

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya adalah merupakan suatu proses. Dalam proses pembelajaran terjadi adanya interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan materi pelajaran. Interaksi tersebut dimaksudkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga mewujudkan kegiatan mengajar yang bermakna. Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun dengan meliputi fasilitas, guru, serta prosedur pembelajaran yang saling mempengaruhi, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Rencana pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi pembelajaran yang dilaksanakan harus berdasarkan pada rencana pembelajaran yang ditetapkan. Rencana pembelajaran yang disusun harus memperhatikan perkembangan siswa dan sesuai dengan kurikulum 2006. Berdasarkan prinsip pelaksanaan kurikulum, kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) belajar untuk memahami dan menghayati, (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (e)

belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

## **B. Pembelajaran Matematika di SD**

### **1. Pembelajaran Matematika di SD**

Siswa SD merupakan anak yang berada pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap yang terjadi pada anak-anak yang berusia 7-12 tahun dan mereka senang memanipulasi benda-benda konkret untuk membuat model. Oleh karena itu, pembelajaran yang disampaikan pada siswa tersebut harus benar-benar dialami oleh siswa sehingga pelajaran matematika dapat bermakna. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan pelajaran matematika pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Ausubel (Ruseffendi, 2006: 172) menyatakan bahwa *ada perbedaan antara belajar matematika dengan menghafal dan belajar matematika dengan cara bermakna. Belajar menghafal adalah belajar melalui menghafalkan apa yang sudah diperoleh, sedangkan belajar bermakna adalah belajar yang untuk memahami apa yang sudah diperolehnya itu dikaitkan dengan keadaan lain sehingga belajarnya lebih mengerti.*

Begitu juga menurut Kilpatrick dan Findell (Nuraeni, W, 2005: 12) mengungkapkan bahwa *pembelajaran matematika pada hakekatnya merupakan interaksi dari tiga komponen utama yaitu: guru, siswa, dan matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu usaha yang*

*dilakukan untuk menciptakan suatu kondisi agar terjadi kegiatan belajar dan mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara tiga komponen utama dalam pembelajaran yaitu guru, siswa, dan matematika.*

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran matematika akan lebih dipahami oleh siswa jika pelajaran tersebut disampaikan dengan penuh makna bukan dengan cara menghafal pelajaran tersebut. Belajar matematika juga lebih baik jika siswa mengalami sesuatu hal yang ada hubungannya dengan pelajaran. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam menemukan suatu konsep pembelajaran, konsep tersebut diharapkan mampu untuk menyelesaikan pembelajaran matematika yang dihadapinya.

## **2. Fungsi Mata Pelajaran Matematika**

Mata pelajaran matematika berfungsi sebagai alat, pola pikir dan ilmu pengetahuan yang dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah. Menurut tim MKPBM (Trimulya, J, 2004: 16) pelajaran matematika mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Matematika sebagai alat untuk memahami suatu informasi.
- b. Matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam memahami sesuatu pengertian.
- c. Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan yang selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima bila

ditemukan kebenaran yang terbaru sepanjang kebenaran tersebut mengikuti pola pikir yang sah.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa yang dihadapi guru. Oleh karena itu pendidik perlu memperhatikan beberapa karakteristik pembelajaran matematika SD di bawah ini, yaitu:

- a. Pembelajaran matematika adalah bertahap, yaitu mulai dari hal yang konkret, semi konkret, lalu ke hal yang abstrak, dari sederhana ke yang kompleks, atau dari konsep yang mudah menuju konsep yang lebih sukar.
- b. Pembelajaran matematika SD mengikuti metode spiral, yaitu memperkenalkan konsep yang baru perlu memperhatikan konsep yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Konsep baru selalu dikaitkan dengan konsep yang telah dipelajari.

Pembelajaran matematika yang diterapkan di SD adalah suatu pembelajaran dengan topik pelajaran matematika tertentu dan selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat mengalami pembelajaran matematika dengan penuh makna.

### C. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan alternatif yang dipilih untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah matematika tersebut adalah pendekatan kontekstual. Karena pendekatan kontekstual memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pemahaman dari suatu permasalahan dalam berbagai konteks, baik di dalam kelas maupun di luar kelas untuk menyelesaikan permasalahan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Freudenthal (Hendra, U, 2005: 26) mengungkapkan bahwa *matematika harus dihubungkan dengan realita dan matematika sebagai aktivitas manusia. Matematika harus dihubungkan dengan realita artinya matematika harus dekat terhadap siswa dan harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.*

Menurut Sudrajat (2007) penerapan CTL (*Contextual Teaching Learning*) memiliki tujuh komponen utama yaitu: konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*). Tujuh komponen dasar tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*), adalah bahwa proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered*. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa. Berdasarkan teori Vygotsky yang dikembangkanlah pembelajaran kooperatif, yaitu

siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

2. Menemukan (*Inquiry*) merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Siklus inkuiri terdiri dari observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, dan penyimpulan.
3. Bertanya (*Questioning*), kegiatan bertanya ini dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Selain itu kegiatan bertanya ini berguna untuk menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon kepada siswa, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa.
4. Masyarakat belajar (*Learning Community*) dapat terjadi apabila ada proses komunikasi tiga arah antara guru terhadap siswa, siswa terhadap guru dan siswa terhadap siswa. Komunikasi dalam masyarakat belajar matematika dapat optimal bila komunikan dan komunikator memiliki penguasaan konsep dasar.
5. Pemodelan (*Modelling*), bahwa dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seseorang dapat ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

6. Refleksi (*Reflection*) adalah cara berpikir tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu.
7. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*) adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Penilai tidak hanya menilai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi juga teman lain atau orang lain.

Landasan filosofi dalam pembelajaran kontekstual adalah konstruktivisme yaitu suatu cara pembelajaran dimana siswa belajar dengan mengkonstruksi sendiri pemahamannya sedikit demi sedikit. Pandangan filsafat konstruktivisme tentang hakekat pengetahuan mempengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa belajar bukanlah hanya menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.

Zahorik (Hendra, U, 2005: 20) berpendapat bahwa ada lima elemen belajar konstruktivistik yaitu:

1. *Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (activating knowledge)*, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari.
2. *Pemerolehan pengetahuan baru (acquiring knowledge)*, artinya belajar matematika dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru.
3. *Pemahaman pengetahuan (understanding knowledge)*, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini.

4. *Mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (applying knowledge)*, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.
5. *Melakukan refleksi (reflection knowledge)*, artinya melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan.

Berdasarkan landasan filosofis konstruktivisme, bahwa pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang konstruktivis. Oleh karena itu lima elemen di atas mengisyaratkan adanya dominasi kemandirian belajar siswa.

Menurut Blanchard (Trianto, 2007: 101) mengemukakan bahwa *pengajaran dan pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja.*

Adapun perbedaan antara pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional, yaitu:



Tabel 2.1

No	Pembelajaran kontekstual	Pembelajaran Konvensional
1	Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran	Siswa adalah penerima informasi secara pasif
2	Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi dan saling mengoreksi	Siswa belajar secara individual
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau masalah yang disimulasikan	Pembelajaran sangat abstrak dan teoretis
4	Perilaku dibangun atas kesadaran diri	Perilaku dibangun atas kebiasaan
5	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
6	Hadiah untuk perilaku baik adalah kepuasan	Hadiah untuk perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka) rapor
7	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia sadar hal itu keliru dan merugikan	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia takut hukuman
8	Bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif, yakni siswa diajak menggunakan bahasa dalam konteks nyata	Bahasa diajarkan dengan pendekatan struktural: rumus diterangkan sampai paham, kemudian dilatihkan (drill)
9	Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar skemata yang sudah ada dalam diri siswa	Rumus itu ada di luar diri siswa, yang harus diterangkan, diterima, dihafalkan, dan dilatihkan
10	Pemahaman rumus itu relatif berbeda antara siswa yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan skemata siswa (on going process of development)	Rumus adalah kebenaran absolut (sama untuk semua orang). Hanya ada dua kemungkinan, yaitu pemahaman rumus yang benar atau salah
11	Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing	Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
12	Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan	Pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman siswa
13	Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dll	Hasil belajar diukur hanya dengan tes
14	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pembelajaran matematika yang diterapkan melalui pendekatan kontekstual adalah merupakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran matematika. Fungsi guru hanya sebagai fasilitator seperti membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran atau petunjuk ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. Pembelajaran matematika yang diterapkan melalui pendekatan kontekstual lebih menekankan pada suatu hal yang berhubungan dengan realita, artinya matematika selalu berada di sekitar lingkungan atau kehidupan sehari-hari siswa.

#### **D. Hasil Belajar**

Bloom (1956) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu *kognitif, afektif dan psikomotor*. Aspek kognitif, Bloom menyebutkan tingkatan yaitu:

1. Pengetahuan
2. Pemahaman
3. Aplikasi
4. Analisa
5. Sintesa
6. Evaluasi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun Psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, " Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru ". Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Briggs ( 1979 : 149 ) menyatakan bahwa " Hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan hasil tes belajar " .

Soedijarto ( 1993 : 49 ) menyatakan bahwa " Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan " .

Dari tiga pendapat ahli diatas penulis lebih berkenan mengambil kesimpulan hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan hasil tes belajar serta tingkat perkembangan mental siswa.

## E. Bangun Datar

Van Hiele (Ruseffendi, 2006: 161) menyimpulkan bahwa terdapat lima tahap pemahaman geometri. Tahap-tahap ini serupa dengan tahap perkembangan kognitif Piaget. Lima tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Tahap 0 (Pengenalan)*, bahwa siswa sudah mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran, dan lain-lain. Tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya.
2. *Tahap 1 (Analisis)*, bahwa siswa sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri.
3. *Tahap 2 (Pengurutan)*, pada tahap ini siswa sudah dapat memahami pengurutan bentuk-bentuk geometri seperti persegi itu adalah persegi panjang.
4. *Tahap 3 (Deduksi)*, bahwa siswa sudah mampu mengambil kesimpulan secara deduktif.
5. *Tahap 4 (Keakuratan/rigor)*, pada tahap ini siswa sudah dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari apa-apa yang mendasar itu penting.

Berdasarkan tahap-tahap pembelajaran geometri di atas, siswa SD mengenal geometri sampai pada tahap ketiga. Pada tahap ketiga, siswa yang telah duduk di kelas tinggi sekolah dasar, telah mampu mengklasifikasikan bentuk-bentuk berdasarkan karakteristiknya. Mereka mengenali bahwa gambar yang memiliki empat sisi adalah segiempat. Segiempat ada yang bentuknya beraturan dan ada yang tidak. Mereka dapat mengatakan bahwa suatu persegi adalah persegi panjang. Pada tahap ketiga, pembelajaran

geometri sebaiknya disampaikan melalui kegiatan-kegiatan informal melalui benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilaksanakan karena siswa SD merupakan anak yang berada pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap yang terjadi pada anak-anak usia 7-12 tahun dan mereka merasa senang untuk memanipulasi benda-benda konkret.

Menurut Sa'dijah (1999: 61) bahwa *segibanyak merupakan bangun datar yang dibatasi oleh tiga atau lebih segmen garis*. Lingkaran dan elips merupakan bangun datar yang dibatasi oleh kurva yang tidak beraturan. Segibanyak yang dipelajari di sekolah dasar adalah segitiga, persegi panjang, persegi, segilima dan segienam. Segibanyak beraturan mempunyai sisi dan sudut yang kongruen, misalnya persegi, segitiga sama sisi, dan segilima beraturan.

Bangun datar yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangun datar segitiga siku-siku, segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan jajar genjang.

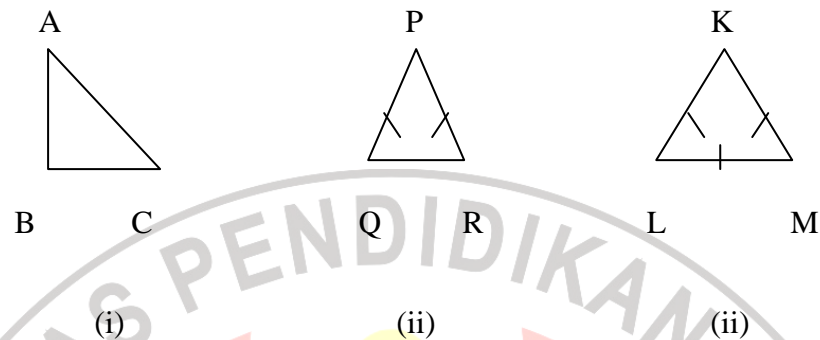
### **1. Segitiga**

Segitiga adalah bangun datar yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Mempunyai tiga sisi yang saling bertemu dan membentuk tiga buah sudut.

b. Mempunyai tiga buah sudut, jumlah besar ketiga sudutnya yaitu  $180^\circ$

Jenis-jenis segitiga yang dipelajari adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1

### Jenis-jenis Segitiga

Keterangan:

- 1) Gambar (i) adalah segitiga siku-siku yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
  - a) Mempunyai tiga sisi yang saling bertemu dan tidak sama panjang.
  - b) Mempunyai tiga buah sudut, salah satunya adalah  $\angle B = 90^\circ$ .
- 2) Gambar (ii) adalah segitiga sama kaki yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
  - a) Mempunyai dua sisi yang sama panjang, yaitu  $PQ = PR$  dan panjang sisi yang satunya berbeda.
  - b) Mempunyai dua sudut yang sama besar yaitu  $\angle Q = \angle R$ , sedangkan sudut yang satunya berbeda yaitu  $\angle P$ .

3) Gambar (iii) adalah segitiga sama sisi yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

a) Mempunyai tiga sisi yang sama panjang yaitu  $KL = LM = MK$ .

b) Mempunyai tiga buah sudut yang sama besar yaitu  $\angle K = \angle L = \angle M = 60^\circ$ .

## 2. Segiempat

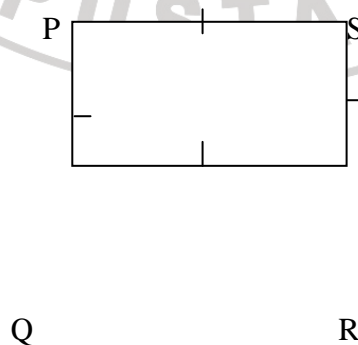
Segiempat adalah bangun datar yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- Mempunyai empat buah sisi yang saling bertemu dan membentuk empat buah sudut.
- Mempunyai empat buah sudut, jumlah besar keempat sudutnya yaitu  $360^\circ$ .

Jenis-jenis segiempat yang dipelajari adalah sebagai berikut:

### 1) Persegi panjang

Persegi panjang adalah segiempat dengan tepat keempat sudutnya siku-siku. Berikut ini merupakan persegi panjang:



Gambar 2.2

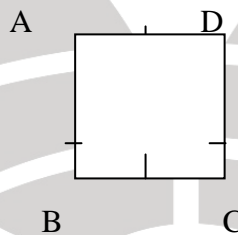
## Persegi panjang

Persegi panjang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- a). Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.
- b). Mempunyai empat buah sudut siku-siku, yaitu masing-masing  $90^\circ$ .
- c). Diagonal-diagonalnya sama panjang.

## 2). Persegi

Persegi adalah segiempat dengan keempat sisinya yang kongruen. Berikut ini merupakan persegi:



Gambar 2.3

## Persegi

Persegi mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

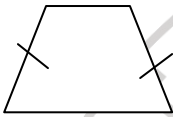
- a) Mempunyai empat sisi yang sama panjang.



- b) Mempunyai empat buah sudut siku-siku yaitu  $\angle A$ ,  $\angle B$ ,  $\angle C$ , dan  $\angle D$ .
- c) Diagonal-diagonalnya sama panjang, berpotongan tegak lurus satu sama lainnya.

### 3) Trapezium

- a) Trapezium sama kaki



Trapezium sama kaki mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

Memiliki sepasang sisi sejajar dan sepasang kaki yang sama panjang

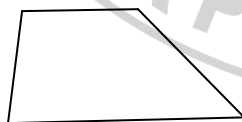
- b) Trapezium siku-siku



Trapezium siku-siku mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

- (1) Memiliki sepasang sisi yang sejajar
- (2) Memiliki 2 sudut yang besarnya sama dengan  $90^\circ$

- c) Trapezium sembarang



Trapezium sembarang mempunyai sepasang sisi sejajar dan tidak sama panjang dan besar sudutnya tidak  $90^\circ$

### 4) Jajar Genjang

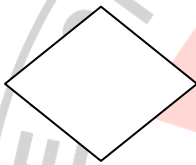


Jajar genjang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- a) Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang
- b) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar
- c) Jumlah sudut-sudut yang berdekatan  $180^\circ$
- d) Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang

### 5) Belah Ketupat

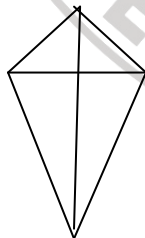
Belah ketupat mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:



- a) Semua sisi sama panjang
- b) Kedua diagonal merupakan sumbu simetri
- c) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar
- d) Diagonal-diagonalnya saling berpotongan tegak lurus

### 6) Layang-layang

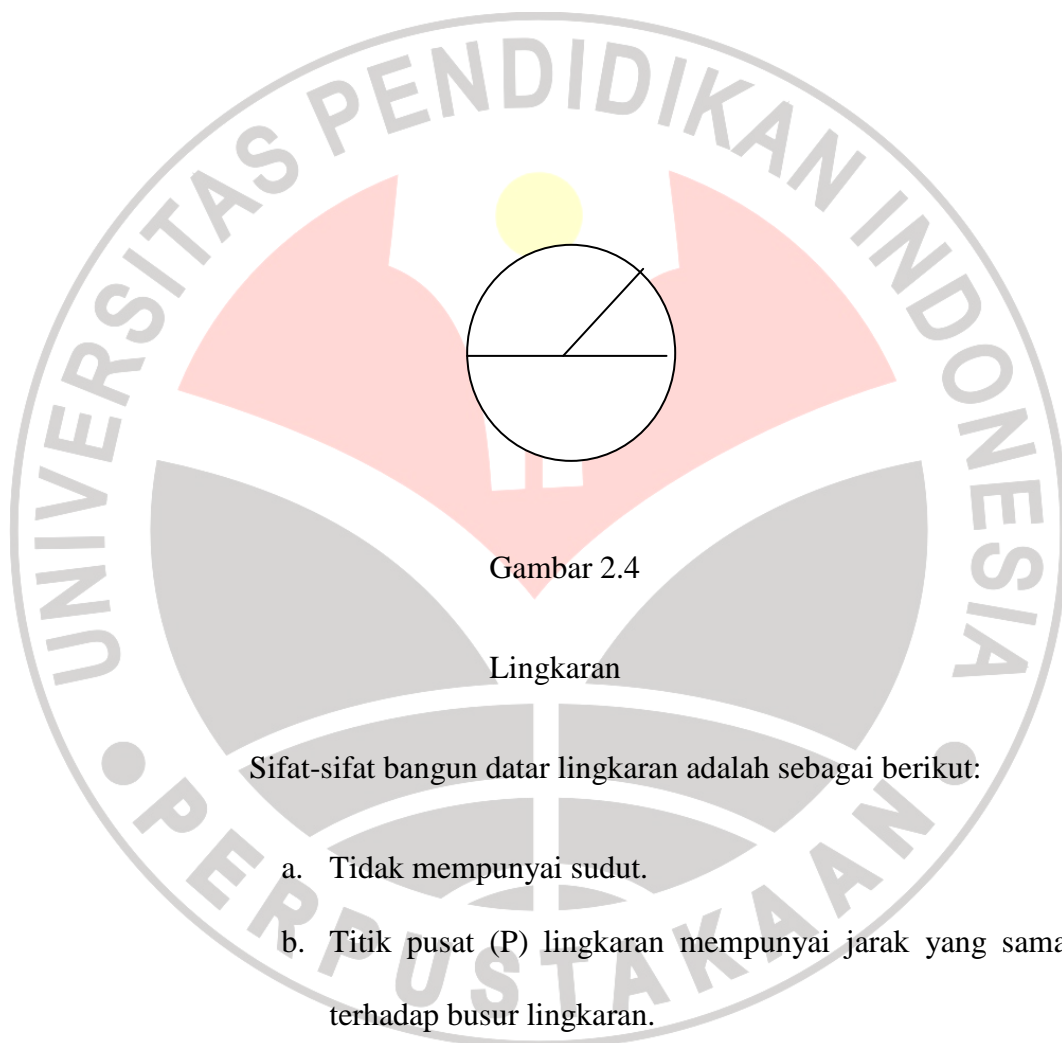
Layang-layang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:



- a) Memiliki satu sumbu simetri
- b) Memiliki 2 pasang sisi yang sama panjang
- c) Memiliki sepasang sudut berhadapan yang sama besar

### 3. Lingkaran

Bangun datar lingkaran adalah bangun datar yang merupakan kurva tertutup sederhana yang khusus. Berikut ini merupakan lingkaran:



Gambar 2.4

#### Lingkaran




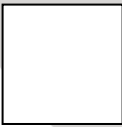

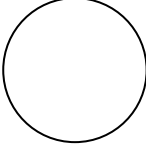
Sifat-sifat bangun datar lingkaran adalah sebagai berikut:

- Tidak mempunyai sudut.
- Titik pusat (P) lingkaran mempunyai jarak yang sama terhadap busur lingkaran.
- Jarak dari titik pusat terhadap busur disebut jari-jari ( $r$ ).
- Garis tengah lingkaran disebut diameter ( $d$ ), panjang diameter adalah 2 kali panjang jari-jari.

Berikut ini adalah tabel banyaknya simetri lipat suatu bangun datar:

Tabel 2.2

Banyaknya Simetri Lipat

No	Gambar bangun datar	Nama bangun datar	Banyak simetri lipat
1.		Segitiga siku-siku	0
2.		Segitiga sama kaki	1
3.		Segitiga sama sisi	3
4.		Persegi	4
5.		Persegi panjang	2
6.		Lingkaran	tak hingga