

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti yang kita ketahui, pendidikan sudah dapat kita enyam dari awal memasuki dunia persekolahan, yang mana hal tersebut merupakan proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, serta sikap yang dapat dilalui berbagai sumber pembelajaran, pengalaman, dan pelatihan. Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dapat kita temui di lingkup keluarga dan masyarakat yang di mana tujuannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri serta dapat berkontribusi dengan lingkungan masyarakat yang di mana nantinya bermanfaat untuk membentuk karakter dan membangun kemampuan untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Pendidikan ini sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk masa depan seseorang dan masyarakat. Sisi sudut pandang pendidikan yang dapat kita lihat ini sebagai kunci untuk membuka pintu peluang kerja serta meningkatkan kualitas hidup dengan memperluas wawasan.

Pendidikan itu sendiri, seseorang dapat beradaptasi dengan perubahan zaman dan teknologi serta berperan aktif untuk mengatasi berbagai tantangan di era global ini. Ada beberapa tantangan yang harus di hadapi di antaranya ketidakmeratanya akses pendidikan di berbagai daerah terutama pada daerah di pedesaan terpencil dengan daerah perkotaan, yang mana terdapat kesenjangan kualitas pendidikan pada kelompok belajar di wilayah tersebut yang kurang fasilitas dalam menghadapi adaptasi terhadap kemajuan teknologi yang terus maju. Memasuki abad ke-21 ini pendidikan dihadapi dengan berbagai inovasi dan perkembangan teknologi yang mana dapat mengubah cara kita dalam proses belajar dan mengajar. Di era teknologi yang semakin maju ini, penggunaan media juga harus lebih efektif agar dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari pemahaman matematika, yang mana pada pembelajaran matematika ini memegang peranan krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif pada siswa. Matematika merupakan pembelajaran numerasi umum yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari kita dan dapat juga kita temui dari tingkat sekolah TK hingga Perguruan Tinggi.

Pembelajaran sangat penting karena dalam hal apapun kita memerlukan perhitungan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika di SD adalah operasi pembagian, yang sering kali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa terutama pada materi dasar yaitu pembagian bersusun. Dalam Pembelajaran Matematika di tingkat SD khususnya pada kasus penulis di kelas 3, telah diamati bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep pembagian bersusun. Berdasarkan PAP (Penilaian Acuan Patokan), penguasaan siswa kelas 3 dalam konsep pembagian

masih tergolong kurang yang terlihat dari rendahnya nilai rata-rata siswa pada materi tersebut serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu pendekatan yang cocok untuk pembelajaran matematika ini dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang mana memerlukan benda konkret sebagai alat bantu dalam pemahaman muatan matematika dengan materi Pembagian Bersusun.

Berdasarkan hasil wawancara observasi awal yang dilakukan di SD Hainan, pada tanggal 4 Agustus 2024 khususnya di kelas 3 dengan jumlah 22 siswa, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi pembagian bersusun. Sebanyak 3 dari 22 siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembagian bersusun, yang ditunjukkan dengan nilai ulangan harian yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret, dan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang lebih konkret mengingat tahap perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut penelitian (Rahmawati dkk, 2022) penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar hingga 78%. Benda semi konkret adalah media atau alat peraga pembelajaran yang merupakan bentuk peralihan antara benda konkret (nyata) dan benda konkret. Benda semi konkret sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu siswa memahami konsep yang abstrak

melalui visualisasi, namun tetap lebih sederhana dan praktis dibandingkan menggunakan benda konkret asli

Sejalan dengan hal tersebut, (Sutrismin & Pratama, 2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media konkret dapat mengoptimalkan proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran Papan Pembagian Bersusun Pintar (PANBASUNTAR) hadir sebagai solusi inovatif yang menggabungkan konsep benda semi konkret dengan pendekatan PBL. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep pembagian melalui pengalaman langsung dengan benda nyata. Pemilihan metode pendekatan PBL dalam pengembangan media PANBASUNTAR didasarkan pada keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pendekatan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika (Mahendra dkk, 2024). Hal ini diperkuat oleh penelitian Media PANBASUNTAR dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas 3 SD dan prinsip pembelajaran matematika yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Raisah dkk, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar sebesar 80%. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika juga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret (Pratiwi dkk, 2024).

Judul ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di SD Hainan yang mana sudah langsung dijelaskan oleh wali kelas

3 yang mana salah satu tantangan yang dihadapi oleh siswa kelas 3 SD Hainan yaitu ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Siswa kurang memahami materi pembagian bersusun, selain itu wali kelasnya juga menjelaskan bahwa siswanya itu tidak suka hanya membayangkan saja, jadi setiap pembelajaran matematika itu harus ada keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari/membawa benda konkret yang bisa membuat siswanya tertarik untuk melaksanakan pembelajaran. Mengingat karakteristik siswa kelas 3 SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret, yang mana masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dengan benda-benda yang nyata ada di lingkungan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran konkret yang nantinya dapat membantu siswa dalam menggambarkan rekayasa yang bersifat nyata agar siswa dapat memahami konsep pembelajaran pembagian dengan baik dan mudah dipahami.

Berdasarkan kasus ini, pengembangan media pembelajaran PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar) menjadi solusi yang potensial. Media ini dirancang sebagai benda konkret yang dapat dimanipulasi langsung oleh siswa, sehingga siswa dapat memvisualisasikan dan memahami proses pembagian bersusun dengan lebih baik. PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar) itu sendiri merupakan media pembelajaran konkret yang akan dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran pembagian di kelas 3 SD Hainan. Media PANBASUNTAR ini di rancang agar memudahkan siswa untuk memahami secara langsung, melalui pendekatan media

yang dapat mereka lihat secara langsung dapat mengurangi hambatan-hambatan dalam pemahaman pembelajaran konsep matematika yang bersifat abstrak.

Dengan menggabungkan media PANBASUNTAR dengan metode PBL dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD Hainan, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam materi pembagian bersusun. Model pembelajaran PBL dipilih karena model ini menekankan pada proses pemecahan masalah dalam konteks nyata, yang sejalan dengan tujuan penggunaan media konkret. Melalui Model pembelajaran PBL ini siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan dalam pemecahan masalah sambil mempelajari konsep pembagian bersusun. Pengembangan media PANBASUNTAR berbasis PBL ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembagian bersusun. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dapat bertujuan untuk mengevaluasi masalah serta memberikan solusi lebih lanjut dari metode pembelajaran matematika yang bervariasi, inovatif serta berkelanjutan. Penelitian ini juga sangat penting mengingat terbatasnya pengembangan media pembelajaran konkret yang diintegrasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah, khususnya untuk materi pembagian di tingkat SD.

Jadi dengan permasalahan tersebut, penulis mengangkat kasus ini bertujuan untuk meningkatkan numerasi pada pembagian bersusun, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pembagian bersusun, memfasilitasi alat bantu yang efektif dan menarik untuk guru dalam mengajarkan materi pembagian kepada

siswa SD Hainan. Untuk itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperbanyak macam metode dan media pembelajaran matematika di tingkat Pendidikan dasar, serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa serta dengan adanya media pembelajaran PANBASUNTAR ini dapat diharapkan siswa kelas 3 SD Hainan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang lebih kuat dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi pembagian bersusun.

Pemaparan dari latar belakang ini, penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran PANBASUNTAR dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas 3 SD Hainan dalam materi pembagian bersusun, serta menganalisis dampak terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Pengembangan media pembelajaran PANBASUNTAR diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika, khususnya pada materi pembagian di kelas 3 SD Hainan. Media ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui pendekatan PBL berbasis media konkret.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah dikemukakan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, maka permasalahan dapat dibatasi:

- 1) Masih 3 orang siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)

- 2) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian karena penyampaian guru yang sulit dimengerti
- 3) Siswa kurang mengerti dalam proses pengerjaan soal atau ketrampilan menyelesaikan soal masih lemah, sedangkan yang kita ketahui numerasi banyak cara untuk mengerjakan tidak harus dengan cara A saja. Beberapa siswa kesusahan membuat simpulan jawaban misal dalam kegiatan praktikum
- 4) Anak-anak tidak suka membayangkan, jadi setiap numerasi harus ada keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau dengan menggunakan benda konkret

Dengan demikian penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar) Berbasis PBL Pada Muatan Matematika Materi Pembagian di Kelas III SD Hainan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan ini fokus pada pengembangan media pembelajaran untuk materi pembagian bersusun, khususnya dalam konteks pengajaran di kelas 3 SD. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai teknik pembagian dengan langkah-langkah yang melibatkan angka dua digit dan tiga digit. Media ini tidak mencakup konsep matematika lain seperti pembagian desimal, operasi campuran, atau materi di luar kurikulum kelas 3 SD. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah papan interaktif berbasis benda konkret. Maka dapat dirumuskan pembatasan masalahnya masih terdapat 3 orang yang belum mencapai KKTP serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa sehingga penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran

“PANBASUNTAR” (Papan Pembagian Bersusun Pintar) berbasis PBL pada muatan matematika materi pembagian di kelas 3 SD Hainan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut;

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran PANBASUNTAR Berbasis PBL pada muatan matematika materi pembagian kelas III SD Hainan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran PANBASUNTAR berbasis PBL pada muatan matematika materi pembagian kelas III SD Hainan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran PANBASUNTAR berbasis PBL pada muatan matematika materi pembagian kelas III SD Hainan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar Berbasis PBL Pada Muatan Matematika Materi Pembagian Kelas III SD Hainan).
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar Berbasis PBL Pada Muatan Matematika Materi Pembagian Kelas III SD Hainan).

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar Berbasis PBL Pada Muatan Matematika Materi Pembagian Kelas III SD Hainan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran ‘PANBASUNTAR’ (Papan Pembagian Bersusun Pintar) melalui benda konkret berbasis PBL ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penggunaan PANBASUNTAR dalam proyek berbasis PBL, siswa dilibatkan dalam aktivitas yang memerlukan pemecahan masalah secara aktif. Penggunaan benda konkret dalam proyek memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis dan kritis, karena mereka harus menganalisis dan menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah pembagian

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis PBL seperti PANBASUNTAR dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka terlibat dalam proyek yang relevan dan menarik. Ini sesuai dengan teori motivasi belajar, di mana keterlibatan aktif dalam aktivitas yang dianggap berarti dapat meningkatkan motivasi siswa. PBL memungkinkan siswa untuk melihat relevansi materi pelajaran dengan dunia nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ini juga mendukung teori belajar kontekstual yang menekankan pentingnya konteks dalam

pembelajaran. Dalam proyek berbasis PBL, siswa diajak untuk merefleksikan proses pembelajaran mereka dan mengevaluasi hasil kerja mereka sendiri.

2) Bagi Guru

Mendorong guru untuk merancang aktivitas yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Media pembelajaran seperti PANBASUNTAR memungkinkan guru untuk menciptakan situasi nyata di mana siswa dapat belajar dengan melakukan, bukan hanya mendengarkan. Ini bisa meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menggunakan PANBASUNTAR memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran. Mereka dapat menciptakan proyek yang melibatkan berbagai aspek matematika dan keterampilan berpikir kritis, serta mengintegrasikan media pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan PANBASUNTAR dalam proyek berbasis pembelajaran, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Media konkret ini memungkinkan siswa untuk menerapkan dan menguji strategi pembagian mereka secara langsung. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis benda konkret dalam PBL, guru dapat memanfaatkan teknologi pendidikan dan inovasi dalam pengajaran. Ini membantu guru tetap relevan dengan tren pendidikan modern dan meningkatkan kualitas pengajaran.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia yang dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan media ajar benda konkret.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan menghasilkan produk berupa penggunaan model *Problem Based Learning* berorientasi pada media konkret papan pembagian bersusun pintar terhadap pemecahan masalah siswa kelas III SD Hainan. Berikut ini uraian singkat mengenai spesifikasi produk yang akan dibuat, yaitu:

- 1) Media Produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran konkret yaitu PANBASUNTAR (Papan Pembagian Bersusun Pintar) dalam pembelajaran matematika dengan materi pembagian di kelas III SD Hainan
- 2) Media konkret ini akan dirancang untuk membantu siswa kelas 3 SD Hainan dalam memahami konsep pembagian melalui pendekatan visual dengan mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL). Penggunaan benda konkret dan desain interaktif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media benda konkret merupakan alat pembelajaran yang bersifat nyata/sungguhan yang di mana nantinya akan merangsang keterampilan siswa untuk minat dalam pembelajaran karena siswa lebih tertarik belajar menggunakan benda konkret dibandingkan hanya membayangkan saja. Media benda konkret juga mudah dipahami karena benda-benda konkret itu sendiri dapat ditemui di lingkungan sekitar kita yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, karakteristik, dan aplikasi dari benda-benda fisik di dunia nyata. Fungsi media konkret yang penulis buat untuk penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki

pembelajaran yang diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran papan pembagian bersusun pintar (PANBASUNTAR) di kelas III SD Hainan. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada prinsipnya adalah proses interaksi guru antara siswa.

1.9 Asumsi Keterbatasan dan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif yang di mana diasumsikan bahwa siswa kelas 3 SD Hainan berada pada tahap operasional konkret sesuai teori perkembangan kognitif Piaget, sehingga penggunaan media konkret PANBASUNTAR akan membantu pemahaman mereka terhadap konsep pembagian bersusun. Motivasi belajar dapat diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran PANBASUNTAR akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi pembagian bersusun. Kesesuaian dengan kurikulum yang dapat diasumsikan bahwa materi pembagian yang diajarkan menggunakan media PANBASUNTAR sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk siswa kelas 3 SD.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Ketersediaan teknologi yang di mana pada pengembangan media PANBASUNTAR ini terbatas pada bentuk fisik (benda konkret) yang di mana tidak dapat mencakup versi digital atau interaktif yang berbasis dengan teknologi. Gaya belajar pada media PANBASUNTAR ini mungkin lebih efektif untuk siswa yang dengan gaya belajar visual dan mungkin kurang optimal untuk siswa yang gaya belajarnya auditori

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini maka dari itu perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1) Pengertian Pengembangan

Media pembelajaran merupakan media yang bisa digunakan guru sebagai alat atau sarana fasilitator yang dirancang pendidik dalam menyampaikan atau menjelaskan materi kepada siswa agar siswa dapat mudah memahami pembelajaran. Tujuan dengan digunakan media dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kontribusi aktif siswa dengan menyelesaikan konsep- konsep yang rumit, serta sebagai fasilitator pembelajaran agar siswa lebih menyenangkan dan mempermudah pemahaman siswa tentang materi pembagian bersusun. Media pembelajaran ada banyak jenisnya contohnya media dalam bentuk visual (seperti gambar serta video), media dalam bentuk audio (seperti rekaman), media dalam bentuk digital (seperti *e-book*, *power point* interaktif), dan media dalam bentuk fisik/konkret (seperti alat peraga). Media pembelajaran ini dapat digunakan tergantung dengan tujuan pembelajaran serta konteks yang sesuai dengan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut (Nudini dkk, 2023) media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak untuk menciptakan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kesempatan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Selain itu,

menurut Ajeng, dkk (2020) media pembelajaran juga dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

2) Media Konkret

Media benda konkret merupakan alat pembelajaran yang bersifat nyata/sungguhan yang ada di lingkungan sekitar yang di mana nantinya akan merangsang keterampilan siswa untuk minat dalam pembelajaran karena siswa lebih tertarik belajar menggunakan benda konkret dibandingkan hanya membayangkan saja. Media benda konkret juga mudah dipahami karena benda-benda konkret itu sendiri dapat ditemui di lingkungan sekitar kita yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, karakteristik, dan aplikasi dari benda-benda fisik di dunia nyata. Fungsi media konkret yang penulis kembangkan untuk penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran papan pembagian bersusun pintar (PANBASUNTAR) di kelas III SD Hainan. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada prinsipnya adalah proses interaksi guru antara siswa

3) *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan model berbasis pemecahan masalah dunia nyata sebagai konteks yang di mana dapat mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, cara berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan

sumber daya pembelajaran yang sesuai dan dapat untuk menyelesaikan keterampilan pemecahan masalah yang di alami siswa dalam kehidupan sehari- hari *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. Menurut (Ramadhani dkk, 2024) PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

4) Matematika

Matematika merupakan pembelajaran numerasi umum yang sudah ada dalam kehidupan sehari hari kita dan dapat juga kita temui dari tingkat sekolah TK hingga Perguruan Tinggi, Matematika pada setiap jenjang pendidikannya mempunyai peran penting karena dapat meraih kemampuan berpikir kritis, logis karena dalam hal apa pun kita memerlukan perhitungan dalam kehidupan sehari- hari, contohnya saat memperhitungkan waktu, jarak tempuh serta pada saat siswa berbelanja di kantin hal tersebut juga memerlukan perhitungan. Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Sukendra, dkk 2020). Dalam pembelajaran matematika penggunaan media pembelajaran termasuk media konkret dan multimedia serta penerapan pendekatan seperti *Problem Based Learning* dapat membantu siswa dalam memahami konsep- konsep abstrak dengan lebih baik. Menurut (Istofany, dkk 2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran aktif dalam pembelajaran

matematika dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

