

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang telah tercantum pada alenia ke IV pembukaan Undang-undang dasar 1945. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat dan bangsa. Pendidikan dapat melalui pendidikan formal, informal, ataupun nonformal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang sesuai dengan tingkat pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Jenjang pendidikan dasar sampai dengan jenjang pendidikan tinggi mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan. Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (Shadiq, 2014:13). Siswa dituntut untuk belajar mencerna ide-ide baru, maupun menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang ada, mampu menangani masalah ketidakpastian, mampu menemukan keteraturan, dan mampu menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat mengembangkan siswa untuk berfikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan terhadap mata pelajaran matematika perlu dilakukan, karena semua bidang kehidupan manusia berhubungan erat dengan matematika.

Pembelajaran matematika pada hakikatnya bertujuan untuk melatih pola pikir siswa agar mampu berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh depdiknas sebagai berikut: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme. 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. 5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari (Shadig, 2014:11). Agar dapat mencapai semua tujuan pembelajaran matematika tersebut, maka guru haruslah dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Pada proses pembelajaran guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran matematika (Susanto, 2012:190).

Sedangkan proses pembelajaran matematika yang saat ini terjadi, kebanyakan guru masih dengan model pembelajaran yang konvensional, dan didominasi dengan ceramah, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika hendaknya mengetahui cara yang tepat untuk memberikan konsep matematika yang dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, matematika masih disajikan sebagai ilmu yang bersifat abstrak. Matematika merupakan ide-ide abstrak, yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu (Susanto 2012:183). Karena pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dan berisi simbol-simbol beberapa siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit. Anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami

kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak, karena keabstrakannya matematika relative tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Susanto 2012:184).

Siswa kurang memahami pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika dianggap sebagai pembelajaran yang kurang bermakna dan sulit,. Kurang bermakna pembelajaran matematika karena masih diajarkan secara konvensional dan tidak diadakan kreasi dalam pembelajaran matematika yang dapat menarik minat siswa terhadap matematika. Siswa akan merasa kesulitan jika pada awalnya siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran matematika dapat dipelajari secara mudah dan menyenangkan, agar materi pelajaran dapat dipahami secara maksimal oleh siswa sehingga akan memberikan pemahaman yang luas dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Membangun pemahaman pada setiap kegiatan belajar matematika akan memperluas pengetahuan matematika yang dimiliki (Susanto 2012:193).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran matematika di kelas IV, guru masih melakukan pembelajaran secara klasikal belum menerapkan sistem kelompok belajar, hanya ada komunikasi guru dengan siswa, tidak diimbangi siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Selain itu dalam pembelajaran guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran, dan masih menggunakan metode ceramah, sehingga tidak menumbuhkan peran aktif siswa. Selain itu siswa masih kurang terpusat pada pembelajaran, siswa cenderung gaduh dan bermain sendiri. Siswa hanya menunggu jawaban dari guru, selain itu siswa masih kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Saat pembelajaran matematika sebagian siswa ada yang sibuk sendiri dan tidak memperhatikan saat guru mengajar sehingga tidak paham terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di SD 5 Jekulo, Nilai kriteria ketuntasan minimum dalam matapelajaran matematika di SD 5 Jekulo yaitu 67, sedangkan saat ulangan harian masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM, nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil tengah semester menunjukkan nilai 75 dari banyak siswa dalam satu kelas. Pembelajaran

matematika sering tidak dilakukan inovasi seperti penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang dapat menunjang proses pembelajaran, penggunaan media masih jarang dilakukan hanya pada materi volume bangun ruang seperti kubus, bangun datar yang ada disekitar. Berdasarkan wawancara terhadap guru tentang pemahaman konsep matematis siswa, didapat bahwa siswa masih kurang dalam menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, artinya siswa masih sulit untuk mengartikan konsep sesuai dengan kemampuannya, sebagian besar siswa kelas IV dapat mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep yang telah dipelajari, sebagian kecil siswa dapat mengubah soal cerita kedalam bentuk matematis sesuai dengan kemampuannya, sebagian besar siswa dapat membedakan antara contoh dan bukan contoh yang sesuai dengan konsep, siswa dapat menyelesaikan soal cerita dengan baik namun harus dengan bantuan panduan dari guru, sebagian kecil siswa masih belum hafal perkalian sehingga masih kesulitan dalam membedakan konsep satu dengan konsep yang lain, misalnya konsep perkalian dengan pembagian.

Dari hasil tes prasiklus yang dilakukan di kelas IV SD 5 Jekulo yang berjumlah 29 siswa, siswa yang tuntas 17,2% dan siswa yang belum tuntas 82,8%. Menunjukkan skor dari setiap indikator pemahaman konsep A) menyajikan konsep dari berbagai representasi mencapai 76,55%, indikator B) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari mencapai 17,93%, indikator C) memberikan contoh dan kontra contoh dari konsep yang dipelajari mencapai 74,14%, indikator D) menerapkan konsep secara algoritma mencapai 30,17%, indikator E) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematis mencapai 82,74%, indikator F) membandingkan dan membedakan konsep-konsep mencapai 66,37%. Indikator dari keseluruhan yang menghasilkan rata-rata klasikal 57,79% dan termasuk kategori perlu bimbingan, jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis siswa kelas IV masih perlu bimbingan. Keterampilan yang diukur pada pemahaman konsep matematis yaitu keterampilan proses, dimana rata-rata keterampilan proses pada setiap indikator pemahaman konsep mencapai 64,16 % yang termasuk kategori perlu bimbingan, jadi dapat

disimpulkan bahwa keterampilan proses pada pemahaman konsep matematis pada materi bangun datar perlu bimbingan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di SD 5 Jekulo, ada permasalahan yang lain yaitu pada materi pembelajaran, siswa kesulitan memahami materi pembelajaran matematika. Dari hampir setiap tahun siswa yang tuntas masih belum banyak karena kurang dari 50% jumlah seluruh siswa. Pada saat observasi masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami konsep. Perlu dilakukan pengulangan dalam penyampaian materi agar siswa menjadi paham, hal tersebut tentunya akan menyita banyak waktu, sedangkan materi pada matapelajaran matematika sangat luas.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan prasiklus dapat diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, dan berpusat pada guru, karena komunikasi hanya berlangsung satu arah dari guru dengan siswa, siswa jarang menyampaikan pertanyaan kepada guru. Pembelajaran matematika masih kurang inovatif dan variasi sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik terlihat dari sikap siswa yang bermalas-malasan, siswa masih bersikap gaduh, berbicara sendiri, tidak konsentrasi pada pembelajaran, dan ketika guru memberikan pertanyaan siswa tidak dapat menjawab dan hanya menggantungkan jawaban dari siswa yang pintar. Selain itu pemahaman konsep matematis siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Disisi lain keterampilan pemahaman konsep matematis siswa sudah cukup baik. Pembelajaran matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali), penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu. Dimana siswa diajarkan untuk mencari tahu sendiri dengan bimbingan dari guru agar konsep yang abstrak dapat melekat, bertahan lama dalam memori siswa (Heruman, 2017:4).

Berdasarkan permasalahan di atas, akan diterapkan model pembelajaran untuk dapat memahami konsep matematis yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan

aktivitas siswa, dan setiap siswa mempunyai tanggungjawab yang sama kepada timnya. Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* adalah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang sudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2014:203). Sejalan dengan pendapat Sholeh (2017) bahwa model *teams game tournament* dapat mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar dengan tenang selain dapat memunculkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sugiartana (2013) model pembelajaran *TGT* akan dapat menguatkan ingatan siswa, karena pada tahap *tournament* berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Selain penerapan model pembelajaran *TGT*, juga diterapkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah roda bangun datar, diharapkan media roda bangun datar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bangun datar terutama keliling dan luas bangun datar. Diperkuat dari hasil penelitian oleh Rahman, dkk (2018) menunjukkan pembelajaran segitiga dan segiempat berbantuan media roda bangun datar dan model pembelajaran *TTW* siswa kelas VII SMP Bulukumba dikategorikan pembelajaran yang efektif, sehingga media roda bangun datar telah terbukti dapat meningkatkan pembelajaran matematika. Selain penelitian tentang media, penerapan model pembelajaran *teams game tournament* ini juga diperkuat dengan hasil penelitian oleh Priatna dan Safitri (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung campuran pada siswa kelas IV SD Negeri Rahayu. Sehingga *TGT* telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.

Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dengan berbantuan media roda bangun datar merupakan inovasi yang dilakukan pada penelitian ini, model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan dan keaktifan siswa, sehingga sesuai jika dibantu dengan media roda bangun datar karena roda bangun datar dapat menunjang proses permainan pada model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*. Pada model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* pada tahap *game* siswa dapat menggunakan roda bangun datar untuk bermain dan memilih soal sesuai dengan tepat berhentinya roda. Selain roda yang dapat diputar untuk memilih soal, roda bangun datar juga dilengkapi dengan bentuk-bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang dan segitiga sehingga dapat mengingatkan siswa pada konsep bangun datar.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, dan pendapat dari ahli, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “peningkatan pemahaman konsep matematis materi bangun datar melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar pada siswa kelas IV SD 5 Jekulo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di SD 5 Jekulo dengan menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan roda bangun pada materi bangun datar?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan proses pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di SD 5 Jekulo dengan menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan roda bangun pada materi bangun datar?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran matematika materi bangun datar setelah diterapkan model pembelajaran

teams game tournament berbantuan media roda bangun datar pada siswa kelas IV di SD 5 Jekulo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian yang hendak di capai pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di SD 5 Jekulo dengan menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan roda bangun pada materi bangun datar.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan proses pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di SD 5 Jekulo dengan menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan roda bangun pada materi bangun datar.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran matematika materi bangun datar setelah diterapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan roda bangun datar pada siswa kelas IV di SD 5 Jekulo.

D. Manfaat Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau menambah informasi bagi perkembangan ilmu pendidikan terutama dalam ilmu matematika. Selain itu juga dapat menjadi kajian dan bahan pengembangan ilmu pendidikan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematis materi bangun datar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams game tournament (TGT)* berbantaun media roda bangun datar pada kelas IV di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi siswa

Pelaksanaan model pembelajaran *Team gemas tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar mengharuskan siswa untuk aktif dalam bekerja dalam kelompok. Bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, memperoleh pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan intelektual, serta mengembangkan keterampilan sosialisasi sehingga dapat memecahkan masalah secara tepat dan cepat.

b. Bagi guru

Implementasi model pembelajaran *Team gemas tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar dapat mendorong dan memotivasi para guru agar dapat melakukan inovasi pembelajaran khususnya matematika sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Penerapan model pembelajaran *Team gemas tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar dapat dijadikan sebagai baham kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di SD dan meningkatkan profesionalitas lembaga dalam menyelenggarakan pendidikan.

d. Bagi masyarakat

Penerapan model pembelajaran *Team gemas tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan sikap sosial siswa dalam bermasyarakat.

E. Ruang Lingkup penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. permasalahan yang di teliti dalam penelitian ini yaitu peningkatan pemahaman konsep materi bangun datar dengan penerapan model pembelajaran kooperatife *teams game tournament (TGT)* berbantuan roda bangun datar.

2. Subjek dalam penelitian ini, siswa kelas IV SD 5 Jekulo 2019/2020 semester 2 yang berjumlah 29 siswa, pada materi bangun datar yang meliputi keliling dan luas bangun datar.
3. Objek penelitian ini adalah mata pelajaran matematika yang lebih difokuskan pada pemahaman konsep materi bangun datar, meliputi keliling dan luas bangun datar. Dengan kompetensi dasar 3.9 menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, 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

F. Definisi operasional

Definisi operasional setiap variabel yang terdapat pada judul penelitian yang akan dilakukan oleh adalah:

1. pemahaman konsep matematis

Pemahaman konsep yaitu berkenaan dengan pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami konsep-konsep matematika yang telah di pelajari, dengan bahasa sendiri dan tidak keluar dari konsep yang asli. Seorang siswa dapat dinyatakan telah memelii pemahaman konsep yang apabila siswa sudah bisa memenuhi setiap indikator pemahaman konsep. Indikator pemhaamna konsep pada penelitian ini adalah: A. Menyajikan konsep dari berbagai representasi; B. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; C. Memberikan contoh dan kontra contoh dari konsep yang dipelajari; D. Menerapkan konsep secara algoritma; E. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematis; F. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

2 . Model pembelajaran *teams game tournament (TGT)*

Model pembelajaran *teams game tournament (TGT)* adalah satu model pembelajaran kooperatif, yang dimana dalam penerapan model pembelajaran harus dilakukan secara berkelompok, yang melibatkan aktivitas siswa, kerja sama dan kemampuan siswa dalam mencapai ketuntasan belajar. Dimana setiap siswa dalam satu kelompok mempunyai tanggungjawab yang sama pada kelompoknya

untuk menjadikan yang terbaik. Langkah-langkah model pembelajaran *TGT* yaitu: 1) Penyajian kelas (*Class presentations*), guru terlebih dahulu memaparkan materi pembelajaran secara singkat dan jelas 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*), guru membentuk kelompok secara heterogen, dan mengerjakan LKS secara berkelompok. 3) Permainan (*Game*), perwakilan dari kelompok mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang relevan di meja turnamen. 4) Pertandingan atau perlombaan (*Tournament*), setiap kelompok berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan poin. 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*), setelah turnamen berakhir, guru menghitung poin setiap kelompok untuk menentukan pemenang, dan memberikan penghargaan.

3. Keterampilan Proses Pemahaman Konsep Matematis

Keterampilan proses pemahaman konsep matematis merupakan suatu aspek psikomotorik yang dilakukan oleh siswa dalam proses pengerjaan soal dalam pemahaman konsep matematis. Indikator keterampilan proses pemahaman konsep matematis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1. Mengamati; 2. Mengklasifikasikan; 3. Menginterpretasikan; 4. Menerapkan; 5. Mengkomunikasikan.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan seperangkat keterampilan, pengetahuan serta perilaku yang harus dimiliki guru itu untuk menunjang proses pembelajaran, serta mengaplikasikan strategi pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa keterampilan guru yang harus dikuasai oleh guru yaitu: 1. Keterampilan bertanya; 2. Keterampilan memberi penguatan; 3. Keterampilan mengadakan variasi; 4. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran; 5. Keterampilan mengelola kelas; 6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan; 7. Keterampilan menjelaskan.

5. Media roda bangun datar

Roda bangun datar adalah media pembelajaran gabungan antara roda dan bentuk-bentuk bangun datar, yang berbentuk persegi panjang dimana disisi kiri terdapat roda dari bahan kayu yang dapat diputar, dan sisi kanan terdapat beberapa bentuk bangun datar yang berisikan kartu soal. Media roda bangun datar

digunakan saat tahap permainan (*game*), dimana perwakilan dari beberapa kelompok melakukan hompimpa terlebih dahulu, siapa yang menang akan dapat memutar roda untuk mendapatkan kartu soal untuk dilanjutkan pada tahap pertandingan (*tournament*).

6. Materi keliling dan luas bangun datar

Keliling adalah ukuran panjang sisi yang mengitari bangun datar dijumlahkan semua, apabila bangun datar memiliki empat sisi maka kelilingnya dengan menjumlahkan semua sisi-sisinya, apabila bangun datar memiliki tiga sisi maka kelilingnya dengan menjumlahkan ketiga sisi-sisinya. Luas adalah ukuran bagian dalam sebuah bidang atau jumlah dari luas bagian-bagiannya.

