

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia di Indonesia sangat dipengaruhi oleh kuatnya dasar pendidikan yang diperoleh sejak jenjang pendidikan dasar. Pada jenjang ini, pemerataan kesempatan belajar, relevansi materi, dan mutu pembelajaran menjadi aspek yang sangat ditekankan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, penyelenggaraan pendidikan secara merata merupakan suatu keharusan guna mendukung perkembangan potensi murid sehingga merasa tumbuh menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, cakap, dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk membantu individu menemukan jati dirinya, mengubah sikap, mengembangkan potensi diri, serta mempersiapkan keberlangsungan hidup sosialnya (Asfari, 2021, hlm. 189).

Hakikat pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi manusia juga tercermin dalam syariat Islam, yang menempatkan ilmu dan pembelajaran pada posisi yang tinggi. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujādilah ayat 11 berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujādilah: 11).

Ayat tersebut menegaskan pentingnya ilmu dan aktivitas belajar yang memiliki posisi istimewa dalam Islam. Melalui aktivitas belajar, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dan meningkatkan kualitas kehidupan.

Selain nilai keagamaan, pentingnya pendidikan juga sejalan dengan kearifan lokal masyarakat Sunda yang memandang pendidikan sebagai proses pembentukan manusia seutuhnya. Pada falsafah Sunda dikenal nilai *cageur* (sehat jasmani dan rohani), *bageur* (berakhlak mulia dan empatik), *bener* (jujur, disiplin, dan bertanggung jawab), *pinter* (cerdas, komunikatif, dan

berwawasan luas), serta *singer* (kreatif, inovatif, dan adaptif). Kelima nilai tersebut membentuk satu kesatuan utuh dalam menumbuhkan konsep *Manusa Waluya*, yaitu manusia paripurna yang selaras antara jasmani, akal, perasaan, kehidupan sosial, dan kehendak (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2025).

Nilai-nilai keagamaan dan kearifan lokal tersebut pada hakikatnya hanya dapat diwujudkan melalui proses belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman murid dan interaksinya dengan dunia (Faizah, 2024, hlm. 466). Perubahan yang menetap ini menunjukkan bahwa belajar tidak bersifat sementara, melainkan menghasilkan kemampuan baru yang dapat dimanfaatkan murid dalam berbagai situasi kehidupan.

Usaha mewujudkan proses belajar tersebut secara terarah dan sistematis, dibutuhkan adanya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara murid, guru, dan bahan ajar dalam lingkungan belajar yang dirancang secara sadar, dilaksanakan, dan dievaluasi secara terencana untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran secara optimal melalui pemanfaatan waktu dan sumber daya secara efektif dan efisien (Syafirin dkk., 2023, hlm. 73). Melalui pembelajaran, murid terlibat dalam proses mengalami, memproses, memahami, dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya sehingga terjadi perubahan yang kemudian menghasilkan perubahan komprehensif pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Pada pendidikan sekolah dasar, matematika termasuk mata pelajaran yang berkontribusi penting terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Matematika adalah disiplin ilmu sistematis yang mempelajari pola hubungan, pola pikir, serta unsur seni dan bahasa melalui penalaran logis dan bersifat deduktif (Khaesarani, 2021, hlm. 37). Hal ini menunjukkan bahwa matematika tidak sekadar berkaitan dengan perhitungan angka atau penguasaan rumus, melainkan menekankan pada pengembangan pola berpikir logis, terstruktur, dan sistematis dalam memahami hubungan antar konsep. Mempelajari matematika merupakan proses di mana murid secara aktif membangun pengetahuan matematika mereka (Rahmalia, 2024, hlm. 9847). Pernyataan ini

menegaskan bahwa belajar matematika bukanlah aktivitas pasif yang hanya menerima penjelasan dari guru, melainkan proses aktif yang melibatkan murid secara langsung dalam membangun pemahaman konsep matematika melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Kemampuan Pemahaman konsep dalam matematika memiliki peran krusial karena menjadi landasan utama dalam menguasai materi-materi selanjutnya. Nurfad (2023, hlm. 7) menyatakan bahwa pemahaman konsep berperan besar dalam keberhasilan belajar serta kemampuan murid dalam memecahkan masalah. Selain itu, pemahaman konsep meliputi kemampuan murid dalam mengungkapkan kembali suatu konsep dengan bahasa sendiri dan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu serta mengaplikasikan konsep dalam berbagai situasi pembelajaran (Septiani & Aini, 2023, hlm. 189–190), sehingga memungkinkan murid membangun pengetahuan secara aktif dan bermakna.

Namun, dalam praktiknya kemampuan pemahaman konsep matematika murid masih belum berkembang secara optimal. Hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas III SDN 128 Haurpancu, diperoleh informasi bahwa pemahaman konsep matematika murid masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari hasil nilai harian matematika murid yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan, yaitu 75.

Tabel 1.1 Nilai Harian Murid Kelas III

No	Kategori	Jumlah Murid	Persentase
1	Murid mencapai KKTP (≥ 75)	11	44,00%
2	Murid belum mencapai KKTP (< 75)	14	56,00%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa dari 25 murid, sebanyak 11 murid (44,00%) telah mencapai KKTP (≥ 75), sedangkan 14 murid (56,00%) belum mencapai KKTP (< 75). Data tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar murid masih menghadapi hambatan dalam pembelajaran matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis

murid belum berkembang secara optimal. Murid masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu serta belum tepat dalam menentukan prosedur penyelesaian masalah. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya dipahami oleh murid, sehingga murid cenderung kurang terdorong untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Pembelajaran yang cenderung menitikberatkan pada kegiatan menghafal tanpa memberi kesempatan kepada murid untuk memaknai konsep secara mendalam menyebabkan nilai keberhasilan dalam pembelajaran masih banyak yang belum mencapai KKTP.

Sejalan dengan pendapat Permatasari (2021, hlm. 68-84) yang menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran matematika adalah ketidakmampuan murid dalam memahami konsep tersebut. Kesalahan pemahaman konsep pada satu jenjang pendidikan dapat berdampak pada kesalahan pemahaman pada jenjang berikutnya, mengingat konsep-konsep dalam matematika saling berkaitan dan bersifat berkelanjutan.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis murid menunjukkan perlunya upaya penyempurnaan proses pembelajaran matematika yang inovatif agar hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Sari & Sunata, 2023, hlm. 4). Selain itu, tantangan pembelajaran matematika saat ini juga terletak pada belum maksimalnya pemanfaatan media digital interaktif, padahal murid merupakan bagian dari generasi yang akrab dengan teknologi dan membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual dan eksploratif. Rohman (2024, hlm. 35-41) menjelaskan bahwa media digital interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan proses belajar yang bersifat aktif dan partisipatif, di mana murid tidak sekedar menerima informasi, melainkan juga berpartisipasi aktif dalam interaksi dengan materi pembelajaran. Keberadaan unsur visual, simulasi, serta umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan murid

mengeksplorasi konsep, mengamati perubahan, dan membangun pemahaman secara bertahap.

Menghadapi permasalahan yang terjadi, penting bagi guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang tepat guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi murid. Oleh karena itu, guru perlu mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif, khususnya pendekatan yang mampu membantu murid memahami konsep matematika secara aktif dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Menurut Gravemeijer (1999) Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan murid, sehingga membantu murid membangun pemahaman konsep matematis secara bermakna. Melalui pendekatan ini, murid diberi kesempatan yang luas untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam proses pemecahan permasalahan (Hasanah, 2025, hlm. 10).

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) memiliki karakteristik pembelajaran yang menempatkan konteks nyata sebagai titik awal pembelajaran, mendorong murid untuk mengonstruksi sendiri pengetahuan matematisnya, serta menekankan proses berpikir dan pemecahan masalah (Gravemeijer, 1999). *Realistic Mathematics Education* (RME) memandang matematika merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dan dikembangkan oleh manusia (*mathematics as a human activity*), sehingga pembelajaran diarahkan dari situasi konkret menuju abstrak melalui diskusi, interaksi, dan penggunaan model atau representasi (Freudenthal, 1991).

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan sejumlah keunggulan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis murid secara signifikan, membuat pembelajaran lebih bermakna melalui penggunaan konteks nyata, serta mendorong keaktifan dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penerapan *Realistic Mathematics Education* (RME) juga mampu meningkatkan motivasi dan respon positif murid serta membantu murid

mengonstruksi pengetahuan matematika secara mandiri melalui proses pemodelan dan diskusi (Vebyani dkk., 2025).

Salah satu media pembelajaran yang relevan dan sejalan dengan karakteristik pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah *Polypad*. *Polypad* merupakan aplikasi pembelajaran matematika interaktif yang menyediakan berbagai fitur manipulatif virtual, seperti penyusunan bentuk, representasi visual, serta eksplorasi hubungan antar konsep matematika (Amelia, dkk., 2025, hlm. 468). Selain itu, Novitasari (2025, hlm. 929) menyatakan bahwa penggunaan *Polypad* dalam pembelajaran matematika mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga murid lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Polypad* dalam pembelajaran matematika dinilai sejalan dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) karena keduanya sama-sama menekankan keterlibatan aktif murid, penggunaan konteks atau representasi visual, serta proses pemodelan sebagai jembatan menuju pemahaman konsep formal.

Berdasarkan penelitian terdahulu Penelitian yang dilakukan oleh Elwijaya, dkk. (2021) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memberikan pengaruh positif karena mampu mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata murid sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat mekanistik. Sejalan dengan itu, Amelia, dkk. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Polypad* mampu membuat murid terlibat aktif melalui pengalaman belajar secara langsung, memungkinkan murid memanipulasi dan mengeksplorasi objek matematika secara visual sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Naufal dan Kowiyah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *Polypad* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis, ditandai dengan peningkatan kemampuan murid dalam merepresentasikan konsep, menghubungkan antar konsep, serta menjelaskan konsep matematika dengan lebih baik. Selain itu, penelitian Hutajulu, dkk. (2026) menegaskan bahwa

pembelajaran yang berangkat dari konteks nyata mendorong murid untuk menyatakan ulang konsep, memberikan contoh dan noncontoh, merepresentasikan situasi ke dalam model matematika, serta membangun pemahaman konsep secara bertahap dari konkret menuju formal.

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah disampaikan, pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dianggap mampu menciptakan pembelajaran matematika melalui keterkaitan konsep dengan pengalaman dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari murid. Pendekatan ini mengajak murid untuk memahami konsep secara aktif melalui konteks kehidupan nyata, sehingga pembelajaran tidak bersifat mekanistik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbantuan *Polypad* dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, karena *Polypad* menyediakan fasilitas manipulasi dan eksplorasi objek matematika secara visual. Melalui media ini, konsep matematika yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh murid melalui aktivitas eksplorasi dan percobaan secara mandiri.

Perpaduan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad*, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna dan berpusat pada murid, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, para peneliti sangat ingin melakukan studi dengan judul tersebut. “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media *Polypad* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Murid Kelas III SD.” Diharapkan melalui penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang didukung oleh media *Polypad*, murid dapat memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis murid kelas III SD masih tergolong rendah, sehingga murid belum mampu memahami makna konsep matematika secara menyeluruh.

2. Murid mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali konsep matematika dengan kata-kata sendiri serta mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya.
3. Capaian pembelajaran matematika murid masih belum optimal, karena murid belum mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu dan masih keliru dalam memilih prosedur penyelesaian masalah.
4. Pembelajaran matematika belum mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata kehidupan murid, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.
5. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep matematis murid masih belum optimal, khususnya media yang dapat membantu memvisualisasikan dan merepresentasikan konsep matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, berikut ini dapat dirumuskan rumusan permasalahan penelitian:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* dan proses pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas III SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis antara murid yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* dan murid yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas III SD?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid kelas III SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)

berbantuan media *Polypad* dan proses pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional murid kelas III SD.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara murid yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* dan murid yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas III SD.
3. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid kelas III SD.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian yang dilakukan berhasil, maka diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika sekolah dasar, mengenai pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan Media *Polypad* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Murid Kelas III SD. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam pengembangan teori pembelajaran matematika yang mengutamakan pembelajaran berbasis konteks dan pemanfaatan digital.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan murid. Pendekatan RME yang didukung media *Polypad* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna serta meningkatkan pemahaman konsep matematis murid.

- b. Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan dapat membantu murid dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui pembelajaran yang

dikaitkan dengan situasi nyata serta didukung oleh penggunaan media *Polypad*. Keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, memperkuat pemahaman konsep matematis, serta membangun kepercayaan diri dan kemandirian dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika sekaligus kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif berbantuan media *Polypad* juga diharapkan dapat memperkaya variasi strategi pembelajaran di sekolah serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan secara langsung dalam merancang dan menerapkan pendekatan RME dengan bantuan media *Polypad* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman mengenai efektivitas penerapan pendekatan RME berbantuan media *Polypad* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan kajian dengan topik yang sejenis, khususnya terkait penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), penggunaan media *Polypad*, maupun kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan studi lanjutan dengan materi, tingkat pendidikan, atau pendekatan yang berbeda.

f. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran kepada pembaca mengenai penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Polypad* dalam pembelajaran matematika. Pembaca dapat memperoleh pemahaman tentang langkah-

langkah penerapan pendekatan tersebut, manfaat penggunaan media *Polypad*, serta bukti empiris mengenai pengaruh penerapannya terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Guna menghindari perbedaan pemahaman dari arti istilah dalam variabel penelitian, maka istilah tersebut dapat diartikan dengan cara yang dijelaskan di bawah ini.

1. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan keterkaitan antara konsep matematika dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan murid, dengan karakteristik utama berupa penggunaan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, proses matematisasi dari situasi nyata ke bentuk formal, keterlibatan aktif murid dalam menemukan konsep, interaksi dan diskusi antarmurid, serta pemanfaatan model atau representasi sebagai jembatan pemahaman konsep.

2. *Polypad*

Polypad adalah media pembelajaran matematika berbasis teknologi digital yang bersifat interaktif dan manipulatif, yang digunakan untuk membantu murid memahami konsep matematika melalui representasi visual dan aktivitas langsung. Media ini menyediakan berbagai fitur seperti *number tiles*, *shapes*, *fraction bars*, *grid*, dan alat ukur virtual yang memungkinkan murid memanipulasi objek matematika secara konkret dalam lingkungan digital. Adapun keunggulan media *Polypad* yaitu: 1) bersifat interaktif dan manipulatif sehingga murid terlibat aktif dalam pembelajaran; 2) menyajikan representasi visual yang beragam sehingga konsep matematika yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret; 3) mendukung pengembangan pemahaman konsep matematis melalui kemampuan merepresentasikan dan menghubungkan konsep; 4) meningkatkan motivasi serta keterlibatan murid dalam pembelajaran matematika; dan 5) fleksibel serta mudah diakses untuk digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang dibutuhkan murid untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari serta mengubahnya menjadi simbol dan rumus matematika secara benar, dimulai dari permasalahan sederhana hingga memperoleh penyelesaian yang tepat.

Terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan dalam mengukur pemahaman konsep matematis, menurut Rahayu dan Suryani (2022, hlm. 18) meliputi:

- a. Kemampuan menafsirkan suatu konsep
- b. Kemampuan memberikan contoh yang sesuai
- c. Kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu
- d. Kemampuan merangkum informasi atau konsep yang dipelajari
- e. Kemampuan menarik kesimpulan
- f. Kemampuan membandingkan konsep atau objek
- g. Kemampuan menjelaskan konsep secara runtut dan jelas.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Bagian ini memuat uraian mengenai sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi sebagai sebuah karya tulis ilmiah. Penyusunan sistematika penulisan ini mengacu pada *Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Unpas* (2022, hlm. 37), dengan rincian sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, memuat uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisi pembahasan kajian teoritis yang mencakup teori dan konsep yang relevan dengan penelitian, pendekatan atau model pembelajaran, tujuan, karakteristik, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan dan kekurangan, indikator yang digunakan, kerangka pemikiran, serta perumusan hipotesis penelitian. Kajian teori pada bab ini disusun berdasarkan landasan teori yang mendukung penelitian.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan terperinci mengenai metode dan prosedur penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian serta memperoleh kesimpulan. Bab ini

mencakup jenis dan metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi pemaparan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data, disertai pembahasan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merangkum hasil penelitian secara singkat dan jelas, serta berisi saran yang disusun berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan.