

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia, terutama di jenjang sekolah dasar, bertujuan untuk membangun siswa menjadi individu yang percaya diri, moral, cerdas, dan kompetitif. Pendidikan formal adalah proses terstruktur dilaksanakan pada lembaga sekolah, mencakup pendidikan dasar, menengah, hingga tinggi. Sekolah adalah institusi pendidikan yang menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan tingkat dan waktu yang ditetapkan (Syaadah et al., 2022).

Pendidikan membutuhkan proses pembelajaran yang sesuai dan difokuskan pada kebutuhan serta kemampuan siswa. Kurikulum Merdeka mengubah fokus pendidikan dari hanya menyampaikan pelajaran menjadi peningkatan kreativitas, karakter, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui program seperti kurikulum merdeka, pemerintah terus berusaha meningkatkan pendidikan, menekankan peningkatan kemampuan siswa dan guru, penyediaan sarana dan prasarana, dan pemerataan akses ke pendidikan diseluruh wilayah. Pendidikan mampu menghasilkan tenaga kerja yang bermutu, sehingga dapat menjadikan pilar utama dalam suatu perkembangan (Sanga & Wangdra, 2023).

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terus berkembang seiring dengan kebutuhan zaman, maka dari itu, pemanfaatan media menjadi sangat penting mendukung keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran dasarnya adalah

komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, tidak hanya itu, guru juga bertanggung jawab atas keberhasilan, sekaligus berperan aktif untuk membantu dalam perkembangan siswa, baik dalam hal sikap maupun kondisi fisiknya (Wulandari, *et al.*, 2023). Media memiliki peran lebih luas dari sekedar alat bantu guru, karena kehadiran media mampu menumbuhkan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media berfungsi untuk menunjang siswa mengatasi berbagai kendala dalam belajar, seperti perbedaan minat dan keterbatasan daya indera dan pertumbuhan dari masing-masing siswa (Sapriyah, 2019).

Hadirnya media pembelajaran sangat penting, karena menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, selain itu, dapat mempengaruhi cara pandang terhadap sistem pembelajaran secara menyeluruh (proses belajar dan mengajar). Selama ini, pembelajaran lebih cenderung berperan kepada guru, sehingga dengan keadaan tersebut tidak optimal apabila menggunakan media. Media hanya dianggap sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar, masih belum ada upaya untuk mendorong penggunaan media secara aktif pada proses pembelajaran (Daniyati *et al.*, 2023). Penggunaan media memberikan kontribusi penting agar siswa dapat memahami konsep abstrak, terutama pembelajaran matematika yang dianggap susah. Matematika sebagai pelajaran wajib yang diajarkan sejak sekolah dasar, memerlukan media yang efektif agar materi dapat disampaikan dengan lebih jelas, mempermudah siswa mengikuti proses pembelajaran. Tantangan yang dihadapi selama pembelajaran matematika terletak pada konsep abstrak secara mendalam. Kondisi tersebut

diperparah dengan minimnya penggunaan media yang inovatif, sehingga akhirnya menghadapi kesulitan dalam mengerti materi. Sebab itu, memerlukan media yang inovatif dan kreatif sebagai memudahkan siswa memahami matematika dengan lebih baik, mengingat bahwa matematika sangat berperan penting dalam mengasah cara berpikir yang terstruktur dalam aktivitas harian, mengembangkan keterampilan berhitung, berlatih deret, dan lainnya. Keuntungan untuk belajar matematika meningkatkan logika berpikir, semua elemen pelajaran matematika berkaitan dengan pikir logis yang berarti mengambil keputusan berdasarkan fakta yang ada, tanpa praduga atau spekulasi apapun. Kebutuhan untuk membuktikan sesuatu adalah dasar dari matematika ini, jadi keterampilan berhitung sangat penting bagi setiap orang (Ompusunggu, 2022).

Pembelajaran matematika perlu diperbarui untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyediakan inovasi pembelajaran selaras dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, sesuai dengan perspektif konstruktivisme, guru seharusnya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk membuat pembelajaran matematika menjadi proses yang menyenangkan, aktif, dan kreatif (Siagian, 2017). Selain mendukung pemahaman materi, media pembelajaran dapat memberikan kontribusi pertukaran antara siswa dengan guru, serta antar siswa. Media terbukti mampu meningkatkan pemahaman akademik saja, melainkan dapat mengasah keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama selama pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dilakukan kepada pihak sekolah, khususnya guru kelas V pada tanggal 23 Oktober 2025 pada pukul 09.30-selesai di sekolah

SDN Mlajah 1 Bangkalan, Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, selama observasi berlangsung di kelas V . Peneliti mengamati selama proses pembelajaran sehingga diperoleh informasi. Informasi tersebut menunjukkan bahwa ketika proses belajar, terdapat beberapa siswa menunjukkan antusias yang rendah serta tidak ikut berpartisipasi selama aktivitas kelas. Hal ini terjadi karena materi disampaikan dengan fokus utama pada guru, dengan demikian kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran. proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa menunjukkan perhatian secara optimal selama guru menjelaskan, seperti siswa tersebut memiliki kesibukannya masing-masing diantaranya sejumlah siswa berkeliaran di dalam kelas, bermain dengan teman sebaya.

Matematika adalah pelajaran dianggap sulit oleh kebanyakan siswa, pernyataan tersebut diperkuat dengan data nilai hasil belajar yang memperlihatkan kesenjangan dalam perolehan hasil belajar, dengan nilai hasil belajar paling rendah 30, selain itu mata pelajaran matematika dapat dikatakan sulit yang didukung berdasarkan nilai hasil angket siswa dengan persentase 94%. Apabila dibandingkan dengan nilai pencapaian belajar pada mata pelajaran lain, nilai hasil belajar matematika yang cenderung lebih rendah, yang memperlihatkan bahwa siswa masih menghadapi masalah dalam memahami materi materi matematika secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 16 Oktober 2025 mulai pukul 08.00 hingga selesai dengan seorang guru kelas V, guru tersebut menyatakan bahwa tantangan utama dalam mengajar matematika di kelas V terkait pemahaman materi bangun ruang. Kesulitan tersebut diperkuat oleh hasil angket yang dikumpulkan dan

dilaksanakan pada 26 November 2025 mulai pukul 08.30 hingga selesai, yang meneliti kebutuhan siswa kelas V berjumlah 32 orang, dan menemukan bahwa 30 siswa memberikan jawaban matematika sulit dipahami dengan persentase 94%, selain itu, sebanyak 32 siswa menjawab menyukai pembelajaran matematika berbantuan media pembelajaran dengan rata-rata persentase 100%.

Kegiatan pembelajaran matematika, guru jarang memanfaatkan media sebagai alat bantu ketika mengajar, dikarenakan kurangnya ketersediaan sarana di SDN Mlajah 1 Bangkalan, apabila media pembelajaran tersedia dan dapat dimanfaatkan secara optimal, maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, situasi ini mendukung terciptanya pembelajaran efektif dan menyenangkan. Guru juga memberikan motivasi belajar, inovasi serta menghilangkan kejenuhan siswa selama pembelajaran. Siswa juga kurang maksimal pada saat pembelajaran dikarenakan guru yang hanya mengandalkan penjelasan materi tanpa melibatkan siswa selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya berkaitan dengan konteks kehidupan disekitar ataupun benda-benda yang ada disekitar kelas.

Guru menyatakan bahwa lebih menyukai penggunaan media pembelajaran secara konkrit dibandingkan dengan media digital karena guru menyukai pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan memanfaatkan media, selain itu juga guru lebih mudah untuk mengamati secara langsung pemahaman siswa terkait aktivitas yang dilakukan. Media konkrit juga dapat dinilai lebih baik untuk keterbatasan penggunaan teknologi bagi siswa sekolah dasar. Kurangnya pemanfaatan media menjadi sebuah permasalahan yang perlu untuk mendapatkan perhatian. Hal tersebut meminimalisir pemahaman siswa dan

pengetahuan apabila hanya berpatokan pada metode ceramah saja. Harapan guru tentunya ada sebuah peningkatan fasilitas yang ada di sekolah, penyediaan lebih banyak terkait media pembelajaran dan fasilitas guru dengan memberikan pelatihan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga, memerlukan sebuah inovasi baru dalam mendukung proses pembelajaran, melalui penggunaan media yang inovatif dan menarik perhatian siswa adalah media monopoli *pop-up*.

Selaras pendapat (Anindya *et al.*, 2022) penggunaan media *pop-up* monopoli atau pumkabuja dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk lebih aktif. Selain itu, *pop-up* monopoli dapat memberikan berbagai manfaat lain seperti mendukung keberhasilan pembelajaran, memberikan kebersamaan atau berkolaborasi dalam sebuah kelompok pada saat permainan *pop-up* monopoli. Merujuk pada angket kebutuhan peserta didik, diperoleh indikasi bahwa 100% siswa kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan menunjukkan preferensi yang kuat terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media. Berdasarkan temuan ini, peneliti termotivasi untuk mengimplementasikan sebuah inovasi media yang dikemas dengan tampilan menarik inovatif, yaitu media monopoli *pop-up*. Media dirancang untuk menyajikan penjelasan, mekanisme permainan, dan konten materi yang berkaitan dengan bangun ruang. Media ini digunakan dengan tujuan memupuk motivasi belajar siswa, serta semangat belajar yang perlu terus ditingkatkan demi pengembangan kemampuan mereka yang optimal dan selaras dengan tuntutan kebutuhan.

Media monopoli *pop-up* mempunyai kelebihan yang sesuai dengan tantangan pembelajaran di SDN Mlajah 1 Bangkalan, terutama pembelajaran

matematika. Pembelajaran yang dominan berfokus pada guru, yang menyebabkan pada penurunan minat belajar, antusias, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Konsekuensinya, siswa menghadapi kesulitan dalam menguasai konsep-konsep abstrak, seperti materi bangun ruang. Permainan monopoli *pop-up* memberikan kemenarikan karena representasi visual tiga dimensi yang autentik, memfasilitasi pemahaman siswa mengenai sisi, rusuk, dan titik sudut. Lebih lanjut, pembelajaran berbasis permainan memotivasi siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif, sehingga menjadikan proses belajar lebih interaktif dan tidak membosankan. Oleh sebab itu, penerapan monopoli *pop-up* berpotensi meningkatkan partisipasi dan mendukung pemahaman terhadap konsep materi serta memperbaiki hasil belajar di SDN Mlajah 1 Bangkalan.

Pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi bangun ruang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. (Azizi et al., 2024; Putri & Basori, 2024; Maulani, 2023). (Azizi et al., 2024) pengembangan media berupa monopoli pada pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual serta pencapaian akademis peserta didik. (Putri & Basori, 2024) mengindikasikan bahwa pemanfaatan media monopoli dalam pengajaran konsep bangun ruang pada matematika dapat secara signifikan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan tingkat pemahaman siswa. (Maulani, 2023) pemanfaatan media monopoli pada materi bangun ruang secara efektif dapat mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut tidak secara spesifik mengkaji penggunaan media monopoli jenis *pop-up*.

Media monopoli *pop-up* telah dikembangkan oleh beberapa peneliti (Syafira, 2024; Anindya et al., 2022; Sutrisna et al., 2025). (Syafira, 2024) penggunaan media berbentuk monopoli *pop-up* topik sistem pencernaan manusia menghadirkan inovasi, memotivasi proses belajar, serta meningkatkan prestasi siswa. (Anindya et al., 2022) menciptakan media berupa monopoli *pop-up* PUMKABUJA, singkatan untuk Keragaman Budaya Pulau Jawa, dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa. (Sutrisna et al., 2025) menyusun buku monopoli *pop-up* untuk melatih kemampuan menulis pantun, namun pengembangan monopoli *pop-up* tersebut tidak difokuskan pada matematika.

Pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran cenderung meningkat apabila menggunakan media secara konkrit dibandingkan dengan media berbasis digital. Siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran konkrit karena mereka berada di tahap berpikir konkrit di mana aktivitas fisik dan pengalaman langsung membantu mereka belajar. Selaras dengan pendapat (Anggraini & Mahmudah, 2023) menyatakan bahwa media berpotensi dampak positif serta menguntungkan bagi cara belajar siswa. Media konkrit memberikan kemudahan bagi siswa mempelajari konsep abstrak seperti faktor-faktor dari luar, diakui bahwa penampilan guru, metode pengajaran, media, dan lingkungan belajar secara signifikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru harus memastikan bahwa elemen-elemen ini mendukung pembelajaran yang efektif. Memanfaatkan media konkrit, contohnya objek nyata, menumbuhkan partisipasi siswa ketika pembelajaran, meningkatkan minat dan antusias siswa.

Berdasarkan observasi siswa, angket, dan wawancara guru kelas, peneliti berupaya untuk menerapkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli *pop-up*. Menurut (Isnaini *et al.*, 2021) sebagai metode alternatif untuk menghasilkan pembelajaran yang signifikan, media permainan monopoli terbukti efektif, media ini dapat dimanfaatkan untuk beragam materi pelajaran, memungkinkan peluang besar untuk inovasi pembelajaran di masa depan, dalam sistem pendidikan yang menekankan pengalaman belajar dan keterlibatan siswa. Alasan peneliti menerapkan solusi adalah pengembangan media dibandingkan dengan metode karena media berfungsi sebagai media yang menjadikan penyampaian materi yang lebih berkesan serta mudah dipahami oleh siswa. Media dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak secara visual, contohnya, pada pelajaran matematika mengenai bangun ruang, proses belajar tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, melainkan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung seperti menyentuh, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Dibandingkan dengan metode yang cenderung bergantung pada kemampuan guru untuk menyampaikan materi saja, kehadiran media dapat memicu motivasi untuk mengikuti pembelajaran, semangat siswa untuk belajar, dan menghilangkan rasa kejenuhan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru kelas serta angket siswa, peneliti berusaha untuk menghadirkan media pembelajaran berbentuk monopoli *pop-up* terutama untuk materi matematika materi bangun ruang, kelengkapan media tersebut terdiri dari beberapa buku *pop-up* yang berisi gambar bangun ruang seperti balok, kubus, dan gabungannya. Tidak hanya itu dalamnya

terdapat sebuah isi materi, pertanyaan dan jawabannya, terdapat kotak monopoli yang berisikan sebuah permainan, buku panduan, kartu tantangan, kartu bantuan, kartu bangun ruang, kartu hak milik, kartu peraga, dadu dan pion. Media melibatkan secara aktif selama pembelajaran bagi siswa, selain itu menghilangkan kejenuhan dan kebosanan pada saat pembelajaran khususnya ketika pembelajaran matematika. (Syafira, 2024) mengemukakan bahwa media monopoli dapat menarik perhatian siswa dengan elemen *Pop-Up*, dilakukan mengkolaborasikan antara materi dengan media dengan upaya mudah dipahami oleh siswa. Ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi, mendorong mereka untuk berani menyuarakan pendapat mereka, dan melatih kemampuan mereka untuk memahami dan menguasai konsep.

Hasil wawancara, observasi, angket yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala selama pembelajaran apabila hanya berpusat kepada guru saja (ceramah), selain itu, keterbatasan guru dalam menciptakan kelas yang menarik. Akibatnya, peneliti berupaya merancang media dalam bentuk monopoli *pop-up* bertujuan memberikan sebuah semangat, inovasi dan kemampuan pengetahuan kepada siswa. Dengan demikian, peneliti berkeinginan untuk menarik suatu judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Di Sekolah SDN Mlajah 1 Bangkalan ”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan berupa media monopoli *pop-up* pada materi bangun ruang kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media monopoli *pop-up* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan ditinjau dari hasil angket respon siswa?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi bangun ruang kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar siswa serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk media monopoli *pop-up* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V yang valid di SDN Mlajah 1 Bangkalan yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan produk pengembangan media monopoli *pop-up* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V di SDN Mlajah 1 Bangkalan yang menarik ditinjau dari hasil angket respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media monopoli *pop-up* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V di SDN Mlajah 1 Bangkalan yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Peneliti mengembangkan produk dengan spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti yakni monopoli *pop-up* nyata/konkrit untuk kelas V
2. Media monopoli hasil pengembangan peneliti digunakan untuk siswa kelas V SD pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.
3. Spesifikasi produk monopoli menggunakan bahan triplek, sedangkan untuk lapisan monopoli tersebut menggunakan stiker yang didesain menggunakan media canva, selanjutnya elemen yang lainnya menggunakan kertas art paper yang menarik mungkin.
4. Desain untuk media permainan monopoli menggunakan media canva, selanjutnya dilengkapi dengan beberapa elemen seperti, beberapa buku *pop-up* yang di dalamnya berisikan sebuah gambar dari bangun ruang dan dilengkapi dengan isi materi, pertanyaan beserta dengan jawabannya yang akan dimainkan di dalam monopoli *pop-up*, selanjutnya terdapat buku panduan yang desainnya nanti akan menggunakan media canva, dilanjutkan dengan kartu tantangan yang di dalamnya berisikan sebuah pertanyaan desain tersebut menggunakan media canva, dilanjutkan dengan kartu hak milik berisikan tentang jawaban dan sebagai penanda poin dalam permainan, dilanjutkan dengan kartu kecil sebagai kartu bantuan dalam permainan, dilengkapi dengan dadu dan pion untuk memulai permainan.

5. Meningkatkan skill kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, karena menekankan siswa pada memanfaatkan pengetahuan mereka dalam mengatasi berbagai tantangan dalam permainan monopoli *pop-up*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa batasan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media monopoli *pop-up* materi bangun ruang terbatas pada balok, kubus, dan gabungannya.
2. Materi yang dapat disampaikan hanya terbatas pada sifat-sifat, mengonstruksi, mengurai, visualisasi materi bangun ruang dalam matematika, yaitu balok, kubus, dan gabungannya.
3. Hasil belajar siswa dapat diukur dari hasil belajar kognitif
4. Uji coba ini hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Diharapkan pengembangan ini dapat menjadi pilihan tambahan sebagai referensi belajar bagi siswa kelas V. Sasaran penelitian ini meliputi rancangan media monopoli *pop-up* yang memberikan pengalaman baru kepada siswa, serta membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Mlajah 1 Bangkalan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan pengembangan media monopoli *pop-up* meningkatkan kompetensi guru ketika memanfaatkan media menyesuaikan dengan materi.

Selain itu, hal ini akan menambah pengetahuan guru tentang cara menggunakan media agar proses belajar menjadi lebih menarik.

2. Bagi Siswa

Media monopoli *pop-up* yang dirancang diharapkan menambah kompetensi serta pemahaman siswa kelas V terhadap topik bangun ruang. Tidak hanya itu, monopoli *pop-up* memberi kesempatan bagi siswa agar selalu belajar secara kolaboratif dalam mengerjakan soal. Penggunaan media monopoli *pop-up* juga mengurangi bosan dan kejenuhan siswa selama proses belajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah akan mempertimbangkan pengembangan media monopoli *pop-up* ini meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Mlajah 1 Bangkalan dan memberikan pembelajaran yang berkesan bagi siswa.

4. Bagi Pengembang

Pengembangan media monopoli *pop-up* mempermudah peneliti memahami secara mendalam menerapkan media pembelajaran monopoli *pop-up* di sekolah.

5. Bagi Pengembang Lain

Penelitian mengenai media monopoli *pop-up* diharapkan dijadikan referensi apabila ingin mengembangkan media, khususnya media monopoli *pop-up*.

1.7 Definisi Istilah

1. Media berfungsi sebagai sarana dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

2. Monopoli *pop-up* adalah media berbentuk permainan monopoli dengan elemen seperti buku *pop-up* yang terdiri kotak monopoli untuk bermain permainan dan elemen seperti buku *pop-up* yang mengandung gambar bangun ruang seperti balok, kubus, dan gabungannya, selain itu juga di dalamnya terdapat isi materi, pertanyaan dan jawabannya, buku panduan, kartu tantangan yang berisikan pertanyaan, terdapat kartu hak milik, kartu bantuan, kartu bangun ruang, kartu peraga, dadu dan pion.
3. Bangun ruang merupakan bentuk matematika tiga dimensi yang memiliki volume, luas, sisi, titik sudut, serta rusuk. Mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (seperti kubus, balok, dan gabungannya) serta memahami visualisasi spasial (depan, atas, dan samping) adalah salah satu capaian pembelajaran matematika fase C. Hasil pembelajaran itu kemudian dirinci menjadi tujuan-tujuan pembelajaran, antara lain, (1) Siswa mampu mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang kubus, balok dan gabungannya meliputi sisi, rusuk, dan titik sudut dengan benar (C1), (2) Siswa mampu menjelaskan sifat-sifat bangun ruang kubus, balok dan gabungannya meliputi sisi, rusuk, dan titik sudut dengan benar (C2), (3) Siswa mampu menguraikan bangun ruang kubus dan balok dengan benar (C4), (4) Siswa mampu mengkonstruksi bangun ruang kubus, balok, dan gabungannya dengan benar (C6), (5) Siswa mampu mengenali visualisasi bangun ruang kubus, balok, dan gabungannya dengan benar (C1)