

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang melalui proses pembelajaran. Pendidikan memiliki peran penting dan tak terpisahkan dari kehidupan serta lingkungan karena sifatnya yang esensial. Dalam pembangunan suatu negara, pendidikan berfungsi sebagai faktor utama. Melalui pendidikan, generasi muda memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan. Keberhasilan proses belajar terlihat dari perubahan positif dalam cara berpikir, bertindak, serta perasaan individu. Relevansi tersebut tercermin dalam perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Mereka membantu siswa memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk kebiasaan, serta meningkatkan rasa percaya diri. Proses belajar harus berlangsung terus-menerus agar individu bisa berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan di sekitarnya. Tujuan belajar tak sekedar mengumpulkan informasi, tetapi juga membentuk pemikiran, tindakan, dan perasaan yang konstruktif.

Pendidikan formal seperti di sekolah menyediakan sarana yang tepat untuk pembelajaran. Sekolah dasar memegang peran penting dalam memberikan dasar pengetahuan yang diperlukan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Matematika adalah salah satu mata pelajaran utama di tingkat dasar karena menyajikan dasar

kemampuan berhitung. Selain melatih menghitung, matematika juga membiasakan siswa berpikir kritis, logis, sistematis, dan analitis saat menghadapi masalah sehari-hari. Dalam mata pelajaran matematika terdapat materi operasi hitung pembagian yang menjadi salah satu capaian dasar dalam kemampuan berhitung peserta didik.

Materi operasi hitung pembagian tidak hanya digunakan sebagai syarat kenaikan kelas, tetapi juga sebagai dasar pemahaman peserta didik dalam mengenal dan menguasai konsep hitung-hitungan. Selain memberikan pengetahuan dan kemampuan berhitung, mata pelajaran matematika juga berperan penting dalam melatih peserta didik agar mampu berpikir kritis, logis, sistematis, dan analitis dalam memecahkan suatu permasalahan (Depdiknas, 2007). Kompetensi tersebut sangat dibutuhkan agar peserta didik mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Dalam setiap proses pembelajaran, matematika selalu berkaitan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penerapan konsep, khususnya operasi hitung pembagian, memerlukan penguatan yang mampu merangsang daya ingat peserta didik agar pengetahuan yang diperoleh dapat tertanam kuat, baik dalam pola pikir maupun tindakan. Penguatan serta pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh peran guru, terutama dalam mengelola materi matematika seperti pembagian. Bukan hal yang lumrah bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang jarang diminati oleh peserta didik, masih banyak siswa yang menganggap matematika, sebagai sesuatu yang sulit, kurang menarik, dan membosankan. Pandangan ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar mereka.

Faktor lain yang memengaruhi adalah kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi, sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahaminya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi kreatif dari guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, menyenangkan, bervariasi, dan mudah dipahami. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu alternatif yang digunakan saat ini untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang bersifat audio visual (Mariyah et al., 2021). Keberadaan media pembelajaran berbasis digital sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Dengan adanya media yang menarik perhatian dan minat belajar siswa yang semulanya berpikir bahwa belajar tersebut membosankan menjadi tertarik untuk belajar. Melalui pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa maka akan menghasilkan suasana di kelas yang aktif dan sesuai dengan karakteristik dari siswa di sekolah.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran di kelas. akan tetapi, pada kenyataannya guru sangat jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Saat ini kebanyakan guru hanya berpedoman pada buku paket siswa dan tugas-tugas yang telah tercantum di buku paket siswa tersebut. Terkadang hal ini membuat siswa menjadi tidak mampu memahami pembelajaran yang diberikan. Siswa juga merasa sangat kesulitan ketika mencari

jawaban di buku paket dikarenakan buku paket tersebut hanya mampu menjelaskan materi pembelajaran secara garis besarnya saja. Guru berpandangan bahwa mereka tidak mampu meluangkan waktunya untuk membuat media pembelajaran dikarenakan terdapat target rencana pembelajaran yang telah disusun selama satu semester. Jika guru hanya fokus membuat media pembelajaran maka guru tidak dapat menyelesaikan tugas lainnya seperti administrasi sekolah, pembuatan modul ajar, masalah keluarga dan lain-lain. Hal ini menyebabkan guru enggan menggunakan media dalam kegiatan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan kegiatan wawancara dan observasi yang bertempat SD Negeri 11 Kesiman. Wawancara dan observasi dilaksanakan bersama Bapak I Ketut Resna, S.Pd. selaku wali kelas III. Diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika diperoleh 19 orang siswa nilainya dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rentang nilai 55 – 70 dan 10 orang siswa dengan nilai sama atau lebih dari KKTP dengan rentang nilai 75 –85 yang dikategorikan baik. Dilihat dari rata-rata hasil belajarnya jika dibandingkan dengan PAP skala 5 maka hasil belajar siswa termasuk kategori yang dikategori cukup dan masih perlu bimbingan. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit terutama siswa yang masih belum memahami konsep operasi hitung pembagian. Hal ini menunjukan adanya permasalahan dalam cara penyampaian materi pembagian di kelas III. Adapun penyebab utama dari kesulitan siswa memahami materi pembagian adalah kurangnya kemampuan guru dalam menghadirkan materi pembelajaran dengan model yang lebih menarik serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Seringnya

penggunaan model ceramah dan diskusi serta pemberian tugas secara mandiri membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Mereka hanya sekedar mengikuti proses pembelajaran tanpa mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang minim juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Guru seringkali hanya menggunakan buku paket siswa sebagai bahan ajar di kelas. Hal ini membuat siswa yang kemampuan akademik rendah maupun menengah kesulitan mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa kelas III sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan kognitif, sehingga membutuhkan pembelajaran menggunakan media konkrit untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, guru perlu menyiapkan media pembelajaran sebagai perantara dan sarana mengkonkretkan pesan dengan demikian, siswa dapat memahami materi-materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 11 Kesiman, ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan dalam menarik minat dan perhatian siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkanlah multimedia interaktif sebagai solusi yang tepat. Multimedia interaktif dipilih karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian terbatas. Dengan menggabungkan elemen teks, gambar, animasi, dan suara, multimedia interaktif dapat membantu menjelaskan konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif memungkinkan

siswa untuk belajar secara mandiri, mengontrol kecepatan belajar mereka sendiri, dan mendapatkan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan beberapa unsur media lain, memvariasikan teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video serta cara penyampaian media yang interaktif membuat siswa merasakan pengalaman belajar yang bermakna. Multimedia interaktif merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam memperjelas konsep pembelajaran dengan tujuan agar siswa mampu membayangkan konsep yang diajarkan. Pembelajaran melalui multimedia interaktif tentunya memiliki keunggulan yaitu: (1) meningkatkan minat dan semangat belajar; (2) memperjelas bahan ajar agar lebih mudah dipahami dan mencapai tujuan; (3) mendiversifikasi metode mengajar; dan (4) menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui berbagai kegiatan seperti pengamatan dan praktik. (Sudjana dalam Munir & Najib, 2023) Multimedia interaktif merupakan media digital yang didalamnya memuat berbagai aspek media yang dapat menarik minat siswa serta motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Multimedia Interaktif yang diberi nama Seru Belajar Pembagian (Sebargi) merupakan salah satu multimedia interaktif materi pembagian pada mata pelajaran Matematika kelas III SD. Dalam multimedia seru belajar pembagian (Sebargi) ini akan dikemas dalam bentuk media yang menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi pembagian. Dalam media seru belajar pembagian (Sebargi) ini nantinya akan ditunjukkan tentang konsep dasar pembagian dengan menggunakan gambar animasi sebagai contoh serta pemaparan materi yang mudah dipahami

siswa. Gambar dan video animasi yang dibuat akan mengambil contoh permasalahan nyata yang dialami dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan siswa dapat mencari solusi jika terdapat persoalan yang sama dalam kehidupan nyata. Selain pemahaman konsep media ini juga menuntut siswa dapat berfikir secara kritis dalam memecahkan soal dalam permainan pembagian yang telah disediakan.

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Sudatha (2019) model ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan untuk mendesain atau mengembangkan produk, seperti media audiovisual dan materi pembelajaran dengan komputer sebagai basisnya. Model ADDIE telah banyak digunakan untuk membuat berbagai media ajar seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan lain sebagainya. Berdasarkan pendapat tersebut maka penggunaan model ADDIE dalam pengembangan multimedia interaktif ini sudah relevan.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Seru Belajar Pembagian (Sebargi) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata pelajaran Matematika Materi Pembagian Siswa Kelas 3 SD Negeri 11 Kesiman Tahun Ajaran 2024/2025". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *problem based learning* (PBL) dengan materi operasi hitung pembagian yang dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas III. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum, penelitian ini menekankan pada integrasi model PBL dalam desain media, yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah matematika secara kontekstual dan aplikatif. Selain itu, penggunaan multimedia

interaktif sebagai sarana untuk menyajikan materi pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, dan auditori. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep dasar operasi hitung pembagian serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika didapati 19 orang siswa nilainya dibawah KKTP dan 10 orang siswa dengan nilai diatas KKTP.
- 2) Sumber belajar yang digunakan guru masih berpatokan pada buku ajar sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 3) Kurangnya variasi media pembelajaran matematika dalam bentuk digital serta seringnya menggunakan metode ceramah membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton.
- 4) Adanya keterbatasan waktu bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang variatif dan relevan dengan materi pembagian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi, maka diperlukannya pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan dengan memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan ini dapat dibatasi pada kurangnya

hasil belajar matematika dengan 19 orang siswa nilainya dibawah KKTP dan 10 orang siswa dengan nilai diatas KKTP dengan rata-rata nilai dari 29 orang siswa adalah 67 termasuk kategori kurang valid dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk digital, sehingga siswa merasa kurang tertarik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Seru Belajar Pembagian (Sebargi) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata pelajaran Matematika Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Negeri 11 Kesiman.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran Seru Belajar Pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Seru Belajar Pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada mata pelajaran Matematika materi pembagian kelas III SD Negeri 11 Kesiman?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Seru Belajar Pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada mata pelajaran Matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bersifat positif untuk kemajuan ilmu pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan mendapat pengalaman belajar yang bermakna serta mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2) Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran matematika khususnya materi pembagian. Selain itu, dengan media ini diharapkan guru mampu mengembangkan kembali media pembelajaran lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

3) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan kepala sekolah dapat mengambil suatu kebijakan dalam membina para guru berkaitan dengan pembinaan dan mengembangkan media pembelajaran digital yang variatif.

4) Bagi Penelitian Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan sumber rujukan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran matematika khususnya materi pembagian.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media ini dibuat berbantuan aplikasi Canva, Microsoft Power Point, dan Capcut pada mata pelajaran Matematika materi pembagian kelas III SD Negeri 11 Kesiman.
- 2) Materi yang disajikan dalam satu alur tujuan pembelajaran yaitu memahami konsep operasi hitung pembagian.
- 3) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) ini berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dengan menggabungkan persoalan yang sering dihadapi di kehidupan sehari-hari terkait dengan materi pembagian.
- 4) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembagian melalui perangkat proyektor, komputer atau laptop.
- 5) Media pembelajaran ini memadukan komponen multimedia dalam pengembangannya seperti: teks, gambar, video, animasi dan *quiz*
- 6) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL pada mata pelajaran matematika materi pembagian diharapkan mampu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.. Perkembangan teknologi tentunya sangat mempengaruhi dunia pendidikan mulai dari proses pembelajaran, ilmu teknologi hingga pengembangan

media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi ini guru dituntut untuk mampu mengembangkan berbagai sumber dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tetap berpacu pada kondisi serta kebutuhan peserta didik dengan tujuan agar dapat terciptanya pembelajaran yang bermakna dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru harus mampu menyediakan sumber dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembagian. Media Pembelajaran ini telah dikemas sedemikian rupa dengan menggabungkan berbagai macam gambar, video dan animasi agar dapat menarik perhatian minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik. Materi pembagian disajikan berbasis PBL yang menekankan pentingnya meningkatkan cara berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui penyajian materi tersebut diharapkan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademiknya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi serta keterbatasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL pada mata pelajaran matematika materi pembagian siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran sebargi berbasis PBL pada mata pelajaran matematika materi pembagian. Design dan materi yang dikembangkan berfokus pada pemahaman konsep pembagian serta penyampaian materi yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik.
- 2) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL ini mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) mengakomodasi pembelajaran PBL dimana siswa akan diajak bermain game untuk memecahkan soal pembagian yang diangkat dari masalah-masalah nyata di kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman, sehingga produk ini dapat digunakan di sekolah dasar lainnya yang memiliki karakteristik yang sama.
- 2) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL ini hanya terbatas pada materi pembagian mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran seru belajar pembagian (Sebargi) berbasis PBL ini merupakan media pembelajaran digital yang hanya dapat diakses secara *online*.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang tujuannya adalah untuk mengembangkan suatu produk serta menguji efektivitas produk yang dikembangkan untuk memecahkan masalah yang terdapat pada penelitian. Produk yang dikembangkan baik berupa alat, media, materi, maupun produk pembelajaran lainnya yang akan digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Media pembelajaran seru belajar pembagian disingkat menjadi Sebagi. Media pembelajaran sebagi adalah media pembelajaran digital interaktif yang didalamnya berisikan gambar, teks, video animasi pemahaman konsep pembagian yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik. Selain itu, dalam media sebagi terdapat *quiz* yang nantinya akan dipecahkan oleh peserta didik terkait materi pembagian.
- 3) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar. Matematika disebut sebagai ilmu pasti dan merupakan ilmu yang menjadi dasar dalam menunjang ilmu lainnya.
- 4) Materi pembagian adalah konsep pengurangan secara berulang yang mengurangi sejumlah angka yang sama dari suatu kelompok, angka yang

sama dikurangi berulang kali dari angka lain yang lebih besar hingga sisanya menjadi nol, atau lebih kecil dari angka yang dikurangi.

- 5) *Problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa Dimana siswa diajak untuk menyelesaikan suatu masalah nyata yang relevan di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya permasalahan yang diberikan akan mendorong rasa ingin tahu siswa dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menemukan solusi dari permasalahan tersebut.
- 6) Model ADDIE terdiri atas 5 (lima) langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).

