

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sangat diperlukan untuk seluruh negara-negara di dunia bagi kebutuhan warga negaranya, karena kita sadari atau tidak, pendidikan mempunyai peran penting dalam menyiapkan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) (Alpian et al., 2019). Pendidikan di Indonesia telah dicanangkan sebagai hak untuk setiap warga negaranya. Hal tersebut tertuang dalam Pasal 31 Ayat (1) UUD 1945 yang berbunyi bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Pentingnya pendidikan di Indonesia yang menjadi pilar pembangunan bangsa secara tegas tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bukan hanya sekedar mementingkan pendidikan di Indonesia, melainkan bagaimana cara untuk merealisasikan konsep pendidikan melalui pelatihan, pembinaan, serta pemberdayaan masyarakat Indonesia atau Sumber Daya Manusia (SDM) secara merata dan berkelanjutan (Inanna, 2018). Pendidikan yang bersifat mendasar dan mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah pembelajaran matematika (Khaesarani & Hasibuan, 2021).

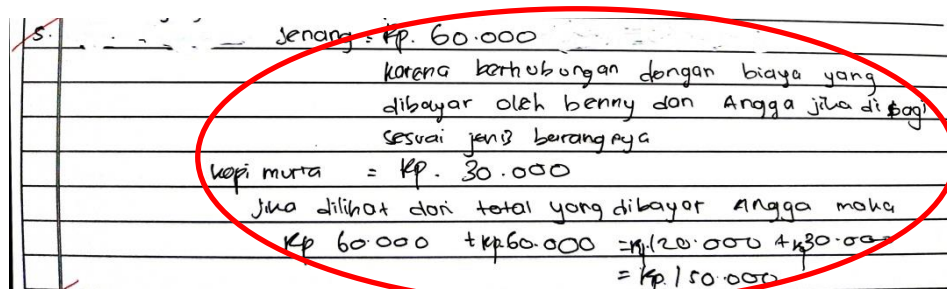
Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan dengan bertahap mulai dari konkrit sampai abstrak dan dalam mempelajarinya wajib memahami konsep dengan baik (Purwaningrum & Bintoro, 2018). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting pada dunia pendidikan yang wajib dikuasai oleh siswa dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi (Kurniadi & Purwaningrum, 2018). Pelajaran matematika menjadikan siswa berpikir dengan cara sistematis, logis, maupun kritis (D. Anggraeni et al., 2020). Manfaat matematika yakni sebagai sarana dalam pengembangan kemampuan, kecerdasan dan keterampilan pada siswa (Irawati et al., 2021). Pembelajaran matematika mempunyai peran penting di dunia pendidikan bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan terhadap materi matematika diperlukan karena mengingat pentingnya pembelajaran matematika. Namun, tingginya tuntutan dalam penguasaan materi matematika tidak sejalan dengan capaian hasil belajar

matematika siswa saat ini. Ironisnya pada mata pelajaran matematika, kualitas pendidikan di Indonesia sangatlah rendah (Masjaya & Wardono, 2018). Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil PISA Indonesia pada tahun 2018 dalam kategori kemampuan matematika. Indonesia mendapatkan nilai rata-rata 379 yang berada di peringkat ke 73 di bawah Thailand yang berada di peringkat ke 58 dan Malaysia yang berada di peringkat ke 48, sementara Singapura berada di peringkat ke 2 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Moreno (2018) bahwa siswa tidak memahami dengan baik konsep-konsep matematika dan kaitannya dengan konsep yang lain yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai siswa yang masih belum mencapai ketuntasan minimal yakni 75 sedangkan rata-rata yang dicapai siswa hanya mencapai 52,97. Siswa yang tuntas hanya mencapai 26,32% saja sedangkan yang lainnya masih belum tuntas. Mengingat akan pentingnya pembelajaran matematika, muncul harapan agar kemampuan pemahaman konsep siswa dapat ditingkatkan. Akan tetapi, pada kenyataannya menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah (Fahrudhin et al., 2018).

Permasalahan matematika yang dipaparkan tidak jauh berbeda dengan kondisi pembelajaran di SMA N 1 Bae Kudus. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA N 1 Bae Kudus menyatakan bahwa nilai tes kemampuan pemahaman konsep siswa kelas X SMA N 1 Bae Kudus pada pembelajaran matematika masih rendah. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa kelas X SMA N 1 Bae Kudus dapat terlihat dari soal dan jawaban siswa berikut ini.

4. Angga dan Benny berbelanja di sebuah pusat oleh-oleh Kabupaten Kudus. Angga membeli dua box jenang dan satu bungkus kopi muria. Benny membeli satu box jenang dan dua bungkus kopi muria. Saat di kasir, Angga membayar Rp. 150.000,00 dan Benny membayar Rp. 180.000,00. Buatlah model matematikanya!  
Jawab:
5. Dari soal no 4, carilah harga dari masing-masing oleh-oleh tersebut!  
Jawab:

**Gambar 1. 1 Soal Studi Pendahuluan**



**Gambar 1. 2 Hasil Pekerjaan Siswa**

Dilihat dari hasil pekerjaan siswa pada nomor 5, jawaban yang diberikan masih kurang tepat dimana dari soal nomor 5 siswa diminta mencari harga masing-masing oleh-oleh. Sedangkan, pada jawaban siswa diatas dia menentukan sendiri harga masing-masing oleh-oleh dengan memperkirakan harga tersebut tanpa adanya perhitungan. Hal tersebut dikarenakan siswa belum memahami konsep yang sudah diajarkan dan hanya menggunakan sistem hafalan materi ketika belajar. Materi yang telah diajarkan tersebut saat jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diujikan kembali pada siswa SMA N 1 Bae Kudus kelas X untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa. Hasil tes studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti pada seluruh siswa kelas XE6 SMA N 1 Bae Kudus, kemampuan pemahaman konsep siswa dengan persentase mengungkapkan ulang suatu konsep 15,28%, mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu yang sebanding dengan konsepnya 72,22%, membagikan contoh dan non-contoh dari suatu konsep 63,89%, mempersembahkan konsep dalam beraneka bentuk representasi matematis 61,67%, menumbuhkan syarat perlu atau syarat cukup pada suatu konsep 53,33%, memakai, memanfaatkan, dan menentukan metode tertentu 53,33%, mengimplementasikan konsep dalam memecahkan masalah 66,67%. Hasil tes kemampuan pemahaman konsep tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebagian belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), rata-rata yang dicapai siswa hanya mencapai 58. Siswa yang mencapai KKTP hanya 27,78% saja sedangkan siswa yang lainnya masih belum mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada salah satu guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas X SMA N 1 Bae Kudus yaitu Ibu Dyah Kusumaning Utami, S.Pd. menyatakan bahwa kurangnya kemampuan pemahaman konsep siswa disebabkan oleh beberapa faktor penghambat yaitu: (1) guru belum dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, (2) kurang aktifnya siswa saat pembelajaran matematika karena matematika dianggap momok bagi siswa, (3) terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran, (4) kurang adanya kemenarikan dalam media pembelajaran, dan (5) materi prasyarat yang diajarkan saat jenjang pendidikan sebelumnya belum maksimal sehingga mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Berdasarkan faktor penghambat tersebut, apabila tidak secepatnya diatasi akan memiliki dampak pada hasil belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Adanya permasalahan di atas maka dibutuhkan rancangan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Alternatif rancangan pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran yaitu suatu pola atau rancangan yang berguna dalam pembentukan kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, pelaksanaan bimbingan belajar di lingkungan kelas atau di luar kelas serta pembuatan rancangan bahan pembelajaran (Julaeha & Erihardiana, 2022). Model pembelajaran yang dipakai dalam saat pembelajaran akan berpengaruh pada capaian prestasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep yaitu *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* yakni model pembelajaran yang memfokuskan pada tindakan untuk memecahkan masalah, kemudian siswa secara aktif akan melakukan analisis masalah untuk mencari jawaban dari masalah yang diberikan oleh guru (Yulianti & Gunawan, 2019). Guru dalam hal ini memiliki peran sebagai fasilitator dan mediator yang bertugas membantu siswa dalam membangun pengetahuan. *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam penerapan konsep matematis (Yulianti & Gunawan, 2019).

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* meliputi: (1) lebih mudah untuk menguasai isi pelajaran melalui pemecahan masalah dalam *Problem Based Learning*, (2) menunjukkan kepuasan dan menantang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah saat proses pembelajaran, (3) meningkatkan kegiatan pembelajaran melalui *Problem Based Learning*, (4) menunjang siswa untuk memahami masalah di kehidupan sehari-hari, (5) membantu siswa untuk berkewajiban atas pembelajarannya sendiri dan mengembangkan pengetahuannya, (6) tidak hanya mengerti pembelajaran dari buku melainkan membantu siswa dalam mengerti hakekat belajar sebagai cara berpikir, (7) *Problem Based Learning* memberikan suasana yang disukai oleh siswa dan lingkungan belajar yang menyenangkan, (8) memungkinkan adanya aplikasi di dunia nyata, dan (9) membangkitkan siswa untuk belajar secara berkelanjutan (Yulianti & Gunawan, 2019).

Selain menggunakan model pembelajaran, digunakan media pembelajaran untuk mendukung pencapaian kemampuan pemahaman konsep siswa. Adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat beradaptasi ketika proses pembelajaran berlangsung pasca pandemi ini. Siswa menjadi lebih antusias dan paham akan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran karena media pembelajaran bersifat interaktif dan tentunya tidak membosankan (Nurrita, 2018). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Maryani (2021) yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan Software Geogebra lebih baik secara signifikan daripada kemampuan pemahaman konsep siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model langsung.

Inovasi dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang berjudul *ETHLAF APPS (Ethnomathematics Linear Algebraic Functions Applications)*. Aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika merupakan media pembelajaran yang dibuat sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa yang bersifat interaktif dalam mempelajari materi sistem persamaan linear tiga variabel. Salah satu yang menjadi keistimewaan dari aplikasi ini dari aplikasi yang lain yakni berbasis

etnomatematika. Etnomatematika merupakan metode pembelajaran matematika yang hadir dan tumbuh sesuai dengan kebudayaan masyarakat setempat (Soebagyo et al., 2021). Penerapan etnomatematika pada pembelajaran ini merupakan salah satu upaya dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa melalui kebudayaan masyarakat sekitar yang sifatnya nyata sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat memecahkan masalah dalam lingkungan sekitar.

Aplikasi berbasis etnomatematika dalam penelitian ini mengusung tema “Kebudayaan Kota Kudus” berupa Monumen Kota Kudus, Pakaian Adat Kudus, Makanan Khas Kudus, Upacara Adat Kudus, dan lain-lain. Tema tersebut diaplikasikan pada soal-soal dan tampilan di aplikasi ini. Tujuan dari diambilnya tema “Kebudayaan Kota Kudus” yakni dikarenakan pada saat ini remaja lebih mengenal budaya luar yang membuatnya lupa akan budayanya sendiri. Sehingga, melalui aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika serta dapat mengenal kebudayaan di Kota Kudus. Dengan adanya perpaduan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran diharapkan kualitas pemahaman siswa dalam memecahkan masalah dan memperluas pengetahuannya meningkat, menjadikan siswa antusias dalam belajar, dan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pemahaman konsep. Maka dari itu, dengan adanya perpaduan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengangkat judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *ETHLAF APPS* Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMA”**. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika memiliki tujuan agar mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas X SMA N 1 Bae Kudus agar memperoleh pengetahuan yang luas di dalam proses pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)?
2. Apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan dengan diterapkannya model pembelajaran langsung?
3. Apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika?
4. Apakah terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Untuk menguji apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan dengan diterapkannya model pembelajaran langsung.
3. Untuk menguji apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*

berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.

4. Untuk menguji apakah terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dengan penelitian ini seperti siswa, guru, maupun sekolah. Manfaat dari penelitian ini memiliki cakupan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Berikut ini merupakan manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian ini.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini antara lain.

1. Dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika, yakni membuat inovasi penggunaan metode eksperimen melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA).
2. Memperbanyak dan mengembangkan pengetahuan khususnya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.
3. Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan untuk referensi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan matematika.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini berguna untuk siswa, guru, dan sekolah. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

###### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa antara lain.

1. Menjadikan siswa terbiasa dalam memahami konsep matematika sesuai dengan kemampuan pemahamannya sendiri melalui model pembelajaran



*Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.

2. Menolong siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.
3. Melahirkan suasana belajar yang mampu mendorong siswa untuk antusias dalam proses pembelajaran.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Memberikan pemahaman mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika yang mampu digunakan oleh guru dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.

#### **1.4.2.3 Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti antara lain.

1. Memperoleh pengalaman baru mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.
2. Penelitian ini sebagai sarana untuk belajar, berlatih, menerapkan dan mengembangkan pengetahuan peneliti dalam penelitian yang dilaksanakan.
3. Menambah pengetahuan mengenai cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
4. Menambah wawasan dalam mengkaji kemampuan pemahaman konsep siswa.

#### **1.4.2.4 Bagi Sekolah**

Sebagai bahan evaluasi untuk sekolah guna menerapkan kebijakan terkait model dan media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa SMA N 1 Bae Kudus.

### **1.5 Definisi Operasional**

Definisi operasional yakni variabel kunci yang mampu diukur secara operasional dan mampu dipertanggungjawabkan. Definisi operasional meliputi batasan yakni variabel bebas dan variabel terikat (Wanabuliandari, 2020). Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas (Model Pembelajaran

*Problem Based Learning* dan Aplikasi *ETHLAF APPS* Berbasis Etnomatematika) dan variabel terikat (Kemampuan Pemahaman Konsep).

### **1.5.1 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Pengaruh merupakan hasil dari suatu usaha yang disebabkan oleh seseorang atau kelompok yang telah melaksanakan kewajibannya pada pihak yang memintanya dalam menjalankan kewajiban tersebut. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika dikatakan memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa apabila (1) rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), (2) rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika lebih baik dibandingkan dengan diterapkannya model pembelajaran langsung, dan (3) terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *ETHLAF APPS* berbasis etnomatematika.

### **1.5.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang memfokuskan siswa dalam memecahkan masalah yang autentik dan memiliki tujuan dalam pembangunan pengetahuan siswa itu sendiri, menumbuhkan kemandirian dan keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi, menumbuhkan inkuiri serta membangkitkan kepercayaan diri siswa. Dengan kata lain model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu wujud perubahan dari pembelajaran yang memiliki fokus pada siswa dan bukan pada peranan guru.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai 5 tahapan yakni diawali mengarahkan siswa pada suatu permasalahan dimana ketika fase ini guru bertugas melibatkan siswa saat memecahkan masalah. Kedua, mengatur siswa untuk belajar dimana ketika fase ini guru menolong siswa melaksanakan tugas

yang berkaitan dengan masalah tersebut. Ketiga, memandu penyelidikan secara individu maupun kelompok dimana ketika fase ini guru melakukan bimbingan pada siswa agar mampu memecahkan masalah. Keempat, mengembangkan dan mempersembahkan hasil karya dimana ketika fase ini guru menolong siswa dalam mempersiapkan hasil karyanya. Kelima, menelaah dan melakukan evaluasi dalam proses memecahkan masalah dimana ketika fase ini guru menolong siswa dalam melakukan evaluasi hasil penelidikannya.

### **1.5.3 Aplikasi *ETHLAF APPS* Berbasis Etnomatematika**

Aplikasi *ETHLAF APPS* merupakan media pembelajaran yang dibuat sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa yang bersifat interaktif dalam mempelajari materi sistem persamaan linear tiga variabel. *ETHLAF APPS* merupakan kepanjangan dari “*Ethnomathematics Linear Algebraic Function Applications*”. Aplikasi ini berisi halaman login, petunjuk penggunaan aplikasi, dan menu utama yang terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi sistem persamaan linear tiga variabel, simpulan, evaluasi, dan profil pembuat aplikasi. Aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini mengusung tema “Kebudayaan Kota Kudus” berupa Monumen Kota Kudus, Pakaian Adat Kudus, Makanan Khas Kudus, Upacara Adat Kudus, dan lain-lain yang diterapkan ke dalam soal-soal dan tampilan pada aplikasi ini. Media pembelajaran ini lebih interaktif karena aplikasi ini dapat memberikan efek visual yang menarik.

### **1.5.4 Kemampuan Pemahaman Konsep**

Kemampuan pemahaman konsep merupakan pengetahuan siswa terhadap prosedur, prinsip, konsep, dan kemampuan siswa mempergunakan cara penyelesaian pada masalah yang disediakan. Seseorang yang sudah mempunyai kemampuan pemahaman konsep berarti orang tersebut sudah memahami pembelajaran yang sudah diikuti, sudah melaksanakan langkah-langkah, dan mampu mempergunakan konsep pada konteks matematika maupun di luar konteks matematika.

Indikator dari kemampuan pemahaman konsep yaitu: (1) mengungkapkan ulang suatu konsep, (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat

tertentu yang sebanding dengan konsepnya, (3) membagikan contoh dan non-contoh dari suatu konsep, (4) mempersembahkan konsep dalam beraneka bentuk representasi matematis, (5) menumbuhkan syarat perlu atau syarat cukup pada suatu konsep, (6) memakai, memanfaatkan, dan menentukan metode tertentu, (7) mengimplementasikan konsep dalam memecahkan masalah.

