

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dan wawasan yang dimilikinya sehingga dapat membekalinya dalam menjalani kehidupan di masa sekarang maupun di masa mendatang. Pendidikan itu sendiri merupakan suatu proses pembentukan manusia yang memungkinkan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Secara umum, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan saat ini menerapkan kurikulum yang mengarahkan siswa untuk menguasai kompetensi dan tujuan kurikulum.

Menurut Hamalik (2007: 3) tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan/ atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Triwiyanto (2014: 24) tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional termuat dalam UU Sisdiknas yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Selanjutnya tujuan kurikulum adalah tujuan yang hendak dicapai oleh suatu program studi, bidang studi dan suatu mata ajaran, yang disusun berdasarkan tujuan institusional.

Perumusan tujuan kurikulum berpedoman pada kategorisasi tujuan pendidikan atau taksonomi tujuan, yang dikaitkan dengan bidang-bidang studi

bersangkutan. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran tematik, pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Kosasih (2014: 72) menurut Permendikbud No.81 A tahun 2013 lampiran IV pembelajaran saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok, yaitu mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Oleh karena itu, dalam pendekatan saintifik guru harus teliti dalam memilih model pembelajaran sebagai kerangka dasar pembelajaran untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Muatan pembelajaran pada kurikulum 2013 pada kelas rendah mencakup Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, PJOK dan SBdP yang disajikan dalam Buku Siswa. Berbeda dengan muatan pembelajaran pada kelas tinggi yaitu Matematika yang memiliki buku pedoman atau disajikan secara berdiri sendiri.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi masa dulu maupun masa mendatang. Matematika juga mempunyai peranan penting dalam memajukan daya pikir manusia. Dewasa ini perkembangan dalam bidang teknologi dan komunikasi menjadi berkembang lebih pesat dilandasi oleh perkembangan matematika dalam bidang teori bilangan aljabar, analisa, teori peluang dan matematika diskrit. Maka dari itu sejak dini manusia dituntut untuk menguasai ilmu matematika guna menciptakan teknologi modern di masa depan. Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah tingkat dasar tentunya memiliki tujuan yaitu untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, sistematis, mampu memahami konsep matematika, serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan di masa mendatang.

Kondisi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk mampu merumuskan masalah. Sebelum mampu merumuskan masalah peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi maupun konsep-konsep yang ada pada pembelajaran tersebut sehingga akan

terwujud kondisi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan memaknai apa yang dipelajarinya. Pembelajaran matematika sering dianggap peserta didik sulit dan membosankan. Materi-materi dalam pembelajaran matematika juga masih banyak yang belum dipahami oleh peserta didik. Salah satu masalah utama yang sering dihadapi pada pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan pemahaman matematis dalam materi geometri. Banyak materi matematika yang membuat peserta didik merasa jenuh, bingung, bahkan tidak menarik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Bosse' & Bahr (2008) dalam Indayani dkk (2015: 327) menyatakan bahwa siswa harus belajar matematika dengan pemahaman, secara aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Diduga penyebab dari permasalahan tersebut yaitu pendekatan pembelajaran yang dipakai selama ini masih menggunakan pendekatan konvensional atau tradisional yang menekankan pada latihan mengerjakan soal serta menggunakan rumus tanpa mengetahui pemahaman dari materi tersebut. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman dalam belajar matematika, materi yang dipelajari harus disesuaikan dengan jenjang atau tingkat kemampuan berpikir siswa. Syarifah (2017: 58) menjelaskan bahwa pemahaman yang diperoleh ketika belajar matematika dengan pemahaman dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman matematik dan gagasan-gagasan matematik seperti : *interpreting* (menafsirkan), *exemplifying* (memberikan contoh), *classifying* (mengklasifikasikan), *summarizing* (merangkumkan), *inferring* (pendugaan), *comparing* (membandingkan) dan *explaining* (menjelaskan).

Syarifah (2017: 60) mengutip dari Kline (dalam Suherman, 2001: 20) mengatakan bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Sedangkan menurut Safrina dalam Puspari (2015: 150) Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan siswa, karena hampir semua objek visual yang ada di sekitar siswa merupakan objek. Alasan mengapa geometri perlu diajarkan yaitu pertama, geometri satu-satunya bidang

matematika yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik dunia nyata. Kedua, geometri satu-satunya yang dapat memungkinkan ide-ide matematika yang dapat divisualisasikan, dan yang ketiga, geometri dapat memberikan contoh yang tidak tunggal tentang sistem matematika. Dalam mengembangkan *geometry thinking* harus melalui rangkaian aktivitas yang dimulai dari permainan. Bangun datar dalam matematika disebut bangun geometri. Sedangkan bangun datar disebut juga segi banyak. Segi banyak merupakan bangun tertutup yang seluruh sisinya dibatasi oleh garis.

Pada dasarnya anak usia Sekolah Dasar berada pada fase perkembangan berpikir konkret atau nyata, senang bermain, selalu meniru orang lain, kebiasaan yang timbul akibat dari kegiatan-kegiatan yang sering ia lakukan. Sejalan dengan teori Piaget bahwa siswa SD/MI pada umumnya berada pada tahap operasional konkret, siswa pada usia ini berada pada operasi konkret sebab berpikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik benda-benda konkret (Sam's, 2010: 20). Selain itu, anak usia Sekolah Dasar memiliki daya ingat yang sangat tinggi. Menurut Arsyad (2007: 15) dalam Jannah dan Yusman (2018: 241) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih dapat terbantu untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, yang tentunya akan mempengaruhi penguasaan materi.

Permainan merupakan sesuatu yang familiar dan sesuai dengan hobi peserta didik sehingga dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik di sekolah-sekolah termasuk SD 6 Jekulo terutama kelas IV biasa mengisi waktu luang mereka ketika jam istirahat dengan bermain bersama teman-temannya. Hal tersebut yang membuat peneliti berinisiatif untuk menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, karena dirasa cocok dengan kebiasaan yang dilakukan peserta didik. Dengan adanya permainan dalam pembelajaran, diharapkan agar peserta didik



dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan serta pemahaman materi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV di SD 6 Jekulo yaitu Bapak Isbat, S.Pd bahwa KKM SD 6 Jekulo adalah 70 kenyataan yang terjadi pada saat melakukan prasiklus diketahui dari 35 siswa hanya 9 siswa yang dinyatakan tuntas KKM, dan 26 siswa dinyatakan tidak tuntas KKM. Presentase siswa yang dinyatakan tuntas KKM yaitu sebesar 25,7%. Sedangkan presentase siswa yang dinyatakan tidak tuntas KKM yaitu sebesar 74,3%. Dalam proses belajar mengajar di dalam kelas masih jarang menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat dan maksimal. Fakta dan informasi yang diperoleh adalah belum optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran tematik. Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran sehingga hanya menggunakan pembelajaran langsung, penggunaan model pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan peserta didik cenderung pasif, media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, serta rendahnya sikap aktif peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Sistem pengajaran yang demikian ini menyebabkan peserta didik tidak berpartisipasi aktif dan memahami materi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak dapat meningkatkan kemampuannya.

Ketika melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas IV, mereka mengatakan bahwa tidak begitu suka matematika karena sulit dipahami, banyak hitungan, dan membosankan. Dengan demikian menunjukkan bahwa pada kegiatan proses belajar mengajar peserta didik masih cenderung pasif. Guru belum optimal mengatasi permasalahan peserta didik dalam kerja kelompok, kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran tersebut sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas peserta didik dengan pembelajaran matematika. Guru juga masih jarang menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Sehubungan dengan masalah tersebut, perlu adanya solusi perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis adalah menggunakan model pembelajaran *means-ends analysis (MEA)* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa belajar dengan aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah pemahaman matematis. Model pembelajaran *means-ends analysis* adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis *heuristic*, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, identifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi (Hidayat, 2008: 20).

Peneliti akan menggunakan media pembelajaran yaitu sebuah permainan yang bernama Ludo, karena sesuai dengan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik kelas IV SD 6 Jekulo belum pernah menggunakan permainan pada proses pembelajaran matematika. *Game* Ludo ini akan dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang kemampuan pemahaman matematis materi matematika khususnya materi bangun segi banyak. Permainan Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu. Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik keaktifan belajar peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat sehingga mereka akan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini pernah diteliti oleh penelitian sebelumnya yaitu Andi Permana Sutisna, Maulana, Herman Subarjah (2016) dengan variabel terikat yang sama yaitu kemampuan pemahaman matematis. Hasil uji beda rata-rata nilai gain kemampuan pemahaman matematis pada kelas tematik dan kelas tematik dengan RME dengan uji-t taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh *P-value (Sig.2-tailed)* sebesar 0,008. Hal tersebut menunjukkan bahwa *P-value*  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman

matematis siswa yang menggunakan pendekatan tematik dan tematik dengan RME secara signifikan ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa di kelas tematik dan tematik dengan RME. Dengan kata lain, jika kita melihat peningkatan rata-rata gain antara kedua kelas, maka pendekatan tematik dengan RME lebih baik secara signifikan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis daripada pendekatan tematik, dengan perbandingan gain ternormalisasi sebesar 0,15 : 0,31.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* Berbantuan *Game* Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Bangun Segi Banyak Pada Siswa Kelas IV SD 6 Jekulo.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diambil peneliti adalah:

1. Bagaimana penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo?
2. Bagaimana penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo?
3. Bagaimana penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo.
2. Untuk mengetahui penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo.
3. Untuk mengetahui penerapan model *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* Ludo dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi bangun segi banyak di kelas IV SD 6 Jekulo.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan referensi serta memberikan kontribusi yang positif di dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas, terhadap inovasi pembelajaran yang berkaitan dengan model *Means-Ends Analysis (MEA)* dan media *game* LUDO dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1 Bagi Siswa

Melalui penelitian dengan menerapkan model *Means-Ends Analysis (MEA)* dan media *game* LUDO materi bangun segi banyak diharapkan siswa termotivasi dengan pembelajaran yang sudah diterapkan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.



#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Melalui penelitian ini guru mengenal, menambah pengetahuan, menambah informasi, serta wawasan terhadap model pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* LUDO yang dapat meningkatkan keprofesionalan, pengetahuan, keterampilan serta merubah kemampuan pemahaman matematis siswa menjadi meningkat.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif untuk memajukan sekolah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Disamping itu sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui inovasi model pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* LUDO.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan mengembangkan wawasan tentang penerapan model pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* LUDO dalam proses pembelajaran.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Dilihat dari latar belakang masalah di atas, maka pada penelitian ini perlu adanya ruang lingkup pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dipilih dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman matematis dengan model pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* berbantuan *game* LUDO materi bangun segi banyak.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Dasar yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 sehingga memiliki Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

- KI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### Kompetensi Dasar

#### Matematika

3.8 Menganalisis sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

- 3. Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SD 6 Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.
- 4. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV SD 6 Jekulo semester genap tahun ajaran 2018/ 2019.

### 1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu model pembelajaran *Means-Ends Analysis (MEA)* dan media *game LUDO* sebagai variabel bebas dan pemahaman matematis sebagai variabel terikat. Untuk mengarahkan peneliti pengambilan data maka perlu adanya definisi operasional dalam penelitian, yaitu:

### **1.6.1 Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* (MEA)**

*Means-Ends Analysis* (MEA) terdiri dari tiga unsur kata yaitu *means*, *ends*, dan *analysis*. *Means* berarti banyaknya cara, *ends* adalah akhir atau tujuan, dan *analysis* berarti analisa atau penyelidikan secara sistematis. Jadi, *Means-Ends Analysis* adalah model pembelajaran yang menganalisis suatu masalah dengan bermacam cara sehingga diperoleh hasil atau tujuan akhir. *Means-Ends Analysis* merupakan model pembelajaran dalam penerapannya merencanakan keseluruhan tujuan, dimana tujuan tersebut dijadikan ke dalam beberapa tujuan yang pada akhirnya menjadi beberapa langkah atau tindakan berdasarkan konsep yang berlaku. Langkah-langkah dari model pembelajaran MEA adalah sebagai berikut: (1) Siswa dikelompokkan secara heterogen. (2) Pemberian suatu masalah pada awal pembelajaran. (3) Mengajukan pertanyaan yang konektivitas dengan masalah tersebut. (4) Mengidentifikasi perbedaan masalah yang diajukan siswa. (5) Menyusun masalah secara hierarkis. (6) Memilih solusi dari permasalahan. (7) Presentasi di depan kelas. (8) Kuis secara individu.

### **1.6.2 Media *Game* LUDO**

Ludo merupakan sebuah permainan papan populer yang diturunkan dari permainan India kuno bernama *Pachisi*. Permainan ini dimainkan oleh 2-4 orang. Tujuan permainan ini adalah memasukkan semua pion ke dalam “rumah” yang berada di tengah papan. Ludo tidak menggunakan sepasang dadu namun hanya membutuhkan satu buah dadu saja. Permainan dimulai dengan menempatkan pion pada “kandang” (*pocket*) yaitu persegi besar yang memiliki 4 warna berbeda dan terletak di setiap sudut papan.

Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka terbesar dari dadu (enam). Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan jalan agar pion dapat meninggalkan kandang.

Cara menggunakan media *game* ludo adalah sebagai berikut : (1) Bukalah media permainan ludo. (2) Pilih pion dan letakkan pada lingkaran di area yang sama warnanya dengan pion. (3) Lempar dadu dan gerakkan pion sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh ke kotak yang sesuai dengan jalur. Apabila pemain mendapat

angka dadu 6 maka berhak melempar dadu lagi. (4) Saat pion mengelilingi sirkuit atau jalur dan berhenti di petak yang ada gambar bangun segi banyak, pemain menyebutkan gambar tersebut merupakan bangun segi banyak beraturan atau bangun segi banyak tidak beraturan, lalu berhak mengambil kartu soal yang telah disediakan. (5) Pemain yang mendapatkan kartu soal diberi waktu untuk menjawab dan menulis jawabannya di kertas, begitu seterusnya sampai ke *finish*. (6) Pemenangnya adalah pemain yang paling cepat meletakkan pion di *finish* dan menjawab soal dengan benar.

### **1.6.3 Kemampuan Pemahaman Matematis**

Kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan namun lebih dari itu, dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Siswa dikatakan paham jika siswa tersebut mampu menyerap dan mendalami materi tersebut.

Indikator-indikator pemahaman matematis yaitu, siswa mampu: (1) Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh. (2) Menerjemahkan dan menafsirkan makna simbol, tabel, diagram, gambar, grafik, serta kalimat matematis. (3) Memahami dan menerapkan ide matematis. (4) Membuat suatu ekstraplorasi (perkiraan).