

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Langkah yang dapat diambil guna membangun potensi manusia supaya berkualitas adalah dengan menjalani pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan bangsa yang cerdas dan pengembangan manusia. Pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa kedepan. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan itu merupakan adalah usaha sadar yang direncanakan supaya mampu terwujudkan suasana serta proses kegiatan belajar yang peserta didiknya tidak pasif meningkatkan potensi yang ada didalam pribadi mereka untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan dirinya, kepribadiannya, kepintaran, akhlak yang mulia, serta keterampilan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa maupun negara perlukan.

Islam memandang pendidikan sebagai hak tiap manusia baik itu perempuan ataupun laki-laki dan pendidikan itu berlangsung sepanjang hayat (Wahyuddin, 2016, hlm. 202). Melalui pendidikan yang benar dan terarah, manusia akan mampu memahami serta menyadari potensi yang mereka punya didalam dirinya itu sendiri sehingga dengan potensi tersebut mampu dimanfaatkan bagi kemaslahatan manusia (Zaim, 2019, hlm. 259). Islam sangat mementingkan adanya pendidikan, sebagaimana didalam Al-Quran Surah Al-Mujadalah pada ayat 11 yang memiliki arti: “Niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu serta pengetahuan. Dan Allah Maha mengetahui apa yang sedang kamu lakukan”. Dari ayat ini Allah menerangkan keutamaan orang berilmu. Orang yang berilmu memiliki kedudukan tinggi serta mulia di sisinya Allah SWT serta begitu juga pada kehidupan bermasyarakat.

Orang yang berilmu atau memiliki kecerdasan intelektual tanpa dibarengi dengan karakter atau akhlak maka tidak akan ada gunanya. Karakter dapat dibangun melalui pendidikan, baik itu pendidikan di rumah, sekolah dan juga lingkungan masyarakat. Sejalan dengan filosofi sunda, terdapat beberapa karakter yang dapat ditanam dalam pendidikan yaitu seperti *Cageur, Bageur, Bener, Pinter, dan Singer*.

Karakter *Cageur* mencerminkan siswa yang sehat jasmani dan rohaninya. Kata Karakter *Bageur* mencerminkan siswa yang memiliki perilaku baik dan kemanusiaan. Karakter *Bener* mencerminkan siswa yang memiliki sifat jujur dan dapat dipercaya. Karakter *Pinter* mencerminkan siswa yang berilmu tetapi tidak menjadikannya pribadi yang angkuh atau sombong. Karakter *Singer* mencerminkan siswa yang memiliki sikap toleransi dan mendahulukan kepentingan orang lain. Kelima karakter ini sangat penting untuk ditanamkan kepada siswa dalam menuntut ilmu. Disiplin atau bidang ilmu yang penting bagi siswa pelajari salah satunya adalah matematika dikarenakan ilmunya terkait dengan kehidupan sehari-hari manusia sehingga dengan adanya penanaman karakter tersebut dapat mengajarkan kebiasaan siswa dalam berpikir dan berperilaku sebagai individu, anggota keluarga, maupun masyarakat.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu dengan peran yang sangat besar yang mempunyai manfaat pada perkembangan ilmu pengetahuan. Mata pelajaran pokok yang di tiap jenjang pendidikannya ada seperti jenjang pendidikan dasar adalah matematika (Afrilianto & Tina dalam Ghozali dkk., 2018, hlm. 320). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi Mata Pelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan yaitu dasar dan menengah telah menetapkan tujuan mata pelajaran matematika yaitu supaya peserta didiknya dapat paham akan konsep matematika, memahami konsep itu berhubungan satu sama lain serta mengaplikasikan konsepnya atau algoritmanya dengan fleksibel, tepat, efisien dan akurat untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan pentingnya kegiatan belajar mengajar matematika maka sudah diharuskan untuk semua aspek yang ada dalam pendidikan untuk memberikan perhatian yang maksimal kepada setiap proses belajar matematika (Baroroh, dkk., 2019, hlm. 82).

Berdasarkan karakteristiknya, menurut Hasratuddin (dalam Hutagalung, 2017, hlm. 71) bahwa matematika adalah keselarasan mengenai struktur yang terorganisasikan, konsepnya tersusun dengan hierarki dan sistematis, baik itu dari konsepnya sangat sederhana hingga konsep yang sangat kompleks. Pernyataan ini sebenarnya mengilustrasikan bahwa pemahaman konsep itu mempunyai fungsi yang sangat penting pada pembelajaran matematika. Apabila konsep dasar yang

diterima oleh peserta didik itu tidak benar, maka akan sulit memperbaikinya kembali, dan apabila telah menerapkannya dalam penyelesaian persoalan pada matematika. Selain itu, kemampuan pemahaman konsep matematika berkorelasi dengan bahan pelajaran lainnya sehingga siswa yang mempunyai kemampuan memahami konsep matematika yang rendah di pembelajarannya sebelumnya akan sulit untuk memahami konsep saat mereka belajar materi berikutnya (Amanda, dkk., 2023, hlm. 5771). Sehingga pemahaman konsep sangat diperlukan guna membantu siswa dalam mempelajari matematika.

Penguasaan siswa terhadap konsep pada pembelajaran matematika pada saat ini dapat dikatakan rendah, masih terdapat siswa yang keliru saat memahami konsep tersebut. Setelah mempelajari matematika, pada bagian yang sederhana untuk dipahami masih banyak siswa yang tidak bisa mengerti. Adanya kekeliruan dalam memahami konsep tersebut menyebabkan matematika dianggap sebagai mata pelajaran atau disiplin ilmu yang sulit (Ruseffendi dalam Ghozali, dkk., 2018, hlm. 321). Sejalan dengan pernyataan Fauzi, dkk. (2022, hlm. 1538) bahwa matematika sering dianggap pelajaran yang tidak mudah untuk sebagian besar siswa dikarenakan telah tertanam di dalam pikiran mereka bahwa jika mencoba untuk mempelajarinya maka ia berpikir akan mengalami kesulitan, menimbulkan stress pada dirinya, membuatnya jenuh sehingga bagi mereka matematika merupakan disiplin ilmu yang sukar dalam mempelajarinya.

Pemahaman konsep matematika dalam pendidikan di Indonesia belum bisa dikatakan berhasil. Dapat dilihat pada hasil studi internasional yang telah dilakukan yaitu *Trends in International Mathematics and Science Studi* (TIMSS) di tahun 2015 yang hanya mengikutsertakan siswa kelas IV SD saja lalu memosisikan Indonesia berada diperingkat 45 dari 50 negara yang ikut serta dengan perolehan nilai rata-ratanya yaitu 397 dari rerata skor internasionalnya yaitu 500. Persentase jawaban benar siswa Indonesia pada tahun 2015 untuk domain kognitif mengetahui (*knowing*) sebesar 32%, mengaplikasikan (*applying*) sebesar 24%, dan bernalar (*reasoning*) sebesar 20% sedangkan persentase jawaban benar siswa Internasional pada domain kognitif mengetahui (*knowing*) sebesar 56%, mengaplikasikan (*applying*) sebesar 48%, dan bernalar (*reasoning*) sebesar 44%. Mullis, dkk. (dalam Yanti, dkk., hlm. 465) menyatakan bahwa domain pengetahuan berkaitan

dengan pengetahuan dasar peserta didik mengenai fakta, konsep, dan prosedur matematika. Dengan demikian, hasil tersebut menjadi salah satu indikasi bahwa pemahaman konsep siswa Indonesia itu masih rendah, mengingat bahwa domain pengetahuan dan penerapan merupakan bagian dari indikator pemahaman konsep.

Hasil temuan TIMSS ini mengungkapkan bahwa kemampuan siswa Indonesia pada matematika sangat lemah saat mengerjakan soal-soal yang tidak biasa, kemudian kemampuan mereka dalam memahami bagaimana menghubungkan konsep matematika yang sudah dipelajarinya guna menyelesaikan permasalahan juga sangatlah lemah (Rahmawati, dkk., 2020, hlm. 156). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Sumaryati, dkk. (2018, hlm. 60) bahwa merujuk hasil studi TIMSS pada tahun 2015, pendidikan di Indonesia hanya menekankan hasilnya saja tanpa mengajak atau mengikutsertakan siswa dalam membangun maupun memahami konsep terhadap penyelesaian soal sehingga dengan permasalahan tersebut kemampuan siswa dalam memahami konsep matematis masih belum tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 28 November 2023 di SDN 223 Bhakti Winaya, bahwa nilai-nilai ulangan harian khususnya di pelajaran Matematika masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dari 25 siswa, yang mencapai nilai  $\geq 72$  (KKM) hanya 10 siswa (40%) sementara sebanyak 15 siswa (60%) mendapatkan nilai dibawah 72 atau belum mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mempunyai nilai matematika yang rendah. Nilai siswa yang rendah tentu disebabkan oleh beberapa faktor.

Faktor penyebab nilai siswa rendah yakni disebabkan karena siswa tidak paham konsep matematika dengan baik. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang rendah dapat dilihat ketika mereka kesulitan mengungkapkan kembali konsep karena hanya fokus menghafal materi yang diajarkan tanpa memahami konsep itu sendiri. Siswa kurang dilibatkan dalam proses menemukan sendiri ide-ide yang seharusnya dikuasai selama kegiatan pembelajaran. Di lapangan, masalah tidak saja berasal dari siswa tetapi juga pada guru. Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajarannya berfokus pada guru itu sendiri dan siswa jarang

dilibatkan. Selain itu juga guru sangatlah jarang menggunakan alat peraga atau media dalam pembelajarannya yang membuat siswanya tersebut menjadi bosan dan kurang tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan belajar dikelas.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, sangat diperlukan adanya langkah untuk mengatasi pemahaman konsep matematis yang rendah dan melibatkan siswa untuk dapat aktif pada aktivitas belajar, yakni dengan model serta media pembelajaran yang tepat untuk digunakan yaitu dengan penggunaan model *discovery learning*. Model *discovery learning* didefinisikan sebagai model pembelajaran penemuan, dirancang guna memberi siswa kemampuan menemukan ide dan prinsip dari proses mental mereka sendiri (Lestari & Yudhanegara, 2015, hlm. 81). Karakteristik siswa yang senang dalam melakukan aktivitas sesuatu serta penemuan sesuai dengan model *discovery learning* yang akan melibatkan siswa secara aktif didalam pembelajarannya, siswa akan melakukan suatu kegiatan penemuannya sendiri dan siswa akan aktif menggali serta menemukan informasi dalam beragam bentuk supaya dapat diolah menjadi pengetahuan. Pada model *discovery learning*, proses pembelajarannya tidak menyajikan konsep atau ide dalam bentuk jadinya, namun siswa diminta mengorganisasikan cara mereka belajar sendiri setelah menemukan konsep.

Model *discovery learning* mampu membuat pemahaman konsep lebih baik kepada pembelajaran matematika dikarenakan peserta didik mempunyai kemampuan pemahaman konsep yang tertanam (Baroroh, dkk., 2019, hlm. 83) Sejalan dengan pernyataan Arifah & Saefudin (2017, hlm. 264) bahwa model *discovery learning* memberi kesempatan peserta didiknya untuk mendapatkan pengetahuan dengan penemuan sendiri ide atau rumus yang dipelajari, sehingga ide atau rumus tersebut akan tertanam dalam ingatan untuk waktu yang lama. Dengan memberi kesan yang mendalam pada proses kegiatan belajar, model *discovery learning* sangatlah efektif guna mengembangkan kemampuan serta pemahaman siswa karena model ini memungkinkan peserta didiknya mengingat informasi dengan lebih baik (Anggraeni, dkk., 2020, hlm. 84). Kelebihan model *discovery learning* adalah menekankan pada proses mengolah informasi peserta didik itu sendiri, mengembangkan konsep diri peserta didik dengan penemuan yang didapatkan, meningkatkan dan memperluas sediaan maupun penguasaan

keterampilan kognitif peserta didik, membuat penemuan yang didapatkan menjadi kepemilikannya sendiri sehingga sulit untuk dilupakan, serta model ini melibatkan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar (Surur, dkk., 2019, hlm. 13).

Selain dengan penggunaan model pembelajaran, guru juga dapat mendukung kegiatan belajar dengan melibatkan penggunaan media atau alat peraga. Media pembelajaran adalah satu dari beberapa komponen yang ada didalam kegiatan belajar mengajar yang ditentukan oleh guru dengan tepat dan sesuai pada bahan pelajaran yang dipelajari pada proses pembelajaran tersebut (Marshella, dkk., 2023, hlm. 8332). Media yang diperlukan adalah media yang mampu membantu siswa untuk bisa paham apa yang mereka pelajari. Media yang mudah digunakan oleh guru akan membuat siswa bosan dan media yang terlalu sukar akan membuat pemikiran siswa menjadi sulit. Semakin nyata media yang digunakan, semakin jelas pemahaman siswa (Fitriani & Juanah, 2023, hlm. 2756).

Media petak persegi satuan dapat guru gunakan supaya siswa memahami konsep dasar dalam materi pelajaran mencari keliling bangun datar. Media petak persegi adalah media pembelajaran yang dibuat dari kertas berbahan tebal yang dapat membentuk persegi panjang maupun persegi (Fitria & Budiyo, 2017, hlm. 1297). Dengan penggunaan media petak persegi satuan, siswa mampu belajar cara menghitung keliling bangun datar. Salah satu kelebihan menggunakan media ini yaitu siswa akan memperoleh pemahaman tentang konsep konkrit yang diperlukan untuk menghitung keliling bangun datar. Sejalan dengan pernyataan Liestiyana, dkk. (2021, hlm. 86) bahwa penggunaan media papan petak ini berfungsi sebagai jalan bagi siswa untuk beralih dari matematika non formal ke matematika formal.

Hal tersebut sejalan dengan kajian terdahulu yang dilakukan oleh Anggraeni, Bintoro dan Purwaningrum (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menunjukkan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa dengan penggunaan model *discovery learning* itu meningkat lebih besar daripada siswa kelas kontrol dengan pembelajaran langsung.

Hasil penelitian terdahulu oleh Amanda, Tahir, dan Fauzi (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Pemahaman

Konsep Matematika Siswa Materi Pecahan Senilai Kelas IV Sekolah Dasar” didasari oleh data yang dilakukan menunjukkan siswa pada model *discovery learning* memahami konsep matematika lebih baik sehingga disimpulkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh kepada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Annisa, dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian Annisa, dkk. menunjukkan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh kepada pembelajaran matematika guna usaha meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas III sekolah dasar pada materi pelajaran luas serta keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan dan dengan didukungnya penelitian yang relevan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Petak Persegi Satuan terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

## B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang mengikutsertakan siswa kelas IV SD dan memposisikan Indonesia berada diperingkat 45 dari 50 negara dengan perolehan nilai rata-rata skornya yaitu 397 dari rerata skor internasional yaitu 500. Hasil temuan TIMSS mengungkapkan bahwa kemampuan siswa Indonesia pada matematika sangat lemah saat mengerjakan soal-soal yang tidak biasa, kemudian kemampuan mereka memahami bagaimana menghubungkan konsep matematika yang sudah dipelajari guna menyelesaikan permasalahan juga sangatlah lemah (Rahmawati, dkk., 2020, hlm. 156). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Sumaryati, dkk. (2018, hlm. 60) bahwa hasil studi TIMSS pada tahun 2015, pendidikan di Indonesia

hanya menekankan pada hasilnya saja tanpa membantu siswa memahami konsep untuk menyelesaikan soal, sehingga siswa menjadi tidak memahami konsep matematika.

2. Berdasarkan hasil observasi pada 28 November 2023 di SDN 223 Bhakti Winaya ditemukan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematis masih rendah. Peserta didik mengalami kesulitan menyatakan kembali konsep karena hanya fokus menghafal materi yang diajarkan tanpa memahami konsep itu sendiri. Hal ini sesuai dengan nilai ulangan harian pelajaran Matematika, masih banyak siswa yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari jumlah siswa sebanyak 25 yang mencapai nilai  $\geq 72$  (KKM) hanya 10 siswa (40%) sementara sebanyak 15 siswa (60%) mendapatkan nilai dibawah 72 atau belum mencapai KKM.
3. Berdasarkan hasil observasi pada 28 November 2023 di SDN 223 Bhakti Winaya bahwa guru sering menggunakan model konvensional dalam kegiatan pembelajarannya dikelas sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi didalam kelas hanya berpusat pada guru saja karena siswa kurang dilibatkan. Guru juga sangat jarang menggunakan alat peraga atau media dalam proses pembelajarannya. Sesuai dengan penelitian observasi yang dilakukan oleh Salsabila, dkk. (2023, hlm. 34-35) bahwa dalam kegiatan pembelajarannya dikelas, guru belum memakai model, pendekatan maupun inovasi pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan tidak terdapat pengembangan kreatifitas dalam proses belajarnya dan tentunya berpengaruh kepada pemahaman siswa kepada konsep matematika yang menurun.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional?

3. Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa?

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

#### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian yang telah dilakukan akan menambah wawasan peneliti dan memperkaya penelitian sebelumnya serta dapat memberi tahu pembaca mengenai Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Petak Persegi Satuan terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Manfaat bagi Peneliti

Dijadikan sebagai pembelajaran karena dengan adanya penelitian ini, peneliti bisa menerapkan semua ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya baik itu selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

###### b. Manfaat bagi Sekolah

Dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik serta menetapkan kebijakan selanjutnya yang akan membantu terwujudnya kualitas pembelajaran di sekolah yang lebih baik.

c. Manfaat bagi Guru

Memberi masukan kepada guru dan juga meningkatkan kinerja guru melalui peningkatan kualitas kegiatan belajar dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media petak persegi satuan sebagai upaya untuk membantu memperbaiki kemampuan pemahaman konsep matematika siswa menjadi meningkat.

d. Manfaat bagi Siswa

Menambah pengetahuan dan pengalaman belajar siswa, meningkatkan penguasaan materi Matematika, memotivasi siswa agar semangat mengikuti kegiatan belajar, meningkatkan rasa solidaritas siswa, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami konsep matematis serta melibatkan secara aktif siswa didalam setiap kegiatan pembelajaran.

## F. Definisi Operasional

### 1. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman Konsep Matematis merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi matematika serta meyerap konsep menggunakan indikator yang telah ditentukan. Siswa tidak hanya mengetahui dan memahami ide-ide atau konsep, tetapi mereka juga bisa menyampaikan kembali ide-ide yang lebih mudah untuk diingat dan digunakan. Adapun Indikator pemahaman konsep matematis yaitu: Menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu, Memberikan contoh dan yang bukan contoh dari konsep, Menyajikan konsep kedalam bentuk representasi matematis, serta menggunakan prosedur tertentu dan mengaplikasikan konsepnya kedalam pemecahan masalah yang ada pada proses pembelajaran matematika.

### 2. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran dengan penemuan. Di dalam kegiatan belajar, ide atau konsep tidak diberikan kedalam bentuk jadinya tetapi siswa menemukan dan menyelidiki sendiri ide-ide dan prinsip-prinsip dari pengetahuan yang mereka miliki secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa untuk mengingat informasi yang mereka pelajaran untuk waktu yang lama. Pelaksanaan pembelajaran model *discovery learning* terdiri dari

beberapa langkah atau tahapan-tahapan yaitu pertama, memberikan rangsangan atau stimulus kemudian mengidentifikasi masalah, lalu mengumpulkan data, mengolah data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

### 3. Media Petak Persegi Satuan

Media petak persegi satuan merupakan sebuah media pembelajaran dibuat dari bahan yang tebal atau bisa juga terbuat dari *styrofoam* dengan dilapisi atau ditempelkan potongan-potongan petak persegi satuan yang telah dibentuk dari kertas karton dengan warna yang berbeda sehingga dapat membentuk bangun datar berupa persegi maupun persegi panjang.

### 4. Model Pembelajaran Konvensional

Konvensional dapat diartikan sebagai kebiasaan. Pembelajaran konvensional merupakan jenis pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh guru setiap hari didalam kelas. Model konvensional yang digunakan oleh guru adalah pendekatan ekspositori dengan metode ceramah. Proses kegiatan pembelajarannya berpusat kepada guru dan siswa secara pasif menerima informasi. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran konvensional yaitu: persiapan, penyajian, korelasi, menyimpulkan, dan mengaplikasikan.

## G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan urutan penulisan pada setiap bab didalam skripsi yang dimulai dari Bab I yaitu Pendahuluan hingga Bab V yaitu Simpulan dan Saran.

### 1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka pada skripsi ini yaitu berisikan halaman sampul, pengesahan, motto, halaman persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi pada skripsi meliputi:

- a. Bab I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, kemudian terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisikan pendeskripsian teori-teori yang ditekankan melalui hasil kajian teori. Bab II berisikan kajian teori mulai dari kemampuan pemahaman konsep, model *discovery learning*, dan media petak persegi satuan serta hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan juga hipotesis penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian, yaitu meliputi metode penelitian yang digunakan, desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang menjawab rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.
- e. Bab V Simpulan dan Saran, yaitu meliputi kesimpulan dan saran terhadap hasil penelitian dan pembahasan yang sudah di bahas.

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi meliputi:

- a. Daftar Pustaka, berisi pengumpulan data yang berasal dari jurnal atau daftar buku yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian.
- b. Lampiran, yaitu berisikan dokumen tambahan yang mampu menunjang kelengkapan skripsi.