

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Arti kata belajar dalam kamus besar bahasa Indonesia, secara etimologis memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Aunnurahman (2016:35) mengatakan belajara adalah satu usaha sadar yang dilakukan secara individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Tirtahardja dan Sulo (2015:129) mengemukakan belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman. Sary (2015:180) mengemukakan belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen.

Menurut Ihsana (2017:1) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Kesimpulan dari pengertian belajar menurut beberapa ahli di atas adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas

yang dilakukan secara sadar di dalam diri seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya.

Maka dari pengertian para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik. Belajar dikatakan berhasil jika seorang individu mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajarinya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu kemampuan yang berupa pengalaman serta mampu berkeaktifan yang dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran agar menghasilkan pembelajaran yang efektif, di dalam mengajar guru dituntut untuk dapat memberikan perubahan kepada peserta didik dapat menghasilkan suatu pengetahuan serta membentuk watak dan nilai sikap yang baik.

Menurut Slameto (2015:29) mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru, setiap guru harus menguasainya serta terampil dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya menurut Alvin W. Howerd (dalam Asep Jihad, 2013:10) mengajar adalah suatu aktivitas mencoba meolong, membimbing, seseorang untuk mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (cita-cita), penghargaan dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977:22) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal.

Menurut Sudjana (2012:28) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Hernawan (2013:9) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Menurut Ihsana (2017:52) pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Selanjutnya, menurut Suherman dalam Asep Jihad (2013:11) pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan pelajar untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan.

2.1.4 Pengertian Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata “pengembangan” secara etimologi yaitu proses atau cara, perbuatan mengembangkan. Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selaman kegiatan tersebut penilaian dan

penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan (Hendayat Sutopo, 1993:45). Bila setelah mengalami penyempurnaan-penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya maka berakhirilah kegiatan pengembangan tersebut.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2.1.5 Pembelajaran Matematika

1) Pengertian pembelajaran matematika

Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yaitu matematika, fisika, biologi, ilmu-ilmu sosial atau linguistik. Didasarkan pada pandangan konstruktivisme hakikat matematika yakni anak yang belajar matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan anak berusaha memecahkannya. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Selama mempelajari matematika di kelas aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh dari penalaran deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar.

Matematika ialah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan menggunakan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran yang jernih. Sedangkan pembelajaran ialah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar. Bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan,

dan sikap. Pembelajaran matematika ialah proses pemberian pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

2) Tujuan pembelajaran matematika

Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan materi, siswa, dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajar.

3) Materi pembelajaran matematika kelas I SD

Bangun ruang adalah bentuk bangunan yang memiliki isi atau volume. Bangun ruang memiliki tiga dimensi dan sering disebut sebagai 3D. Dimensi tersebut antara lain adalah panjang, lebar, tinggi. Jenis-jenis bangun ruang, yaitu:

1) Tabung

Ciri-ciri:

- a) Memiliki dua lingkaran pada ujungnya dan bentuknya seperti silinder
- b) Memiliki 2 rusuk
- c) Tidak memiliki titik sudut

2) Kerucut

Ciri-ciri:

- a) Memiliki alas lingkaran dan satu titik di atasnya
- b) Memiliki 2 rusuk yaitu jari-jari dan garis pelukis
- c) Tidak memiliki titik sudut

3) Bola

Ciri-ciri:

- a) Memiliki bentuk bulat sempurna
- b) Tidak memiliki rusuk dan titik sudut

4) Kubus

Ciri-ciri:

- a) Memiliki 6 sisi yang sama besar, masing-masing berbentuk segi empat sama sisi
- b) Memiliki 12 rusuk dengan panjang yang sama
- c) Memiliki 8 titik sudut dengan sudut-sudut yang sama besar (90%)

5) Balok

Ciri-ciri:

- a) Memiliki 6 sisi, dengan 3 pasang sisi bersebrangan yang sama besar dan berbentuk persegi panjang
- b) Memiliki 12 rusuk dan titik 8 sudut dengan sudut-sudut yang sama besar (90%)

6) Prisma

Ciri-ciri:

- a) Memiliki 2 sisi segitiga atau 2 sisi segiempat yang sejajar dan bentuknya sama
- b) Memiliki jumlah rusuk dan titik sudut yang berbeda tergantung pada jenis prisma

7) Limas

Ciri-ciri:

- a) Memiliki alas segiempat atau segitiga dan memiliki satu titik di atasnya
- b) Memiliki jumlah rusuk dan titik sudut yang berbeda tergantung pada jenis limas

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medias*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan.

Gerlach dan Eryl (2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam kegiatan belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *education association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan berserta instrument yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Oemar Hamalik (2008) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Dessiane & Hardjono, 2020).

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu setiap benda yang baik digunakan sebagai alat untuk mengajar, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pembelajar kepada orang yang akan menerimanya.

2.1.7 Mind Mapping

1) Pengertian *mind mapping*

Mind Mapping menurut Buzan (2008:3) merupakan cara pencatatan yang efektif, kreatif dan memudahkan dalam mengingat dengan memetakan pemikiran. *Mind mapping* dijelaskan oleh Shoimin

(2014:105) sebagai teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan cara visual dan perasaan grafis lainnya untuk membentuk kesan (Shoimin, 2014:105). Menurut Huda (2013:307) strategi pembelajaran *mind mapping* dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta- peta. Sehingga dapat disimpulkan *mind mapping* atau peta pikiran adalah cara kreatif siswa untuk mengembangkan gagasan-gagasan dan mencatat apa yang dipelajari melalui rangkaian peta-peta.

2) Tujuan *Mind Mapping*

Menurut Buzan (dalam Nuryanti, dkk, 2014) tujuan dari *mind mapping* adalah untuk membantu anda belajar, menyusun, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang anda inginkan, dan mengelompokkannya dengan cara alami, memberi anda akses yang mudah dan langsung (ingatan yang sempurna) kepada apapun yang anda inginkan. Pemetaan pikiran membantu pembelajar mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis, serta bagaimana mengorganisasi gagasan, sebab teknik ini mampu membantu pembelajar menemukan gagasan, mengetahui apa yang akan ditulis pembelajar, serta bagaimana memulainya (Shoimin. 2014:106). Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan tujuan dari metode *mind mapping* adalah untuk membantu proses belajar, menyusun gagasan, menyimpan informasi, dan mengelompokkan dengan cara alami.

3) Kelebihan *Mind Mapping*

Menurut Kurniawati (2010:23) mengemukakan kelebihan dan kekurangan sistem pembelajaran *mind mappig*.

Kelebihan *mind mapping*:

- 1) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas
- 2) Dapat bekerjasama dengan teman lainnya
- 3) Catatan lebih padat dan jelas
- 4) Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan
- 5) Catatan lebih berfokus pada inti materi

- 6) Mudah melihat gambaran keseluruhan
- 7) Membantu otak untuk: mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan
- 8) Memudahkan menambahkan informasi baru
- 9) Pengkajian ulang bisa lebih cepat
- 10) Setiap peta bersifat unik

Kekurangan *mind mapping*:

- 1) Hanya siswa yang aktif terlibat
- 2) Tidak sepenuhnya murid yang belajar
- 3) *Mind mapping* siswa bervariasi sehingga guru kewalahan memeriksa *mind mapping* siswa

2.1.8 Pengembangan Media Pada Pembelajaran Matematika

Pelaksanaan pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Sebab tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sulit rasanya pelaksanaan pembelajaran matematika dapat berhasil dan tidak akan berjalan dengan efektif. Media pembelajaran harus dijadikan sebagai bagian integrasi dengan komponen-komponen belajar lainnya, dapat artian komponen media tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang bermakna.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu baik yang bersifat baru maupun memodifikasi produk yang telah ada sebelumnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Menurut Sugiyono (2014:297) penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan serta kepraktisan produk tertentu.

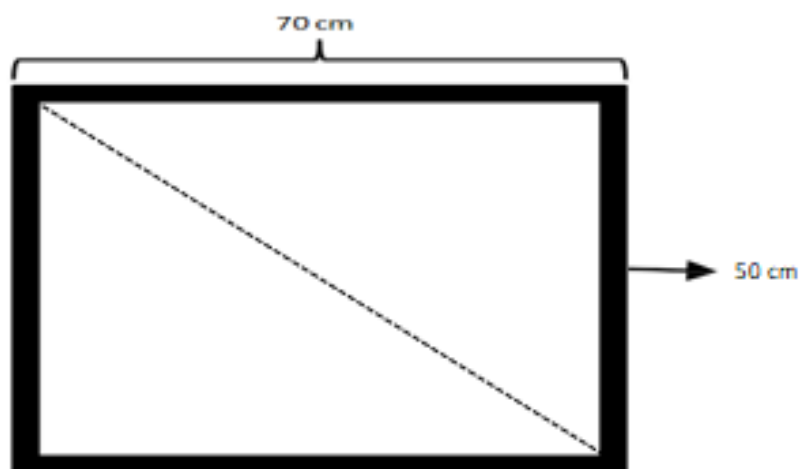
1. Media *Magnetic Board* Berbasis *Mind Mapping*

Magnetic Board merupakan media yang di gunakan pada pembelajaran dengan metode *Mind Mapping*. Media ini berupa papan yang didesain agar dapat digunakan untuk menempelkan magnet dan dapat ditulis dengan spidol

board marker. Media ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian papan, buah, dan penyangga. Berikut di uraikan setiap bagian:

i. Papan (*board*)

Papan merupakan bagian utama dari media tersebut yang didesain agar dapat ditemplei magnet. Papan seng yang berbentuk persegi dengan panjang sisi 70 cm. Bagian papan sisi didesain rapi agar aman saat dipegang, serta diberi garis pembatas warna hitam. Berikut gambar papan magnetnya.



Gambar 2.1 Papan Magnet

Papan ini terbuat dari seng yang berbentuk persegi dengan warna putih. Desain tersebut memungkinkan pengguna dapat memindahkan dan menempelkan dimana saja sesuai keinginan dan dapat ditulisi dengan spidol *board marker*.

Agar pengguna mudah untuk memberikan nama pada saat pengelompokan, maka dibuat papan nama berukuran panjang dan lebar yaitu 10 cm dan 4 cm seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Papan Nama

ii. Buah magnet

Buah magnet merupakan bagian media yang digunakan untuk mempelajari tentang sebuah objek (misalnya: benda berbentuk bangun ruang). Buah magnet kertas karton tebal dan *magnet rubber* yang telah dipotong sesuai dengan objek yang akan dipelajari. Jika benda bentuk bangun ruang, maka bentuk buah magnet yaitu kubus, balok dan lainnya.

iii. Penyangga Papan

Bagian ini berguna untuk memudahkan pengguna saat menggunakan media berada agak dekat dengan siswa, sehingga tidak memerlukan tali untuk menggantungkan. Penyangga ini didesain sesuai dengan ukuran pengguna (guru/siswa) dengan lebar 60 cm dan tinggi/panjang 120 cm. Penyangga ini berbentuk kaki tiga agar mudah untuk berdiri dan tidak membutuhkan tempat yang terlalu luas.



Gambar 2.3 Penyangga Papan

2. Manfaat Media *Magnetic Board* Berbasis *Mind Mapping*

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui pengembangan media ini, antaranya.

- 1) Membangkitkan minat belajar siswa.
- 2) Dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran matematika
- 3) Meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan kreativitas dalam belajar siswa.
- 4) Memberikan kemudahan pada guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 5) Memberikan kemudahan pada siswa untuk menangkap materi pembelajaran.
- 6) Menimbulkan perasaan senang pada siswa karena menggunakan media pembelajaran .

3. Tahap Penggunaan Media *Magnetic Board* Berbasis *Mind Mapping*

Dalam memudahkan penggunaan media ini, maka dapat dijabarkan kedalam beberapa tahapan diantaranya :

- 1) Persiapan
 - a) Tegakkan badan *magnetic board* berbasis *mind mapping* sehingga berdiri
 - b) Pasangkan bagian-bagian jenis bangun ruang.
 - c) Letakkan pada tempat dan posisi yang mudah dilihat oleh siswa.
 - d) Jelaskan kepada siswa cara menggunakan media *magnetic board* berbasis *mind mapping*.
- 2) Penggunaan
 - a) Pengelompokan jenis bangun ruang
 - b) Tempelkan kaca mika dibagian tengah papan pada papan dan tulislah nama suatu objek yang akan dibentuk menjadi *mind mapping* dengan *spidol boarmarker*, misalnya jenis bangun ruang
 - c) Gambarkan 7 buah gelang pada bagian sisi papan seng.
 - d) Tulislah nama pengelompokan bangun ruang pada papan seng, seperti kubus, balok, kerucut, bola, kubus, prisma, dan limas

- e) Tempelkan jenis bangun ruang tabung pada salah satu lingkaran gelang dan jenis bangun ruang pada gelang yang lainnya.
 - f) Tulislah jenis jenis bangun ruang.
- 3) Pasca penggunaan
- a) Lepaskan bagian-bagian bangun ruang yang ditempelkan pada badan papan magnet dan masukkan pada tempat yang aman agar tidak mudah rusak.
 - b) Lipat dan letakkan badan *magnetic board* berbasis *mind mapping* ditempat yang aman.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang membuat manusia mengerti, paham dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran, unsur unsur yang sangat krusial merupakan metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua hal berikut berkaitan satu sama lain. Penggunaan metode mengajar tentu sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan, meskipun terdapat beberapa aspek wajib yang diperhatikan untuk menentukan media pembelajaran, diantaranya tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai sesudah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara awal penelitian di SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat, ditemukan permasalahan yaitu masih kurangnya fasilitas media pembelajaran *mind mapping* yang dipakai dalam menerapkan materi. *Mind mapping* yang digunakan masih berupa gambar yang ada di buku bacaan.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media *mind mapping* yang lebih praktis agar motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran matematika materi mengenal bangun ruang sehingga dapat meningkat dan siswa dapat belajar lebih efektif. Peneliti akan memberi solusi berupa pengembangan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika materi mengenal bangun ruang. Dengan solusi tersebut, maka peserta didik dapat

mengkonstruksi pemahaman konsep terhadap materi mengenal bangun ruang. Model pengembangan yang di gunakan dalam pengembangan media *mind mapping* adalah model pengembangan Richey and Klein yaitu tahap perencanaan dengan identifikasi masalah, memilih media dan menentukan format yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu proses pembuatan media *magnetic board* berbasis *mind mapping*. Selanjutnya, pada tahap evaluasi terdiri dari validasi dan kepraktisan. Setelah media *mind mapping* selesai dikembangkan, selanjutnya uji validasi oleh tim ahli yang terdiri dari dua dosen ahli dan satu guru kelas 1 SD untuk melihat kevalidan dan kepraktisan dapat melihat kekurangan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan. Media *mind mapping* dengan kriteria tidak valid tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran yang diberikan untuk menghasilkan kriteria produk yang valid digunakan dan yang lebih baik lagi untuk selanjutnya diuji cobakan. Apabila dalam ujicoba tersebut media *magnetic board* berbasis *mind mapping* praktis dan valid digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media *magnetic board* berbasis *mind mapping* telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang berupa media *magnetic board* berbasis *mind mapping*.

2.3 Defenisi Operasional

Supaya tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka di perlukan suatu defenisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan diantara:

1. Pengembangan penelitian ialah upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berbentuk bahan-bahan pembelajaran, untuk digunakan disekolah.
2. Media belajar adalah berbagai alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran (Haryono, 2014:47).
3. Media *magnetic board* berbasis *mind mapping* merupakan media yang digunakan pada pembelajaran dengan metode *mind mapping*. Media *magnetic board* berbasis *mind mapping* ini berupa papan yang didesain agar dapat digunakan untuk menempelkan magnet dan dapat ditulis dengan spidol board marker. Media ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian penyangga, papan, buah magnet, yang didesain sesuai materi mengenal bangun ruang.
4. *Mind mapping* merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajaran untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru menurut Silberman, 1996 (dalam Shoimin, 2014:105).
5. Matematika adalah ilmu tentang logika yang dibangun melalui penalaran deduktif dan dijabarkan dengan simbol atau bahasa simbol yang terdefenisikan secara sistematis, antara satu konsep dengan konsep yang lain saling berkaitan dan pembuktian matematika dibangun dengan penalaran deduktif
6. Bangun ruang adalah salah satu bagian dari bidang geometris. Bangun ruang adalah suatu bangunan tiga dimensi yang memiliki ruang atau volume dan juga sisi yang membatasinya.