

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi keagamaan, kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, pengetahuan hidup, pengetahuan umum dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya untuk dapat berkembang bagi masyarakat yang berdasarkan undang-undang (Phafiandita et al., 2022).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar mendidik (dididik), yaitu memelihara dan memberi latihan (pengajaran, kepemimpinan) akhlak dan kecerdasan intelektual. Sedangkan pendidikan memiliki pengertian: proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses tindakan dan metode pendidikan. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan budi pekerti, budi dan raga anak agar dapat mencapai kesempurnaan hidup, yaitu kehidupan dan kelahiran kembali anak selaras dengan alam dan masyarakat (Tarigan et al., 2022).

Sejalan dengan pendidikan, matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di Lembaga Pendidikan formal merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep (Rahmah, 2018). Konsep adalah ide abstrak yang dapat mengelompokkan obyek-obyek ke dalam contoh atau bukan contoh, konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya, saling keterkaitannya antar konsep materi satu dengan yang lainnya merupakan bukti bahwa pentingnya pemahaman konsep matematika, karenanya peserta didik belum memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya (Singarimbun, 2020).

Perkembangan matematika dari tahun ketahun terus meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Karena tuntutan zaman itulah mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Salah satu pengembangan yang dimaksud adalah masalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika sangat diperlukan karena terkait dengan penanaman konsep pada peserta didik. Peserta didik itu yang nantinya ikut andil dalam pengembangan matematika lebih lanjut ataupun dalam mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Lispika, 2022).

Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Khususnya pembelajaran di dalam kelas, anak diarahkan pada kemampuan cara menghafalkan rumus, menggunakan rumus, matematika hanya digunakan untuk mengerjakan soal, jarang diajarkan untuk menganalisis dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik diberikan soal aplikasi atau soal yang berbeda dengan soal latihannya, maka mereka akan membuat kesalahan (Wandini et al., 2023).

Peneliti memilih kelas 3 SD Negeri Cangkring B sebagai lokasi penelitian karena ditemukan banyak permasalahan dibanding dikelas lainnya. Berdasarkan hasil observasi Pra-Penelitian yang dilakukan pada Peserta didik kelas III SD Negeri Cangkring B pada 23 Oktober 2023 Hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap wali kelas III bahwasanya mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit, peserta didik masih bingung ketika diberikan soal. Contohnya jika peserta didik diberikan soal dengan materi yang sama namun berbeda dengan contoh soal, peserta didik tidak bisa menyelesaikannya, tidak hanya itu peserta didik juga tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dilapangan terkait kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta didik masih rendah dan dapat dilihat dari hasil Penilaian tengah semester mata pelajaran Matematika peserta didik kelas III di SD Negeri Cangkring B sebagai berikut .

**Tabel 1. 1 Data Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis PTS Matematika SD Negeri Cangkring B**

Kelas	Nilai	Interval	Jumlah Peserta didik
	Nilai $\leq 75$	Nilai $\geq 75$	
III	20	7	27
Jumlah	20	7	27

Sumber: Data Peneliti (2023)

Data hasil PTS Matematika kelas III di SD Negeri Cangkring B, terlihat bahwa mayoritas peserta didik masih memiliki pemahaman konsep matematis yang rendah, dengan 20 dari 27 siswa memperoleh nilai di bawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa indikator pemahaman konsep belum dikuasai secara optimal oleh peserta didik. Rendahnya kemampuan dalam *Reasoning and Argument* terlihat dari ketidakmampuan peserta didik untuk menalar, menganalisis informasi, dan memberikan alasan logis dalam penyelesaian soal, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam menarik kesimpulan yang tepat. Selain itu, rendahnya nilai PTS juga mencerminkan kelemahan dalam *Devising Strategies for Solving Problems*, di mana peserta didik belum mampu merencanakan strategi penyelesaian masalah yang efektif, mengakibatkan kesalahan dalam langkah-langkah penyelesaian soal matematika. Begitu pula, indikator *Using Symbolic and Operation* menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menggunakan simbol matematika dan melakukan operasi hitung dengan benar, yang memengaruhi nilai mereka. Lebih lanjut, rendahnya hasil PTS juga mengindikasikan bahwa peserta didik belum mampu menghubungkan masalah nyata dengan konsep matematika melalui *Mathematising*, di mana mereka gagal memodelkan masalah dunia nyata dalam konteks matematis atau sebaliknya. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* (PBL) dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep ini, dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif berpikir

kritis, memecahkan masalah nyata, dan mengembangkan strategi penyelesaian yang lebih baik.

Permasalahan yang muncul di kelas III SDN Cangkring B adalah kurangnya pemahaman konsep matematis peserta didik, hal ini nampak dari nilai matematika peserta didik kelas III yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah konvensional/ceramah karena kemudahannya. Namun, peserta didik kurang aktif, dan kendala utama adalah kurangnya ketersediaan media. Bapak/Ibu merangsang partisipasi dengan diskusi dan menilai respons peserta didik. Penggunaan LKPD disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Meskipun ada rencana pengembangan media, kontribusinya masih terbatas. Strategi PBL berfokus pada pemahaman konsep matematika. Komunikasi peserta didik ditingkatkan melalui kegiatan diskusi.

Diketahui bahwa Peserta didik belum optimal dalam memahami materi keliling dan luas bangun datar. Masalah ini terjadi karena ada beberapa hal yang mempengaruhi, antara lain : guru belum berkreasi serta berinovasi selama proses belajar mengajar, baik dari media yang digunakan, strategi pembelajaran, ataupun metode pembelajarannya. Akibatnya peserta didik masih kesulitan memahami materi keliling dan luas bangun datar.. Selain itu sebagian peserta didik belum hafal rumus keliling dan luas bangun datar, dan tidak optimalnya pengembangan media yang diaplikasikan pada materi keliling dan luas bangun datar. Guru hanya menggunakan media gambar yang ada di buku paket peserta didik atau menuliskan rumus keliling dan luas bangun datar di papan tulis.

Data penelitian uraian tersebut di SDN Cangkring B, terdapat kesenjangan yang signifikan menurut kondisi ideal yang diungkapkan oleh Wahyuti (2023) model pembelajaran kooperatif atau berbasis masalah dapat memperdalam pemahaman siswa. Namun dalam kenyataannya di SDN Cangkring B, terdapat kesenjangan yang mencolok antara kondisi ideal dengan kondisi di lapangan, terutama terkait dengan pemahaman konsep matematis siswa kelas III khususnya terkait materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai PTS Matematika: 20 dari 27 peserta didik (74%) tidak mencapai KKM,

kurangnya optimalnya pemahaman materi dan media yang digunakan masih terbatas pada gambar di buku dan rumus di papan tulis.

Hal tersebut menjadi sebuah masalah bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran apa dan strategi apa yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar matematika sehingga dapat memunculkan semangat serta memotivasi peserta didik untuk mencetak prestasi yang juga akan meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik. Berdasarkan kenyataan tersebut, seorang pendidik harus lebih berkreasi dan berinovasi dalam mengajarkan materi agar peserta didik lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar serta memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Data dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah pendekatan atau cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Riswari & Ermawati, 2020). Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik.

Model pembelajaran dapat mencakup berbagai strategi dan teknik yang memengaruhi bagaimana siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, berbagai model pembelajaran telah diusulkan. Salah satunya adalah Model pembelajaran Kooperatif, yang menekankan kerja sama antar siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini, siswa dapat menggunakan metode seperti Think-Pair-Share, di mana siswa berpikir secara individual, berdiskusi dengan rekan, dan berbagi ide dengan kelas (Hidayati et al., 2023). Selain itu, Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) juga berpengaruh, guru dapat menempatkan siswa di tengah-tengah situasi yang memerlukan pemecahan masalah matematis. Dengan memberikan tantangan yang menantang, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengasah keterampilan pemecahan masalah yang krusial (Kusniati, 2020).. Sementara itu, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) menghadirkan pendekatan praktis di mana

siswa terlibat dalam proyek-proyek yang menerapkan konsep matematis dalam situasi dunia nyata (Sukmana & Amalia, 2021).

Untuk mendukung model-model pembelajaran tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan termasuk berbagai bentuk benda fisik, gambar, audio, video, dan teknologi digital. Media pembelajaran, di sisi lain, adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, gambar, audio, video, atau teknologi digital (Hendikawati et al., 2019). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih baik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Contoh media pembelajaran konkrit yang dapat digunakan adalah manipulatif matematika, seperti kubus, balok, atau benda-benda geometris lainnya. Dengan manipulatif ini, siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan konsep-konsep matematis, memanipulasi objek-objek tersebut untuk memahami hubungan antar bentuk, ruang, atau bilangan (Rahmaniati & Hijriah, 2016). Selain itu, penggunaan media seperti permainan matematika juga berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa. Permainan seperti permainan papan atau permainan daring yang dirancang secara khusus untuk memperkuat konsep matematis dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Putri et al., 2023). Media pembelajaran digital juga menjadi pilihan yang relevan, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau penggunaan teknologi dalam kelas. Aplikasi, perangkat lunak, atau platform pembelajaran daring dapat menyajikan materi matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta menyediakan interaktifitas yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri atau berkolaborasi dengan teman sekelas (Sinaa & Oktaviani, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Ular Tangga Pintar. Peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* karena menekankan dengan menggunakan

masalah nyata atau masalah yang ada di kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir kritis kemampuan pemecahan masalah Dan juga membuat peserta didik selalu aktif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran Ular Tangga Pintar, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dimana siswa dihadapkan dengan masalah yang ada dalam kehidupan nyata, untuk kemudian digunakan sebagai pemicu dalam belajar (Nurjannah et al., 2019). Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu alat peraga atau media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang diberikan, serta dengan bantuan media pembelajaran yaitu Ular Tangga Pintar diharapkan adanya peningkatan kognitif bagi peserta didik. Menurut Hendarwati (2019) media ular tangga adalah media yang cocok untuk menumbuhkan semangat peserta didik karena presentasinya yang nyata dan menghindari kata-kata, sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa Ular Tangga Pintar dapat dijadikan opsi untuk mengembangkan pemahaman peserta didik, karena merupakan sebuah benda konkret berupa tangga keliling dan luas bangun datar yang terbuat dari styrofoam sehingga peserta didik dapat melihat bagaimana bentuk dari tangga keliling dan luas bangun datar secara nyata. Media Ular Tangga Pintar juga hadir dengan berbagai grafis yang unik yang sesuai dengan materi dan hadir dalam warna yang cerah sesuai untuk kelas bawah (Novita 2021).

Alzanatul (2022) menjelaskan bahwa kenyataan dilapangan pembelajaran matematika kurang melibatkan peserta didik, umumnya pendidik mata pelajaran matematika menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, hal tersebut menjadi penyebab rendahnya kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta didik. Oleh karena itu untuk mewujudkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik, perlu adanya bantuan perangkat pembelajaran

yang mendukung seperti Model dan Media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran Ular Tangga Pintar sebagai salah satu cara untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pemahaman Konsep Matematis peserta didik Menurut Ilfiyati (2022) dikatakan masih tergolong rendah apabila peserta didik belum bisa mengerjakan soal dengan baik, peserta didik masih menghafal bukan memahami prinsip sehingga belum bisa memaknai materi, peserta didik juga belum bisa memaknai materi, peserta didik juga belum bisa mendefinisikan sendiri materi menggunakan bahasanya sendiri, membedakan contoh dan bukan contoh serta memaknainya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan di atas mempertegas bahwa kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta didik tergolong dalam tingkatan rendah.

Pemahaman konsep adalah suatu aspek penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep ini terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep (Fajar et al., 2019). Selain itu, berawal dari pemahaman Konsep matematika peserta didik mampu menghadapi variasi bentuk persoalan dari matematika sedang dihadapi dikarenakan peserta didik sudah mampu memahami konsep dari materi itu sendiri. Pentingnya pemahaman konsep merupakan modal dasar atas perolehan hasil belajar yang memuaskan di evaluasi akhir nantinya, dengan belajar konsep, peserta didik dapat memahami dan membedakan kata, simbol, dan tanda dalam matematika (Haswati et al., 2019).

Pemahaman konsep Menurut Sepriani (2021) merupakan suatu kemampuan menemukan ide abstrak dalam matematika untuk mengklasifikasikan objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh dan bukan contoh, sehingga seseorang dapat memahami suatu konsep dengan jelas. Sedangkan menurut Wari (2021), pemahaman konsep adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak yang ditunjukkan oleh peserta didik

dalam memahami definisi, pengertian ciri khusus, isi dan hakikat dari matematika dan kemampuan dalam memilih prosedur tepat dalam menyelesaikan masalah

Faktor terpenting dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta didik. Bahkan ditegaskan dalam Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 bahwa mata pelajaran matematika harus memuat materi yang sesuai, oleh sebab itu Pemahaman Konsep Matematis perlu ditingkatkan agar ruang lingkup materi yang telah ditentukan pemerintah dapat tercapai tujuan dan ketuntasan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Simanjunta (2023) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kreativitas Siswa Pada Materi Segi Empat Kelas VII” menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis dan kreativitas siswa pada materi segi empat kelas VII SMPN 1 Pegagan Hilir. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian terbaru ini terletak pada materi dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan materi segi empat dan subjek kelas VII SMP, sedangkan penelitian terbaru menggunakan materi keliling dan luas bangun datar dan subjek kelas III SD.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Putri (2023) dengan judul Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self-Concept Siswa, menunjukkan hasil bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model Problem-Based Learning berbantuan Geogebra lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian terbaru ini terletak pada media dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan media Geogebra dan subjek kelas X SMA, sedangkan penelitian terbaru menggunakan media Ular Tangga Pintar dan subjek penelitian kelas III SD.

Dari latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Pintar untuk mengetahui apakah

ada pengaruhnya terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas III SDN Cangkring B. Sehingga peneliti mengambil judul Penelitian "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Pintar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas III SD".

### **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Ular Tangga Pintar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Cangkring B?
2. Adakah Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Cangkring B?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui adanya pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Pintar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Cangkring B.
2. Mengetahui adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Cangkring B.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak terkait, antara lain:

#### **a. Manfaat teoretis**

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media Ular Tangga Pintar dalam pembelajaran matematika

#### **b. Manfaat peserta didik**

##### **a. Bagi Peserta didik**

1. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

2. Memberikan pengalaman dan Latihan yang menarik serta menimbulkan kegairahan, dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran
- b. Bagi guru  
Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik
- c. Bagi peneliti  
Menambah wawasan dan keterampilan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

### **1.5 Definisi Operasional Penelitian**

Definisi Operasional adalah yang didasarkan pada sifat deterministik dan dapat diamati. Definisi operasional Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1.5.1 Model *Problem Based Learning***

Pembelajaran berbasis masalah dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model yang berpusat pada peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah. Model *Problem Based Learning* yang dipusatkan pada peserta didik dan sebuah masalah mengawali proses pembelajaran (*Problem First Learning*). Saat pembelajaran nantinya variabel X atau model *Problem Based Learning* (PBL) ini berlaku sebagai suatu Tindakan atau *treatment* yang akan diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Dimana nantinya sebelum diberi *treatment* ini peserta didik terlebih dahulu akan diberi *pretest* untuk menguji pemahaman peserta didik sebelum pembelajaran. Baru setelah itu nantinya di dalam pembelajaran peserta didik akan diberi *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Sintak pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya (1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah, (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun

kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### **1.5.2 Media Ular Tangga Pintar**

Media "Ular Tangga Pintar" adalah suatu media pembelajaran yang dirancang dengan konsep permainan ular tangga, namun diintegrasikan dengan materi matematika, khususnya keliling dan luas bangun datar. Dalam desainnya, media ini menyajikan tampilan seperti papan permainan ular tangga, namun setiap tangga atau kotak pada papan tersebut berisi informasi atau soal yang berkaitan dengan konsep matematika yang ingin diajarkan, yaitu keliling dan luas bangun datar.

Cara permainannya mirip dengan permainan ular tangga konvensional, di mana peserta memainkan peran melempar dadu dan memindahkan karakternya sesuai dengan hasil lemparan dadu. Namun, keunikan terletak pada fakta bahwa setiap kotak pada ular tangga memiliki keterkaitan langsung dengan materi matematika, seperti pertanyaan, instruksi, atau latihan soal terkait keliling dan luas bangun datar.

### **1.5.3 Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik**

Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi matematika, dimana ini diperoleh dari *Posttest* dan *Pretest*. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis yang diperoleh dari proses pembelajaran yang sudah dilalui sebelumnya, nilai yang diperoleh dijadikan bukti sebagai tujuan pembelajar yang diharapkan tercapai. Dalam penelitian ini memfokuskan hasil dalam ranah kognitif peserta didik yang didapatkan melalui *Pretest* dan *posttest*. *Pretest* di awal sebelum adanya perlakuan dan *Posttest* di akhir pertemuan setelah diberi perlakuan. Indikator pemahaman konsep matematis peserta didik menurut peneliti yaitu (1) Membuat strategi untuk memecahkan masalah, (2) Menggunakan simbol dan operasi, (3) Matematisasi, (4) Komunikasi.