

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cepat di abad 21 menekankan pentingnya adaptasi masyarakat dalam berbagai bidang, terutama dalam pendidikan yang dianggap sebagai alat paling efektif untuk menghadapi perubahan zaman. Dalam konteks pendidikan, matematika menjadi fondasi yang sangat relevan dan digunakan secara luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berbeda (Lisgianto & Suhendri, 2021). Sejumlah besar siswa di berbagai tingkat pendidikan mengalami kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah matematika, yang mengakibatkan dampak yang merugikan pada kinerja akademis mereka (Lisgianto & Suhendri, 2021).

Pembaruan dalam media pembelajaran menjadi sangat penting saat ini, terutama dalam konteks pembelajaran matematika, untuk meningkatkan minat dalam belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran matematika, guru perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang dianggap menarik antusiasme belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, masih ada pendidik yang tetap menggunakan pendekatan tradisional, seperti memberikan ceramah dalam mengajar matematika. Penggunaan metode ini dapat menghambat eksplorasi dan perkembangan kemampuan berpikir siswa. Hal ini terjadi karena di proses pembelajaran tersebut, siswa jarang termotivasi untuk mencari solusi untuk masalah matematika yang memiliki keterkaitan di kehidupan sehari-hari mereka.

Matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting dalam bidang sains, yang memainkan peran penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting di semua tingkat pendidikan (Wijaya et al., 2020). Matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting karena penggunaannya yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, fokus pendidikan matematika harus berkisar pada prinsip-prinsip dasar dari mata pelajaran ini. Agar siswa dapat menggunakan prinsip-prinsip dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelajaran matematika terdapat materi geometri yang masuk dalam cabang matematika yang mencakup gagasan tentang garis, titik, bidang, dan benda ruang serta hubungannya satu sama lain dan ukurannya (Zainul, 2018).

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas maka bangun ruang termasuk ke dalam geometri. Bangun ruang adalah entitas geometris yang memiliki substansi atau volume yang dapat diukur. Dalam matematika, bangun ruang dikategorikan ke dalam beberapa jenis, termasuk sisi, permukaan atau rusuk, dan titik sudut. Bangun ruang dapat dikategorikan menjadi dua jenis: bangun ruang sisi datar dan bangun ruang sisi lengkung. Bangun ruang sisi datar merupakan bentuk geometris yang memiliki sisi datar, seperti balok, kubus, prisma, dan limas. Bangun ruang sisi lengkung adalah bangun ruang yang memiliki sisi lengkung, meskipun beberapa di antaranya datar. Bangun ruang lengkung dapat dicontohkan dengan bola, tabung, dan kerucut.

Bangun ruang adalah suatu materi yang mana untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi bangun ruang, siswa harus melihat bangun ruang secara langsung. Siswa lebih bisa memahami materi bangun ruang dengan adanya

gambar-gambar bangun ruang dimasukkan ke dalam media pembelajaran, sehingga minat belajar dan perhatian siswa akan meningkat. Untuk membuat pembelajaran bangun ruang lebih menarik, diperlukan metode pembelajaran yang terkait dengan budaya yang sering ditemui. Salah satu pendekatan yang menggabungkan unsur budaya dengan matematika ini disebut etnomatematika.

Sesuai dengan studi pendahuluan ini yang dilakukan di SMPN 3 Kamal dan berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran matematika diperoleh beberapa informasi seperti, SMPN 3 Kamal telah menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajaran, khususnya pada kelas 7 dengan penggunaan buku atau bahan ajar kurikulum merdeka yang telah diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), serta guru-guru di sekolah ini mempersiapkan modul ajar atau RPP sebelum mengajar, dengan strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan materi. Strategi yang sering digunakan biasanya adalah PBL (*Problem Based Learning*) dan strategi pembelajaran kooperatif. Dalam sebuah proses pembelajaran, guru-guru menggunakan beberapa metode, antara lain Metode Ceramah, Metode Diskusi, Metode Kooperatif dan Kerja Kelompok. Media pembelajaran juga digunakan dalam proses pembelajaran, dengan dukungan sarana prasarana seperti OHP/layar proyektor namun tidak selalu menggunakannya. Meskipun media pembelajaran berbasis *android* digunakan, penggunaannya terbatas hanya untuk tugas di rumah karena siswa tidak diperbolehkan menggunakan ponsel selama proses pembelajaran kecuali siswa diperbolehkan menggunakan pada saat pembelajaran atau dalam kegiatan tertentu yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran *android* atau *smartphone*.

Problematika yang terjadi di SMPN 3 Kamal yakni motivasi belajar peserta didiknya yang masih rendah, sehingga semangat peserta didik untuk belajar pun masih kurang, pada tahap ini guru dituntut untuk mempelajari karakteristik peserta didik seperti kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dan sebagainya. Analisis peserta didik bertujuan untuk mengenal karakteristik dari peserta didik berdasarkan pengetahuannya, perkembangan baik dari segi afektif, kognitif, dan psikomotorik serta keterampilan individu atau kelompok yang berkaitan dengan bahasa yang dipilih, cara berpikir secara umum tentang topik atau materi pembelajaran, dan media yang dipakai (Winarni, 2018:257). Sehingga peneliti melakukan analisis dengan cara observasi untuk mengamati bagaimana karakteristik peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran kelas VII SMPN 3 Kamal pada mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang maka diperoleh beberapa permasalahan yaitu peserta didik yang sering merasa bosan dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran di kelas itu dikarenakan selalu terlibat dalam rutinitas yang monoton. Peserta didik sering kali mengantuk saat mengikuti kegiatan pembelajaran, berbicara sendiri ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan tugas, sebagian besar juga peserta didik kurang aktif untuk bertanya mengenai materi pelajaran, dan kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang monoton, sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk belajar. Guru lebih aktif menggunakan metode pembelajaran ceramah saat mengajar dan kondisi pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini juga masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan media papan tulis serta buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa). Sedangkan menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yaitu Ibu Rusita

Yulianti, S.Pd. mengatakan bahwa hasil evaluasi belajar siswa atau nilai siswa pada materi bangun ruang masih rata-rata atau cukup, hanya beberapa siswa saja yang mendapat nilai baik. Siswa mengalami kendala saat memahami materi bangun ruang, ini disebabkan oleh fasilitas pembelajaran kurang lengkap terutama terkait alat dan media yang masih terbatas dan sederhana.

Oleh sebab itu guru di SMPN 3 Kamal mengatakan berkenan jika dibuatkan media pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran mengenai materi bangun ruang. Media belajar berbasis *android* dianggap cocok sebagai media belajar materi bangun ruang untuk siswa, hal ini berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMPN 3 Kamal. Dari latar belakang masalah ini, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tantangan dalam proses pembelajaran, terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukannya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa dalam memahami materi bangun ruang, sehingga hal tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *android* ini dapat memberikan materi-materi yang mudah dipahami dan dapat di pelajari dari rumah. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini dapat dimanfaatkan siswa untuk memahami materi bangun ruang yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Mengembangkan media pembelajaran yang mengusung tema budaya Madura melalui pendekatan etnomatematika adalah salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini. Pendidikan dan budaya tentunya dua hal yang saling berkaitan erat.

Madura dengan berbagai macam budaya dan bangunan terkenal serta bersejarahnya akan digali lebih dalam hubungannya dengan Pendidikan khususnya matematika. Pada penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bangun ruang etnomatematika yang mengusung tema dengan aspek budaya berfokus pada tempat atau bangunan terkenal dan bersejarah. Pada media yang dikembangkan menggunakan beberapa bentuk objek etnomatematika yang menarik untuk dieksplorasi adalah Masjid Syaikhona Kholil, menara mercusuar Sembilangan, gedung serbaguna Rato Ebu dan Bebek Sinjay yang terletak di Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur yang dijadikan sebagai konteks etnomatematika. Dari sisi etnomatematika, bangunan-bangunan tersebut memiliki banyak potensi untuk dikaji dan dijadikan konten dalam media pembelajaran, salah satunya adalah mengintegrasikan antara bentuk bangunan dan interior yang banyak mengandung objek geometri, khususnya bangun ruang bidang datar dan lengkung. Wahid et al., (2020) menyatakan bahwa objek etnomatematika merupakan objek budaya yang mengandung konsep matematika pada suatu masyarakat tertentu.

Pembelajaran matematika melalui perspektif etnomatematika membantu siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang hal nyata, budaya, masyarakat, masalah lingkungan, dan diri mereka sendiri dengan menyediakan konten matematika dan pendekatan pedagogis yang memungkinkan mereka berhasil menguasai matematika. Karena pendidikan formal adalah institusi sosial yang berbeda dengan yang lain sehingga memungkinkan terjadinya sosialisasi antar budaya, matematika yang bernuansa budaya (etnomatematika) akan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap pembelajaran matematika.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran tentang materi bangun ruang berbasis etnomatematika tersebut, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif dalam budaya yang sudah mereka kenal untuk mencapai hasil belajar terbaik. Media pembelajaran sangat berguna dalam mendukung pembelajaran matematika di rumah dan di sekolah. Media ini efektif ketika dapat mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa, seperti unsur-unsur kebudayaan lokal. Sumber belajar yang mengintegrasikan budaya tidak hanya mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan melestarikan budayanya. (Bakhrodin et al., 2019). Diharapkan dengan memasukkan konteks budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kontekstual mereka. Pendekatan etnomatematika dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir matematis siswa. (Manoy & Purbaningrum, 2021). Menurut (Pathuddin et al., 2021) etnomatematika adalah ilmu yang menjelaskan hubungan antara budaya dan matematika. Pendekatan etnomatematika ini hampir sama dengan pendekatan kontekstual, tetapi dengan menambahkan elemen kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Tujuan penggunaan pendekatan etnomatematika dalam pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa lebih memahami kebudayaan yang ada di lingkungan mereka agar mereka tidak melupakan kebudayaan mereka (Putri & Agustika, 2022). Karena menggunakan pendekatan budaya untuk mengajarkan siswa matematika diharapkan dapat membantu mereka belajar dengan cara yang lebih bermakna (Putri & Agustika, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Said et al., 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Berbasis Aplikasi Android Untuk

Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MS SD YPS Singkole” mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis Android telah divalidasi oleh ahli memperoleh hasil pengujian ahli materi rata-rata 4,67, dengan kriteria sangat valid, dan hasil pengujian oleh ahli media rata-rata 4,67. Media pembelajaran matematika bangun ruang berbasis aplikasi Android memenuhi unsur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Nissa et al., 2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas VIII SMP” penelitian ini bertujuan untuk menentukan validitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII SMP. Penelitian juga akan menyelidiki apakah media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dan bermanfaat dalam pendidikan, khususnya untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini telah menjadi bagian dari upaya yang dilakukan untuk mendukung pembelajaran online. Penggunaan media ini dapat mempermudah peserta didik untuk belajar kapanpun dan di manapun mereka mau. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII SMP menerima persentase rata-rata 82,87%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil.

Selain itu pada penelitian yang diteliti oleh (Dewi & Wiryanto, 2022) berjudul “Pengembangan Media Arlogy Berbasis Etnomatematika Untuk Pembelajaran Bangun Datar Dan Ruang Di Sekolah Dasar” menemukan bahwa kurangnya

insentif untuk belajar sendiri menyebabkan sebagian besar siswa di sekolah dasar tidak memahami konsep bangun datar dan ruang. Siswa di SDN Gading I/177 Surabaya berada dalam situasi serupa, jadi diperlukan media yang mendorong siswa untuk berusaha sendiri dan membantu mereka memahami konsep bangun datar dan ruang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ARLOGY, yang berbasis etnomatematika, memberikan validasi ahli media dengan persentase kelayakan media sebesar 94%, yang berarti sangat layak; validasi ahli materi dengan persentase kelayakan materi sebesar 96,36%, dan validasi guru di kelas I, II, IV, dan VI dengan persentase kelayakan rata-rata sebesar 87,56%, yang berarti sangat layak. Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa alat ARLOGY, yang berbasis etnomatematika, sangat cocok untuk pengajaran bangun datar dan ruang di sekolah dasar.

Dengan demikian, tentu dapat memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika sangat bermanfaat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam keterbaruan dikarenakan mengaitkan unsur budaya madura khususnya di kabupaten Bangkalan, di mana penelitian sebelumnya karena kurangnya media pembelajaran menyajikan contoh-contoh yang dikaitkan dengan kebudayaan yang ada disekitar peserta didik, selain juga dapat menyajikan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan konsep-konsep matematika yang muncul dalam budaya dan adat istiadat maupun dari tempat atau bangunan yang terkenal dan bersejarah di pulau madura khususnya di Kabupaten

Bangkalan akan dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam bentuk media pembelajaran yang berkearifan lokal berbasis etnomatematika. Didukung pernyataan oleh (Wardani & Suniasih, 2022) Karena berkaitan langsung dengan konsep kebudayaan yang sudah sering ditemui siswa dalam aktivitas sehari-hari di masyarakat, siswa akan lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar matematika. Dengan memasukkan unsur-unsur budaya yang mereka jumpai dan telah mereka ketahui dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika tentunya diharapkan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep matematika yang pada akhirnya memotivasi minat belajar siswa lebih meningkat dari sebelumnya. Dalam penelitian ini akan mengangkat tema budaya dan adat isitiadat madura maupun dari tempat atau bangunan yang terkenal dan bersejarah sehingga juga secara tidak langsung mengenalikannya kepada pihak luar betapa banyak dan uniknya kebudayaan madura yang ada.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan yaitu masalah yang ada di lapangan dan berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu jenis media ajar yang menggunakan *android* berpendekatan etnomatematika sebagai media pembelajaran. Dikarenakan penggunaan media yang diusulkan tersebut dapat menciptakan alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VII SMPN 3 Kamal”**. Pengembangan media

pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada materi bangun ruang.

B. Rumusan Masalah

Menurut hasil uraian diatas, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal?
3. Bagaimana respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal.

3. Untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan etnomatematika pada materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang sebagai media pembelajaran siswa kelas VII SMPN 3 Kamal ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran untuk materi bangun ruang.
2. Pengembangan produk media pembelajaran menggunakan Unity dan program pendukung seperti Photoshop, Illustrator, Canva, dan Capcut.
3. Produk Media Pembelajaran untuk materi pembelajaran bangun ruang terdiri dari komponen yaitu seperti teks, suara, gambar, dan juga video pembelajaran dibagian materi ajar serta tanya jawab pada bagian evaluasi.
4. Produk Media Pembelajaran mencakup berbagai elemen pembelajaran seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran etnomatematika, petunjuk penggunaan, profile pengembang dan evaluasi atau latihan soal.
5. Materi pembelajaran bangun ruang dibagi menjadi beberapa bagian dalam produk media pembelajaran.
6. Produk Media Pembelajaran menghasilkan konten dalam mode *offline* dengan jenis *output* file *.apk*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Setelah diketahui identifikasi masalah maka penelitian dibatasi dengan:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan Unity.
2. Penelitian ini dilakukan kepada siswa/i Kelas VII SMPN 3 Kamal.
3. Media pembelajaran ini memuat materi bangun ruang sisi datar & sisi lengkung.
4. Aplikasi Media Pembelajaran hanya dapat diakses pengguna menggunakan *smartphone* bersistem operasi Android versi 7.0.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diuraikan sebagaimana berikut:

1. Bagi Guru atau pengajar
 - a. Diharapkan dapat memudahkan guru atau pengajar dalam penyampaian materi kepada siswa dan pemanfaatan teknologi.
 - b. Media diharapkan dapat menjadi media alternatif bagi guru atau pengajar dalam kegiatan belajar mengajar.
 - c. Guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi secara beragam.
 - d. Tercapainya tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan.
 - e. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tanpa harus dilakukan di dalam sekolah atau kelas.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan semangat belajar dan motivasi dalam pembelajaran materi bangun ruang.
- b. Dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan media ini.
- c. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi bangun ruang karena materi disajikan lebih interaktif, inovatif, dan kreatif.
- d. Memanfaatkan teknologi yang ada. Contohnya telepon genggam atau *smartphone* yang dimiliki setiap siswa bisa bermanfaat untuk pembelajaran tidak hanya untuk bermain *game*.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan baru sehubungan pengembangan bahan ajar media pembelajaran berbasis *android* sebagai media pembelajaran materi bangun ruang dengan pendekatan etnomatematika.
- b. Sebagai bekal mengajar serta dapat dijadikan bahan pembelajaran.
- c. Dapat menjadi indikator untuk penelitian dan pembelajaran berikutnya.

4. Bagi Sekolah atau instansi pendidikan

- a. Dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam memaksimalkan sumber belajar dan pencapaian siswa.
- b. Menambah fasilitas sekolah dan memudahkan sekolah dalam melakukan pembelajaran disekolah maupun dirumah.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Suryani et al., (2018: 4) media pembelajaran merujuk pada media yang dipergunakan pada proses pembelajaran sebagaimana alat bantu guru saat mengajar kepada peserta didik.

2. *Android*

Android merupakan platform berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet, yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Fatasya et al., 2023).

3. Etnomatematika

Etnomatematika adalah metode pembelajaran matematika yang mengintegrasikan budaya dan aktivitas sekitar untuk memudahkan pemahaman konsep matematika (Pratiwi et al., 2022).

4. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah struktur dengan tiga (tiga) dimensi yang terdiri dari panjang, lebar, dan tinggi. Berbeda dengan bangun datar yang hanya memiliki dua dimensi, bangun ruang memiliki volume atau isi (Sahria & Yulfihani, 2023).