebih mudah siswa masih ragu dan kurang yakin dalam memberikan jawabannya. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa pada SD 1 Kesambi pada materi segibanyak dan bukan segibanyak dikatakan rendah.

Permasalahan di atas perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran matematika agar tujuan belajar dapat tercapai dengan maksimal. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan pembelajaran yang lebih variatif, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD 1 Kesambi yaitu dengan cara menggunakan model *Discovery Learning*. Hal ini sejalan dengan Suratno (2019) bahwa model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh yang lebih efektif dalam

pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan penggunaan konsep matematika siswa pada dunia nyata. Kemendikbud (2013:199) menyatakan bahwa keuntungan menggunakan metode *Discovery Learning* ini adalah akan menjadikan siswa aktif dalam mengeluarkan gagasan dan bisa membantu siswa untuk memperkuat konsep belajarnya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri dari siswa.

Discovery Learning adalah proses belajar yang didalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. Balim (2009:2) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan mereka sendiri. Sebagaimana pendapat Lestari dan Yudhanegara (2017) bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang sedemikian sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa model *Discovery Learning* dapat memberikan pemahaman konsep yang baik terhadap pembelajaran matematika, karena siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep yang tertanam.

Lestari dan Yudhanegara (2017), menyatakan bahwa tahapan pada *Discovery Learning* yaitu, *Data Collection* (Kegiatan mengumpulkan data/informasi), *Data Processing* (kegiatan pengolahan data/informasi), *Verification* (verifikasi data), *Generalization* (Kesimpulan). Hal ini sejalan dengan Anitah (2009:55) menyatakan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya yaitu, guru menyajikan masalah dengan mengajukan pertanyaan tentang inti masalah misalnya bangun ruang, siswa berusaha memecahkan dengan cara mengenal masalah (merumuskan permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisa data hasil, dan membuat kesimpulan) serta menyampaikan hasil penelitian dari masalah yang diteliti. Berdasarkan pendapat tersebut model *Discovery Learning* ini dapat meningkatkan

pemahaman konsep siswa dalam menemukan rumus pada materi keliling dan luas bangun datar sederhana.

Manfaat dari pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* (berbasis penemuan) ini yaitu, (1) siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab siswa berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir (2) siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat (3) Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat (4) siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks (5) Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri. Untuk itu model *Discovery Learning* ini sangat membantu dalam permasalahan anak yang kurang memiliki pemahaman konsep yang baik.

Berkaitan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari, dkk (2017) menyatakan bahwa pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap pembelajaran matematika mengalami peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yaitu 12,97 dibandingkan dengan kelas control yaitu 10,76. Namun dalam penerapannya kurang maksimal dikarenakan kurangnya kerjasama dan kesungguhan siswa dalam menerima pembelajaran.

Penerapan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran matematika tidak akan maksimal, jika tidak dilengkapi dengan adanya media konkret. Dimana siswa mampu mengamati secara nyata penemuan konsep pada materi luas dan keliling bangun datar sederhana. Untuk itu, sangatlah penting media dalam menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini media konkret tersebut yaitu berupa Anyaman.

Menganyam merupakan bagian dari seni budaya yang dilahirkan dari Sumatera Barat (Yasnidawati, 2011). Menganyam adalah suatu kegiatan keterampilan yang bertujuan untuk menghasilkan aneka benda/barang pakai dan seni yang dilakukan dengan cara saling menyusupkan atau menumpang tindihkan bagian-bagian anyaman secara bergantian (Sumanto, 2005). Kerajinan anyaman tersebut dapat memberikan pemahaman yang nyata terhadap anak dalam

menemukan rumus pada materi keliling dan luas bangun datar sederhana. Hal ini senada dengan (Ariani : 2018) menyatakan bahwa kerajinan anyaman tersebut dapat mendukung siswa untuk memahami konsep-konsep pengukuran luas.

Penggunaan media anyaman pada pembelajaran matematika dengan model *discovery learning* ini berdampak pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini terjadi, karena pada langkah-langkah model *discovery learning* berbantuan media anyaman terdapat pengumpulan data (*data collection*) dengan mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya berbantuan media anyaman dan kemudian diolah (*data processing*) untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Dengan adanya kegiatan tersebut siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Penerapan *Discovery Learning* yang dibantu dengan adanya Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Karena, penelitian sebelumnya yang mempunyai persamaan latar belakang menemukan masalah didalam penelitiannya. Bahwa, pada hasil penelitiannya tersebut, tidak menemukan perbedaan dalam menerapkan *Discovery Learning* dalam memecahkan soal matematika. Hal ini didukung oleh penelitian Mawaddah dan Maryanti (2016) bahwa model pembelajaran *discovery learning* dalam penelitian tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Namun dalam penelitian ini belum adanya media pembelajaran untuk lebih memaksimalkan didalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penerapan model *discovery learning* dengan media anyaman bisa menjadikan solusi dalam pembelajaran matematika khususnya pemahaman konsep matematis. Siswa melakukan kegiatan dengan mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru, yang kemudian siswa memecahkan masalah tersebut dengan cara mencari dari berbagai sumber referensi berbantuan media anyaman sehingga diharapkan pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran bermakna bagi siswa. Dari uraian di atas, akan dilakukan penelitian

yang berjudul “**Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Anyaman Terhadap Kemampuan Matematis Siswa**” di SD 1 Kesambi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman lebih baik dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menerima pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan media anyaman dapat memenuhi ketuntasan belajar?
3. Apakah terdapat perbedaan selisih proporsi siswa yang tuntas sebelum dan sesudah diajar dengan model *Discovery Learning* berbantuan media anyaman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menguji rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman lebih baik dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman.
2. Untuk menguji kemampuan pemahaman matematis siswa yang menerima pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media anyaman dapat memenuhi ketuntasan belajar.
3. Untuk menguji perbedaan selisih proporsi siswa yang tuntas sebelum dan sesudah diajar dengan model *discovery learning* berbantuan media anyaman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat baik secara aspek teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris terhadap pentingnya kualitas pengajaran dalam dunia pendidikan, khususnya dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti yang akan datang terkait kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

a. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi atau gambaran kepada guru penerapan model *discovery learning* terhadap pembelajaran yang lebih efektif khususnya pada Kemampuan pemahaman matematis siswa.
- b. Memberikan informasi atau gambaran kepada guru tentang anyaman sebagai media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik.
- c. Memotivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran khususnya *discovery learning* berbantuan media anyaman terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

b. Bagi Siswa

- a. Melatih kemampuan siswa dalam memahami pemahaman konsep matematis.
- b. Membantu siswa dalam memahami materi luas dan keliling bangun datar sederhana.
- c. Menumbuhkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan solusi terhadap proses pembelajaran disekolah serta mendorong sekolah agar melakukan inovasi pembelajaran dalam rangka

meningkatkan kualitas dan mutu sekolah, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman serta wawasan peneliti dalam penerapan *discovery learning* berbantuan media anyaman terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Waktu penelitian ini dimulai pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Lokasi penelitian di SD 1 Kesambi Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 1 Kesambi yang berjumlah 18 siswa.
4. Objek dari penelitian ini adalah muatan mata pelajaran matematika kelas IV semester II.
5. Kompetensi Dasar
 - 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.
 - 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.
6. Materi yang akan diajarkan kepada siswa pada penelitian ini yaitu Keliling Dan Luas Bangun Datar Sederhana.

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman terhadap kemampuan pemahaman konsep dikatakan berpengaruh jika: (1) terdapat rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman lebih baik dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman, (2) kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diberikan

model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman dapat memenuhi ketuntasan belajar siswa, (3) terdapat perbedaan selisih proporsi ketuntasan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman.

2. *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah pendekatan kognitif dalam pembelajaran dimana guru menciptakan situasi bahwa siswa bisa belajar sendiri. Langkah-langkah pelaksanaan *discovery learning* diawali dengan *Stimulation* (pemberian rangsangan), *Problem Statement* (Mengidentifikasi masalah), *Data collection* (pengumpulan data), *Data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *Generalization* (menarik kesimpulan).

3. Anyaman

Anyaman merupakan suatu benda yang terbuat dari bambu yang diiris sangat tipis menyerupai lembaran berbentuk persegi panjang. Kemudian, bambu tersebut di rangkai sedemikian rupa sehingga membentuk pola yang bermacam-macam, seperti persegi panjang, persegi dan segitiga. Pembuatan anyaman ini terbuat dari kertas asturo yang terdiri dari dua warna. Cara penggunaan yaitu ketika siswa sudah menyelesaikan pembuatan anyaman tersebut, kemudian siswa menghitung satuan satuan yang ada pada kotak persegi, persegi panjang dan segitiga. Setelah itu, siswa memulai menghitung untuk menemukan rumus yang akan dicari.

4. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan menyerap dan memahami ide-ide matematika. Adapun indikator pemahaman konsep matematis siswa yaitu: (1) memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut (3) menyajikan situasi matematika ke dalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan dan kesamaannya (4) menerangkan secara verbal mengenai konsep yang dipelajarinya (5) menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur (6) menerapkan konsep secara algoritma (7) mengembangkan konsep yang telah dipelajari.

5. Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Sederhana

Fokus dari penelitian ini adalah pada materi keliling dan luas bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang dan segitiga). Adapun bangun datar persegi merupakan segi empat yang semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar yaitu 90° . Persegi panjang yaitu mempunyai dua sisi yang sama panjang dan semua sudutnya sama besar yaitu 90° . Sedangkan segitiga yaitu mempunyai tiga sisi dan sudut 180° .

