

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah tempat dimana seseorang menimba ilmu dan mengembangkan potensi serta kecerdasannya untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat agar dapat membangun diri sendiri dan bersama membangun bangsa (Saptono, 2016). Pendidikan salah satu aspek kehidupan yang penting bagi manusia, karena dengan pendidikan yang berkualitas dapat mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi. Sesuai dengan pernyataan Mustari dkk (2014) bahwa pendidikan sangat penting karena hanya manusia yang berkualitas yang akan dapat bertahan hidup di masa yang akan datang.

Negara Indonesia merupakan negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah demi keberlangsungan pendidikan yang lebih baik. Namun, pendidikan di Indonesia masih memiliki berbagai permasalahan dalam pembelajaran yang menjadi penyebab utama dalam rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Musrifah (2019) mengatakan bahwa banyak permasalahan pendidikan di Indonesia, mulai dari sumber daya manusia, tenaga pendidik, pengajar, daya tampung, rendahnya kualitas dan mutu pendidikan, sarana & prasarana, kurikulum, administrasi, metode pengajaran, kebijakan pimpinan, dan lain-lain.

Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami pergantian yang disesuaikan dengan kondisi yang ada. Pengembangan kurikulum pendidikan telah sampai pada pengembangan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan pengembangan dan penerapan kurikulum darurat sebagai respon terhadap dampak pandemi covid-19 (Cholilah dkk., 2023). Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang menuntut peserta didik untuk mandiri dalam pembelajaran (Manalu dkk., 2022). Dimana pembelajaran berpusat kepada peserta didik dan

guru hanya sebagai fasilitator. Kurikulum merdeka mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan mandiri dalam belajar. Kurikulum merdeka juga menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pengembangan kurikulum merdeka dibarengi dengan adanya perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Pesatnya perkembangan teknologi digital sangat berdampak besar bagi masyarakat dan dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi digital dapat dimanfaatkan sekolah sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pada sekolah dasar saat ini juga telah menggunakan Kurikulum Merdeka di kelas 1,2 dan 4,5 dalam pembelajaran, sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan Kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka pastinya akan lebih menarik dan merdeka dalam belajar jika pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik juga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kurikulum merdeka di sekolah dasar memuat beberapa mata pelajaran diantaranya Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, Seni dan Budaya, Bahasa Inggris dan Muatan Lokal.

Pembelajaran matematika sekolah dasar masih menjadi sebuah mata pelajaran yang menakutkan bagi para peserta didik, karena pembelajaran matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dan rumit. Mata pelajaran matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar dan setiap peserta didik harus memahami pelajaran tersebut (Aini dkk., 2023). Menurut Rifa'i dkk (2019) Pembelajaran matematika memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, berbagai permasalahan dalam kehidupan dapat dipecahkan dengan menggunakan konsep matematika. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Kurniawan dkk., 2020). Indikator untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah yaitu: 1) Memahami permasalahan yang dihadapi, 2) Menyusun rencana untuk penyelesaian masalah, 3) Menyelesaikan masalah sesuai rencana, 4) Memeriksa kembali jawaban. Kemampuan pemecahan masalah matematika sangat penting bagi peserta didik. Namun pada kenyatannya, peserta

didik di Indonesia masih sangat lemah dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Apalagi jika sudah masuk dalam soal cerita berbasis pemecahan masalah. Terbukti pada survei PISA tahun 2018 kategori matematika bahwa Negara Indonesia berada di urutan 78 dari 80 peserta yang mengikuti program ini dengan rata-rata skor 379 bila dibandingkan dengan Cina yang berada pada peringkat pertama dengan rata-rata skor 691 (Wulaningsih dkk., 2021). Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan peserta didik itu sendiri dan metode atau model pembelajaran yang digunakan kurang efektif sehingga kemampuan dan kualitas belajar peserta didik rendah.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan indikator pencapaian (Fakhrurrazi, 2018). Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran atau tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran berupa hasil kemampuan atau nilai peserta didik setelah proses pembelajaran (Kusumaningrum, 2022). Efektivitas pembelajaran juga dapat dikatakan jika setelah pembelajaran terdapat pengaruh atau perbedaan dibandingkan dengan sebelum pembelajaran dilakukan. Pembelajaran matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik juga dipengaruhi pada metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satunya metode ceramah dimana guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik hanya mendengarkan. Fauzia (2022) Mengatakan bahwa metode ceramah dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi membosankan. Dimana peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri, peserta didik pasif dan merasa jenuh dalam pembelajaran. Sehingga jika pembelajaran tersebut dilakukan secara terus menerus maka pembelajaran yang dilakukan tidak efektif atau tidak mencapai target tujuan yang telah direncanakan. Dengan demikian guru dapat mengembangkan/menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang menarik agar pembelajaran efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Anggiana, 2019).

Permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya juga terjadi di SD N Sidomulyo 3. Hasil wawancara peneliti dengan Guru kelas V terkait pelaksanaan pembelajaran matematika pada hari Sabtu tanggal 7 Oktober tahun 2023

menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, hanya ada beberapa peserta didik yang terkadang aktif dan dapat menjawab pertanyaan dari guru namun dari keseluruhan peserta didik pasif saat pembelajaran matematika. Hasil wawancara, guru juga mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan belajar seperti belum lancar dalam membaca, menulis, dan menghitung. Penyebab kesulitan tersebut berasal dari dampak covid yang menyerang hingga menyebabkan peserta didik tersebut terlambat dalam pembelajaran, selain itu penyebab kesulitan belajar juga berasal dari faktor internal atau diri peserta didik dan faktor eksternal dari pola asuh dan bimbingan keluarga. Guru wali kelas V saat wawancara juga mengatakan bahwa dominan peserta didik kelas V memang pasif saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berupa pemberian soal tentang pemecahan masalah matematika, kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik sangat rendah yaitu dengan rata-rata hasil belajar 22 peserta didik sebesar 46,9 dengan rincian 4 peserta didik tuntas dan sebanyak 18 peserta didik dikategorikan belum tuntas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau sering disebut dengan KKTP karena memperoleh nilai dibawah 70. Didukung dengan pendapat guru wali kelas V saat wawancara yang mengatakan bahwa peserta didik seringkali mengalami kesulitan dan belum bisa secara maksimal dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah mata pelajaran matematika. Salah satu kemampuan yang sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika merupakan kemampuan pemecahan masalah (Rahmadila dkk., 2022). Hal tersebut terjadi karena penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang cocok dalam pembelajaran matematika. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dan cocok dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik serta mempengaruhi keefektifan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Permasalahan kurangnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik di SD N Sidomulyo 3 tersebut harus ditingkatkan dan perlu adanya pemecahan masalah. Dengan demikian salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas V SD N Sidomulyo 3 yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung permasalahan tersebut yaitu model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sebagai pembelajar dan terhadap permasalahan yang relevan akan dipecahkan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki atau dari sumber lain (Fauzia, 2022). Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik berupa pemberian sebuah masalah yang berhubungan dengan pengalaman peserta didik dan berhubungan dengan dunia nyata, sehingga model tersebut dapat melatih peserta didik untuk masuk ke dalam sebuah masalah dan menyelesaikan masalah tersebut. Selain dengan penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran, media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk keefektifan pembelajaran yang sedang dilakukan.

Seiring berkembangnya IPTEK, perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Notanubun (2019) mengatakan bahwa dalam kemampuan guru di abad 21 guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi serta mampu memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk mendesain pembelajaran yang kreatif, menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik. Selain itu, pada saat ini juga telah banyak anak-anak yang kecanduan dalam bermain *gadget* atau *smartphone* yang pastinya memberikan dampak buruk kepada anak tersebut apabila hanya bermain *Game* saja. Sehingga kita harus mengubah ketercanduan bermain *gadget* tersebut menjadi bermain sambil belajar menggunakan *smartphone* untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar. Dalam upaya menunjang permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mengombinasikan menggunakan media pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yaitu

menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas V SD N Sidomulyo 3. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan media melalui observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik, bahwa aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) cocok digunakan peserta didik kelas V SD N Sidomulyo 3 dalam pembelajaran matematika karena sesuai dengan kemampuan awal peserta didik yang tidak mengetahui materi sehingga membutuhkan media yang nyata, media juga sesuai dengan minat belajar peserta didik yang lebih menyukai media berbasis teknologi, dapat memfasilitasi peserta didik secara keseluruhan, dan cocok dengan gaya belajar peserta didik yang senang dengan media yang interaktif dapat dilihat, didengar, dan dioperasikan.

Aplikasi berbasis teknologi merupakan sebuah media berbentuk aplikasi audio visual yang digunakan sebagai sarana belajar dengan menggunakan *smartphone*. Media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik karena menggabungkan antara penglihatan dan pendengaran sehingga materi yang didapatkan mudah untuk di ingat. Dalam jurnal Darwata & Handican (2023) dijelaskan bahwa media audio visual dapat membantu memperkuat pemahaman dan mengingat informasi menjadi lebih baik. Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) berisi tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis atau soal evaluasi, dan *game*. Sehingga media tersebut dirancang dengan praktis dan berisi materi yang lengkap yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, didukung oleh penelitian terdahulu dari Kusumaningrum (2022) memperoleh hasil bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Trigo App* mendapat nilai sebesar 77,6 di atas rata-rata peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran berlangsung yaitu sebesar 72,29. Artinya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Trigo App* mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan matematika peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Widyastuti & Airlanda (2021) diperoleh bahwa hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum

penggunaan model *Problem Based Learning* yaitu sebesar 53,9 sedangkan hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah penggunaan model *Problem Based Learning* meningkat sebesar 70,0 dengan persentase kenaikan sebesar 37,42%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Dengan demikian, model *Problem Based Learning* dengan berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi, menarik, interaktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Volume Bangun Ruang (*V-BAR*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimana keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik setelah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik setelah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*).

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak baik dari peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan tentang penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi Volume Bangun Ruang pada pembelajaran matematika. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan bagi pihak-pihak terkait seperti dinas, sekolah, dan institusi pendidikan lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) pada pembelajaran matematika.
- 2) Dapat meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*).

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*)

dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

- 2) Dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*).
- 3) Sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas belajar peserta didik melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*).

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai inovasi media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah.
- 2) Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas pembelajaran bagi guru ataupun peserta didik di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.
- 2) Sebagai bekal untuk peneliti sebagai calon guru dalam pelaksanaan praktik kegiatan belajar mengajar di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Volume Bangun Ruang (*V-BAR*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik” terdapat batasan ruang lingkup dalam penelitian ini, yang difokuskan pada:

1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD N Sidomulyo 3 yang beralamat di Dukuh Pondok Desa Sidomulyo RT.01 RW.03 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak.

2. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning* dan media yang digunakan berupa aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*).
4. Batasan dalam penelitian ini adalah kelas V semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di SD N 3 Sidomulyo yang berjumlah 22 peserta didik, dengan rincian 16 laki-laki dan 6 perempuan.
5. Penelitian ini diberikan batasan terhadap pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan melalui tahap-tahap tertentu sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan dapat memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.6.2 Aplikasi Volume Bangun Ruang (*V-BAR*)

Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) merupakan sebuah media pembelajaran matematika tentang materi volume bangun ruang yang berbentuk aplikasi *android* yang dapat di install di *smartphone*, Guru dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media untuk penggunaan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*). Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) dapat digunakan untuk menarik perhatian

dan meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran karena dirancang dengan desain yang menarik dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika di kelas.

Aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) dibuat dengan praktis, lengkap, dan menarik yang di dalamnya berisi Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran, materi tentang Volume Bangun Ruang, Video, *Game*, dan Soal evaluasi peserta didik berupa kuis. Kelebihan aplikasi volume bangun ruang (*V-BAR*) adalah memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, interaktif, waktu belajar fleksibel, dapat dibawa ke mana saja, menambah semangat belajar peserta didik, memberikan kesan belajar yang menyenangkan, dan biaya proses pembuatan murah. Kekurangan aplikasi ini adalah dalam penggunaannya harus menggunakan *smartphone android*, penyimpanan *handphone* yang lumayan besar, dan menggunakan jaringan internet pada saat mengakses *Game* dan mengirimkan nilai hasil pengerjaan kuis atau soal evaluasi.

1.6.3 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah dapat diartikan sebagai menyelesaikan suatu permasalahan, dalam penyelesaian masalah tersebut terdapat tahapan-tahapan dan perlu adanya strategi dan rencana untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Kemampuan pemecahan masalah mencakup kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam menerapkan pengetahuannya ke dalam situasi dan kondisi yang sebelumnya tidak dikenal dan diperlukan adanya penyelesaian. Jika permasalahan tidak dapat diselesaikan dengan satu cara, maka kita harus mempunyai strategi atau cara lain yang dapat kita gunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut hingga selesai.

Untuk dapat mengukur kemampuan pemecahan masalah dapat menggunakan indikator sebagai tolok ukur. Indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu sebagai berikut: (1) Peserta didik mampu memahami dan menunjukkan permasalahan yang dihadapi, (2) Peserta didik mampu menyusun

strategi atau rencana untuk penyelesaian masalah, (3) Peserta didik mampu menyelesaikan masalah sesuai rencana yang telah disusun, (4) Peserta didik mampu memeriksa kembali dan menyimpulkan jawaban.

1.6.4 Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok

Bangun ruang merupakan suatu bangunan tiga dimensi yang memiliki ruang atau volume dan dibatasi oleh sisi. Sedangkan volume bangun ruang merupakan ukuran jumlah zat dalam sebuah benda. Bangun ruang terdiri dari bangun kubus, balok, limas, prisma, tabung, kerucut, dan bola. Pengertian bangun ruang kubus adalah sebuah bangun yang memiliki enam bidang sisi yang kongruen atau semua sisinya berbentuk persegi. Contoh benda di sekitar kita yang berbentuk kubus adalah kotak kado, kardus, dadu, dan es batu berbentuk kotak. Sedangkan bangun ruang balok yaitu sebuah bangun yang dibatasi oleh tiga pasang persegi panjang yang saling sejajar (berhadapan) dan sama panjang. Benda di sekitar kita yang berbentuk balok yaitu batu bata, buku, kotak makanan, kulkas, lemari, dan lain-lain.