

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sebuah bangsa. Sebagai fondasi yang mengukuhkan potensi dan membentuk karakter, pendidikan tidak hanya menyediakan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang membimbing generasi di masa depan. Pendidikan di Indonesia merupakan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dengan berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dengan memahami pentingnya pendidikan, kita tidak hanya menyiapkan individu untuk menghadapi tantangan global, tetapi juga mendorong perubahan positif dalam masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari pendidikan sangat luas, seperti pendidikan sosial, agama, dan politik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 (2003: 1) yaitu:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan dan perubahan yang dilihat dari rendahnya kualitas pendidikan dari berbagai jenjang pendidikan, baik itu formal maupun informal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya manusia yang memiliki pengalaman dan keterampilan yang memadai untuk menyikapi perkembangan zaman di berbagai bidang pendidikan. Pendidikan sangat penting

diberikan kepada setiap warga negara di Indonesia sehingga akan mampu menghasilkan generasi penerus bangsa yang akan menjunjung tinggi harkat dan martabat negara dengan ini diharapkan menjadikan Indonesia sebagai negara yang mampu berkembang di era baru ini. Sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kualitas pendidikan ditentukan oleh keberadaan kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini memunculkan perubahan baru dalam kurikulum. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 (2003: 1) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan pendidikan tertentu. Dalam Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum menggunakan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Struktur kurikulum pada Pendidikan Dasar dan Menengah terdapat dua kegiatan utama yakni pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan. Kurikulum pendidikan di Indonesia seiring berjalannya waktu akan mengalami dan menyesuaikan perubahan-perubahan baru yang berkembang. Hal ini menyebabkan

pentingnya kinerja sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar (Sintia, 2019). Saat ini penggunaan Kurikulum Merdeka menuntut setiap pendidik baik guru maupun pegawai sekolah untuk menyelesaikan administrasi sekolah sehingga waktu guru untuk mengajar dikelas menjadi kurang efektif. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dicapai dan diukur melalui adanya tes. Capaian pembelajaran siswa berada pada rentangan nilai 80-89 predikat “baik” disesuaikan dengan Penilaian Acuan Patokan (Agung, 2022). Maka dari itu, peserta didik harus menuntaskan interval nilai minimal 86% untuk mencapai ketuntasan dan ditindaklanjuti dengan adanya pengayaan sesuai dengan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (Kemendikbudristek, 2022: 36).

Pembelajaran di sekolah ini menggunakan media pembelajaran konkret dan digital, seperti *powerpoint* dengan beragam model pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan guru. Namun, penggunaan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dapat mengakibatkan siswa kehilangan fokus, cepat merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Suari (2018) memaparkan bahwa model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa cenderung menghasilkan kinerja belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II di SD No. 5 Ungasan, yaitu Ibu Ni Kadek Desi Aristini, S.Pd., yang dilakukan pada tanggal 05 April 2024, terungkap bahwa kelas II terdiri dari 27 siswa dengan tingkat partisipasi yang rendah dibandingkan dengan angkatan sebelumnya. Angkatan ini didominasi oleh siswa laki-laki yang kurang aktif, beberapa di antaranya tidak fokus dalam pembelajaran, bahkan

ada yang menunjukkan ketidakminatan dalam menulis, dengan jumlah sekitar 12 siswa yang termasuk dalam kategori kurang aktif. Bu Desi mengandalkan berbagai sumber belajar, seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), internet, dan lingkungan sekitar siswa. Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2024, dalam pelaksanaan pembelajaran Bu Desi menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk video dan benda konkret. Dalam mata pelajaran Matematika, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan bersusun, SD No. 5 Ungasan saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan informasi yang didapatkan diketahui bahwa terdapat 27 orang siswa di kelas II dengan hasil belajar masih di bawah rata-rata yakni terdapat 13 orang siswa dinyatakan belum tuntas karena nilai yang diperoleh kurang dari BSKAP dengan persentase 86% dan terdapat 14 orang siswa dinyatakan tuntas dengan nilai yang diperoleh berada pada KKTP. Hasil rata-rata tes sumatif seluruh siswa dalam PAP skala 5 mencapai persentase penguasaan sebesar 61,37% dengan kategori “kurang”.

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5 (Lima)  
(Sumber: Agung, dkk, 2022)

| Persentase Penguasaan | Predikat      |
|-----------------------|---------------|
| 90-100                | Sangat Baik   |
| 80-89                 | Baik          |
| 65-79                 | Cukup         |
| 40-64                 | Kurang        |
| 1-39                  | Sangat Kurang |

Belajar merupakan suatu proses yang saling berhubungan pada setiap individu dalam perjalanan hidupnya. Menurut Sudjana (dalam Rusman, 2010:1) “belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Belajar dipandang sebagai proses yang ditujukan pada tujuan melalui berbagai pengalaman. Proses

belajar dapat terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”. Maka dari itu, proses belajar dapat dilakukan dimana saja, termasuk di lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut terdapat kesenjangan yang dimana siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Namun, dalam kenyataan di sekolah masih terdapat siswa yang kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bersusun yang merupakan materi pembelajaran yang terdapat pada kelas II sekolah dasar. Siswa merasa kurang semangat dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik dan kondisi kelas juga mendukung untuk siswa tidak memperhatikan guru.

Namun, tantangan dalam pembelajaran matematika sering kali muncul karena kurangnya minat siswa, kesulitan dalam memahami konsep abstrak, dan pendekatan pembelajaran yang belum mendukung keaktifan siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang dianggap sulit untuk dipahami. Investasi pendidikan sangat penting di masa kini untuk mewujudkan kemajuan yang berkelanjutan. Dalam pembelajaran, tak luput dari adanya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan senantiasa memberikan suatu inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi pemicu siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Adakalanya guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dan konkret. Dikarenakan di SD No. 5 Ungasan persediaan fasilitas pembelajaran seperti proyektor dan LCD yang sangat terbatas memungkinkan para guru-guru untuk membuat media pembelajaran konkret. Namun, tidak semua guru dapat membuat

media konkret tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan ilmu yang dimiliki. Selain itu, model pembelajaran juga harus menyesuaikan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Model pembelajaran harus dibuat bervariasi, kreatif, dan menyenangkan. Selain memperhatikan media pembelajaran, guru juga harus memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan agar dapat mengefisienkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang menyajikan proses pemecahan masalah (Bayrak & Gürses, 2020). Dua hal tersebut berkaitan erat dalam kegiatan pembelajaran agar siswa mampu berkontribusi, bukan hanya guru saja yang berbicara tetapi peserta didik juga dapat menyampaikan argumen yang dimilikinya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran Tukar lebih spesifik pada pengembangan kartu ini yang dilakukan oleh Normanastiti, dkk (2024) yang berjudul “Pengembangan Media “KATUDOR” (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan KATUDOR dalam operasi perkalian sangat valid, cukup efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Adapun persamaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model RnD dan membuat media pembelajaran yang praktis. Adapun perbedaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bersusun. Pengembangan media kartu juga dilakukan oleh Suyitno, dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Kartu Detik (Domino Matematika) Materi Penjumlahan di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa implementasi media

pembelajaran dengan kartu domino matematika pada kegiatan pembelajaran sangat layak digunakan, selain itu pemahaman dan respon peserta didik yang sangat baik dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan. Adapun persamaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan dan menggunakan mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan. Adapun perbedaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media kartu juga dilakukan oleh Setyadi, dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar serta memudahkan pemahaman siswa belajar operasi hitung bilangan bulat. Adapun persamaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan dan menggunakan mata pelajaran matematika. Adapun perbedaan media kartu yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pengembangan ADDIE serta materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bersusun. Penggunaan media kartu ini dilakukan oleh Sastra, dkk (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Bilangan Angka terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 SD Cilaku Kecamatan Curug Serang-Banten” penelitian ini menunjukkan penggunaan media kartu gambar ini merupakan permainan yang memberikan efek positif dan dapat mengoptimalkan kognitif serta memberikan semangat dan rasa ingin tahu sehingga anak berantusias dalam menjumlahkan angka/bilangan. Persamaannya adalah menggunakan media kartu yang berisi gambar. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan.

Berdasarkan hasil kajian relevan dapat diketahui bahwa media kartu dapat memberikan rasa semangat serta dapat mengoptimalkan siswa dalam proses pembelajaran, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran kartu dengan variasi yang berbeda. Media tukar ini adalah media pembelajaran yang di dalamnya terdapat soal cerita yang dikreasikan dengan berbentuk kartu dengan menyiapkan dua jenis kartu, yakni kartu soal dan kartu angka. Dapat diketahui dari adanya observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa siswa di sekolah dasar tersebut dominan bermain tukar, yang dimana siswanya tidak hanya dari kelas tinggi saja tetapi pada kelas rendah juga sering kali melakukan kegiatan bermain tukar pada saat jam istirahat. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh wali kelas II tersebut, solusi yang dapat dilakukan penulis adalah mengangkat penelitian pengembangan dengan mengembangkan salah satu media pembelajaran yang sering dimainkan oleh siswa, yakni Pengembangan Media Pembelajaran “Tepuk kartu (Tukar)” Berbasis Masalah Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Mapel Matematika Siswa Kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD No. 5 Ungasan dengan nilai rata-rata siswa yang belum mencapai BSKAP dengan standar 86%.
- 2) Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan variatif pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bersusun mata pelajaran Matematika.

- 3) Bahan ajar yang digunakan hanya bersumber pada buku guru, LKS, internet dan lingkungan sekitar siswa yang jarang diperbarui.
- 4) Fasilitas sekolah yang kurang memadai sehingga penggunaan media powerpoint atau video pembelajaran hanya digunakan sesekali.
- 5) Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang cepat menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD No. 5 Ungasan tergolong rendah dengan pedoman BSKAP pada standar nilai 86%. Maka, fokus penelitian pada pembatasan masalah ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif yakni Tepuk kartu (Tukar) berbasis masalah materi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses rancangan pembuatan media pembelajaran Tepuk kartu (Tukar) berbasis masalah materi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan?

- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Tepuk kartu (Tukar) berbasis masalah materi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Tepuk kartu (Tukar) berbasis masalah materi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui rancang bangun media pembelajaran Tepuk kartu (Tukar) berbasis masalah materi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan.
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Tepuk Kartu (Tukar) berbasis masalah penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan.
- 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran Tepuk Kartu (Tukar) berbasis masalah penjumlahan dan pengurangan bersusun pada mapel Matematika siswa kelas II SD No. 5 Ungasan Kuta Selatan.

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Berdasarkan tujuan pengembangan, maka manfaat dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan ilmu-ilmu media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat dirasakan oleh seluruh pihak, yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi kepala sekolah, manfaat bagi peneliti, dan manfaat bagi peneliti lainnya. Manfaat praktis yang dapat dipaparkan, yaitu sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media pembelajaran tepuk kartu (Tukar).

#### b. Bagi Guru

Melalui adanya media pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran konkret yang menarik dan inovatif serta dapat digunakan sebagai alternatif terutama dalam pembelajaran Matematika.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar oleh Kepala Sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru mengembangkan media pembelajaran tukar untuk setiap materi yang diajarkan.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar peneliti lain untuk melanjutkan meneliti variabel-variabel yang relevan dengan media tepuk kartu.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa tepuk kartu “Tukar” berbasis masalah. Media pembelajaran tepuk kartu ini adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat soal cerita yang dikreasikan dengan berbentuk kartu dengan menyiapkan dua jenis kartu, yakni kartu berwarna kuning dan kartu berwarna merah yang digunakan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan terkait operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bersusun.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II di SD No. 5 Ungasan, yakni Ibu Desi yang dimana fasilitas sekolah masih kurang memadai seperti proyektor dan LCD hanya ada satu di sekolah. Selain itu belum ada pengembangan bahan ajar yang membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan kondisi di sekolah tersebut, perlu adanya pengembangan sumber belajar seperti media pembelajaran konkret. Karena, melalui adanya pengembangan sumber belajar media pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih efektif dan tidak monoton dengan buku ajar siswa saja. Maka, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan sesuai dengan gaya belajar siswa agar dapat mencermati materi yang disampaikan.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Suatu media pembelajaran memunculkan asumsi dan keterbatasan dalam mengembangkan suatu produk.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis masalah dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

- 1) Menurut Bloom yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran dapat terlihat dari bentuk perilaku yang ditampilkan peserta didik yang terdapat dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).
- 2) Purwanto mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.
- 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran Matematika dapat berhasil apabila menggunakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis masalah ini, dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran masih terbatas.

- b. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti saja, sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada ruang lingkup yang kecil.
- c. Pengembangan hanya dibatasi untuk digunakan di satu kelas dan satu sekolah dasar, yaitu di kelas II SD No. 5 Ungasan.
- d. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini memerlukan waktu yang lebih lama untuk membuat media pembelajaran.
- e. Dengan keterbatasan waktu yang tersedia, mengakibatkan pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Dalam memahami judul proposal ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah, yaitu:

- a. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.
- b. Media pembelajaran adalah perantara yang dapat digunakan sebagai proses penyampaian materi kepada peserta didik dengan alat peraga tertentu sehingga siswa dapat dengan cepat menerima pengetahuan dari guru (Pakpahan, dkk, 2020: 8).
- c. Tukar atau kartu soal adalah media pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar.

- d. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu siswa dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- e. Model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* adalah model pembelajaran yang terdapat permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, menyampaikan ide atau gagasan, serta memperoleh pengetahuan.
- f. Matematika merupakan ilmu yang berkenaan dengan ide-ide abstrak.

