

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kecerdasan. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan kualitas hidup, serta berkontribusi dalam pembangunan masyarakat dan bangsa. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup pembentukan nilai moral, sosial, dan spiritual. Undang -Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm 2), menjelaskan tentang, “Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.”

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran yang komprehensif, yakni tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk individu yang berintegritas dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dirancang sedemikian rupa agar peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam dan mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan tujuan tersebut, pelaksanaan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai budaya dan keagamaan yang hidup dalam masyarakat. Budaya lokal berperan sebagai landasan dalam membentuk sikap dan karakter peserta didik. “Dalam budaya Sunda, misalnya, pendidikan sejalan dengan falsafah *silih asah, silih asih, dan silih asuh* yang menekankan proses saling belajar, saling menghargai, dan saling membimbing” (Nurhasanah & Yusuf, 2022). “Nilai-nilai kesundaan ini mendorong terciptanya suasana belajar yang harmonis serta mendukung perkembangan intelektual dan karakter peserta didik, seperti disiplin, tanggung jawab, dan etika dalam proses pembelajaran” (Suratno & Wahyuni, 2023). Dengan demikian, pendidikan yang berakar pada budaya lokal mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan manusiawi.

Selain nilai budaya, pendidikan juga memiliki landasan religius yang kuat. Hal ini tercermin dalam QS. Al-Alaq ayat 1–5 yang menegaskan, “perintah untuk membaca dan menuntut ilmu sebagai dasar pengembangan pengetahuan manusia.” “Nilai keagamaan tersebut menempatkan proses belajar sebagai aktivitas yang bernilai ibadah dan memiliki tujuan mulia” (Mukhlis, 2021). “Dalam konteks pembelajaran di sekolah, termasuk pembelajaran matematika, nilai-nilai tersebut tercermin dalam pembiasaan berpikir logis, teliti, dan sistematis dalam memahami konsep serta menyelesaikan permasalahan” (Fatmawati & Rosjanuardi, 2024). Dengan demikian, “pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk sikap belajar yang positif yang selaras dengan nilai budaya dan ajaran agama” (Handayani, 2025).

Pemaknaan pendidikan sebagai proses pembentukan pengetahuan dan karakter tersebut sejalan dengan pandangan Adesemowo dalam Desi (2024, hlm 1) yang menyatakan, “bahwa pendidikan merupakan proses integral dalam perkembangan manusia dan tidak terbatas pada kegiatan pembelajaran di ruang kelas atau lembaga pendidikan formal. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan dan pembentukan karakter.” Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan bersifat dinamis dan berfungsi sebagai sarana perubahan yang memengaruhi pola pikir serta perilaku individu ke arah yang lebih positif. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar mampu mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan karakter peserta didik secara seimbang.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar, peran pendidikan dalam membentuk individu dan mengembangkan keterampilan sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep. Pemahaman konsep menjadi fondasi utama agar peserta didik tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu memahami makna dan penerapan materi secara menyeluruh. Hal ini sangat relevan pada materi bangun ruang, karena konsep bentuk, sifat, dan unsur bangun ruang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. “Apabila pemahaman konsep tersebut belum terbentuk dengan baik, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang

berkaitan dengan materi bangun ruang” (Novitasari & Amelia, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penerapan “pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik serta memfasilitasi mereka untuk membangun pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna” (Pratama & Lestari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran matematika kelas IV di SDN 194 Sukajadi, yang membahas mengenai pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal, sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk memahami konsep secara mendalam. Hasil observasi tes awal (*pretest*) menunjukkan bahwa dari total 50 siswa kelas IV, sebanyak 38 siswa atau sekitar 76% masih memperoleh nilai di bawah 60, sedangkan 12 siswa atau sekitar 24% telah memperoleh nilai 60 ke atas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun ruang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Padahal, siswa sekolah dasar pada umumnya senang belajar melalui pemecahan masalah, diskusi, dan kegiatan menemukan konsep secara mandiri. Selain itu, “penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat membantu siswa memahami konsep bangun ruang dengan lebih menarik dan mudah dipahami” (N. K. Sari & Amalia, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep materi bangun ruang pada siswa kelas IV di SD 194 Sukajadi.

Dalam pembelajaran matematika, siswa menunjukkan beragam dinamika belajar yang berkaitan dengan kemampuan bekerja sama, berdiskusi dalam memecahkan permasalahan, serta rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, aspek-aspek tersebut belum sepenuhnya berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa memerlukan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan lebih luas untuk terlibat aktif dan berinteraksi dengan sesama. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, bertukar gagasan, serta mengeksplorasi permasalahan baik secara mandiri maupun kelompok. “Melalui

proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan pemecahan masalah, diharapkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan rasa ingin tahu siswa dapat berkembang secara lebih optimal sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa” (T. Wahyuni & Fitriani, 2025).

Model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dihadapkan pada permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari untuk diselesaikan melalui kegiatan penyelidikan, diskusi kelompok, dan penerapan konsep yang telah dipelajari. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis permasalahan, dan menemukan solusi secara mandiri, sehingga pemahaman konsep dapat berkembang dengan lebih baik. Proses pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berani bertanya, mencari informasi, serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kerja kelompok dalam *Problem Based Learning* membantu siswa belajar berkolaborasi, saling bertukar pendapat, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Putra et al. (2022, hlm 120) berpendapat bahwa “model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar.” Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Pratama & Lestari, 2022 (hlm 115) menyatakan bahwa, “model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam memperoleh pengetahuan.” Selain itu, Ramadhani & Fitri, 2023 (hlm 52) menjelaskan bahwa, “pembelajaran *Problem Based Learning* disajikan melalui permasalahan nyata yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan baru dengan mencari solusi, sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.”

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Asmara et al. (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan penalaran matematis siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ginting et al. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika secara signifikan. Media *Wordwall* membantu menciptakan pembelajaran yang aktif dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Khusna et al. (2025) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Diagram Batang melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media *Wordwall* membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan durasi dua jam pelajaran, dan berfokus pada siswa kelas IV A di SDN Ploso V/176 Surabaya. Dalam pelaksanaannya, *Wordwall* dimanfaatkan sebagai media pendukung yang menunjang kegiatan pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan capaian belajar siswa secara bertahap, yang ditunjukkan melalui kenaikan skor hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang di Kelas IV”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan yang telah disampaikan dalam latar belakang, sejumlah isu yang dapat di tentukan adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep bangun ruang siswa masih rendah, terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi bangun ruang.
2. Siswa belum terbiasa bekerja secara berkelompok, sehingga interaksi, diskusi, dan kerja sama dalam proses pembelajaran matematika masih kurang optimal.
3. Model pembelajaran inovatif berbasis pemecahan masalah, seperti *Problem Based Learning*, masih memiliki peluang untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam memahami materi bangun ruang.
4. Pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya media *Wordwall*, masih terbatas, padahal media tersebut dapat membantu memvisualisasikan konsep bangun ruang serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran materi bangun ruang di kelas 4?

2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep bangun ruang setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas 4?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep materi bangun ruang antara peserta didik yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem based learning*?
4. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep materi bangun ruang pada siswa kelas 4?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran materi bangun ruang di kelas 4.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep bangun ruang setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas 4.
3. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep materi bangun ruang antara peserta didik yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* tanpa bantuan media *Wordwall*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep materi bangun ruang pada siswa kelas 4.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik dalam aspek teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan gambaran secara ilmiah mengenai penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang di sekolah dasar.
- b. Menambah kajian akademik mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang.
- c. Menjadi referensi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan pemanfaatan media digital interaktif pada jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep materi bangun ruang serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 2) Membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih jelas melalui pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik.

b. Bagi Guru

Memberikan gambaran mengenai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji model *Problem Based Learning* dan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan serta batasan yang jelas terhadap variabel-variabel yang digunakan

dalam penelitian sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran atau kesalahpahaman dalam memahami konsep penelitian. Definisi operasional juga digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar setiap variabel dapat diukur dan diamati secara lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dengan adanya definisi operasional, peneliti dapat menjelaskan makna dari setiap variabel penelitian secara spesifik sehingga memudahkan dalam proses pengumpulan data, pengolahan data, serta penarikan kesimpulan penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Dalam proses pembelajaran, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian suatu permasalahan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyajian suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Permasalahan tersebut digunakan sebagai sarana untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta melatih kemampuan berpikir siswa melalui proses penyelidikan yang sistematis.

Problem based learning juga menekankan perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran ini, siswa berperan aktif dalam mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses.

Proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* memiliki Langkah- langkah. Berikut adalah Langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut (Arends dalam Syarifuddin & Nuratika, 2024)

langkah-langkah model *Problem Based Learning* terdiri atas lima tahap utama, yaitu: (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kelima tahapan tersebut disusun secara sistematis dan operasional sehingga memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah di kelas. Oleh karena itu, sintaks yang dikemukakan Arends banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

2. Media *Wordwall*

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai template permainan edukatif sehingga dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media *Wordwall* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis web yang menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. “*Wordwall* dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, sekaligus alat penilaian yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran” (Dotutinggi et al., 2023, hlm. 364).

Dalam konteks penelitian ini, media *Wordwall* digunakan sebagai media pendukung model *Problem Based Learning* pada materi bangun ruang kelas IV, yang diwujudkan melalui penyajian soal dan aktivitas pemecahan masalah berbasis permainan edukatif. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan media *Wordwall* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengakses laman *Wordwall* melalui *browser*, kemudian melakukan *login* atau

pendaftaran akun, memilih menu *Create Your Activity Now* untuk membuat aktivitas baru, serta menentukan template permainan yang sesuai seperti *quiz* atau *match*. Guru selanjutnya menyusun pertanyaan dan jawaban sesuai materi bangun ruang serta dapat menambahkan gambar atau audio untuk meningkatkan daya tarik aktivitas. Setelah selesai, aktivitas disimpan dan dibagikan kepada siswa melalui tautan yang dikirimkan melalui platform pembelajaran seperti *WhatsApp* atau *Google Classroom*. “Hasil pengerjaan siswa kemudian dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan” (Y. Sahanata et al., 2022).

3. Pemahaman Konsep Matematis

Pembelajaran matematika tidak hanya menuntut siswa untuk mampu melakukan perhitungan, tetapi juga memahami konsep-konsep yang dipelajari. Kemampuan pemahaman konsep matematis sangat penting dimiliki siswa karena menjadi dasar dalam memahami materi matematika serta membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajari. Melalui pemahaman konsep yang baik, siswa diharapkan mampu menjelaskan kembali suatu konsep, menghubungkan antar konsep, dan menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam menangkap dan memaknai materi atau bahan pembelajaran yang dipelajari. (Selameto dalam Pratama & Lestari, 2022) menyatakan bahwa “pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan secara ilmiah.” Dengan demikian, siswa dituntut untuk benar-benar mengerti materi yang disampaikan, memahami informasi yang dikomunikasikan, serta mampu memanfaatkan isi pembelajaran tanpa harus selalu mengaitkannya dengan konsep lain.

Pemahaman konsep menjadi aspek yang penting dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, karena pemahaman tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajari. Dalam hal ini, pemahaman konsep tidak hanya terbatas pada kemampuan

mengenai suatu konsep, tetapi juga mencakup kemampuan menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya secara tepat.

Peserta didik yang telah menguasai pemahaman konsep matematika memiliki karakteristik dan kemampuan tertentu yang membedakannya dari peserta didik lainnya. Indikator kemampuan pemahaman konsep matematika yang digunakan sebagai dasar penilaian sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 meliputi:

(1) kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari dengan bahasanya sendiri; (2) kemampuan mengklasifikasikan objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya kriteria pembentuk konsep; (3) kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan sifat-sifat suatu operasi atau konsep; (4) kemampuan menerapkan konsep secara logis dalam pemecahan masalah; (5) kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari; (6) kemampuan menyajikan suatu konsep dalam berbagai bentuk atau representasi; (7) kemampuan mengaitkan satu konsep dengan konsep matematika lainnya; dan (8) kemampuan mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup dari suatu konsep.

4. Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan salah satu materi geometri dalam pembelajaran matematika yang membahas bentuk tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi sehingga membentuk ruang serta volume tertentu. Bangun ruang dibatasi oleh sisi-sisi yang membentuk unsur-unsur seperti rusuk dan titik sudut. Dalam penelitian ini, materi bangun ruang difokuskan pada pengenalan jenis, unsur, sifat, dan volume bangun ruang sederhana, yaitu kubus dan balok. Pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang diukur melalui kemampuan menjelaskan konsep, mengelompokkan bangun ruang berdasarkan sifatnya, memberikan contoh dan bukan contoh bangun ruang, serta menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bangun ruang dalam penelitian ini diartikan sebagai materi geometri tiga dimensi yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi disusun dengan tujuan agar proses penyusunan penelitian dapat dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan mudah

dipahami. Pedoman penulisan skripsi yang digunakan oleh peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm 27). Adapun susunan sistematika penulisan skripsi dijelaskan sebagai berikut.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, berfungsi sebagai pengantar pembaca terhadap permasalahan yang akan dikaji. Bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, memuat uraian teoritis yang bersumber dari hasil kajian berbagai teori dan peraturan yang relevan, didukung oleh temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, berisi penjelasan mengenai pendekatan dan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan hasil pengolahan data penelitian disertai pembahasan terhadap temuan yang diperoleh guna menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan interpretasi dan pemaknaan hasil penelitian, serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka dan lampiran sebagai pendukung keseluruhan isi penelitian.