

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan landasan penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan seseorang untuk menghadapi tantangan di masa depan (Ardana et al., 2024). Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara" (Wibawa, 2017; Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan memegang peranan penting untuk menentukan masa depan dan kualitas suatu bangsa serta pendidikanlah yang sanggup mengantisipasi suatu zaman yang menjadikan masyarakat terdidik dengan baik dan lebih percaya diri dalam menghadapi lingkungan yang berskala global serta semakin kompetitif (Ardana et al., 2013).

Pendidikan bukanlah tindakan rutin tanpa tujuan dan perencanaan yang matang; sebaliknya, ini adalah upaya yang disengaja dan terencana (Ichsan, 2021; Rahmatunisa et al., 2022). Menurut Marzuki dan Khanifah (2016), pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang mentransfer nilai selain pengetahuan. Merupakan

tanggung jawab pendidik untuk merawat anak-anak mereka tanpa mengganggu atau menekan mereka (Urbyatun et al, 2019). Siswa dapat mengembangkan karakter otonom, disiplin diri, dan akuntabilitas dengan cara ini (Marzuki, 2016). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat mengembangkan karakter, menawarkan lingkungan yang aman dan menggembirakan, memiliki kurikulum yang sesuai, dan memiliki akreditasi yang dapat diandalkan bagi setiap siswa (Hari, 2016). Dalam praktek pendidikan di dunia persekolahan untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan dikelola melalui proses pembelajaran (Ardana et al., 2013).

Proses pembelajaran di kelas merupakan komponen penting dari bidang pendidikan. Selain penyampaian materi pembelajaran oleh guru, upaya yang dilakukan juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penilaian pencapaian pemahaman siswa dapat digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran. Menurut Arikunto Suharsimi (2013), hasil belajar dimanfaatkan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa mereka terhadap materi yang telah diajarkan dan mengidentifikasi area di mana siswa masih berjuang. Peran guru merupakan elemen terpenting dalam menentukan efektivitas pendidikan dan pembelajaran. Guru menjadi motivator pembelajaran dan guru juga berperan sebagai fasilitator.

Seiring dengan dua tanggung jawab tersebut, tugas guru yang paling penting dalam membantu siswa mencapai pemahaman konsep yang baik adalah dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Terutama pada proses pembelajaran yang dianggap menakutkan atau membosankan oleh siswa yakni pada proses pembelajaran matematika. Pendidikan matematika memiliki banyak manfaat penting, namun banyak siswa yang percaya bahwa pendidikan

matematika terlalu sulit bagi mereka, oleh karena itu mereka tidak sepenuhnya memahaminya atau memahaminya (Permatasari, 2021). Menurut komentar siswa, belajar matematika itu menantang karena memiliki banyak rumus dan notasi yang sulit dipahami, dan merupakan mata pelajaran yang tidak nyata (Rahayu & Manuel, 2024). "Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan membosankan" (Sianipar et al., 2018).

Matematika berasal dari kata *mathema*, yang berarti pengetahuan, dan *mathein*, yang berarti berbicara atau belajar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Matematika ialah salah satu ilmu pengetahuan yang aplikasinya sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti sebagai dasar pengembangan teknologi atau disiplin ilmu lain serta memajukan daya pikir manusia (Dwirahayu dkk., 2019). Sebelum mempelajari materi pengajaran sains, siswa perlu memahami dasar-dasar matematika (Afriani et al., 2019; Robby dkk., 2023). Mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada seluruh siswa mulai dari jenjang sekolah dasar agar siswa memiliki bekal berupa kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Suarjana dkk., 2022). Matematika memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir siswa, sehingga mereka dituntut memiliki kemampuan matematis sebagai alat pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Utami dkk., 2018). Berdasarkan hal tersebut, matematika sangatlah penting untuk dipelajari karena dapat mengembangkan potensi siswa dan siswa secara aktif membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya (Dewi dkk., 2014).

Salah satu topik matematika yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan pada jenjang sekolah dasar yaitu operasi perkalian. Topik ini merupakan lanjutan dari operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang (Nasution & Surya, 2016). Topik penting ini harus diajarkan kepada siswa karena operasi perkalian adalah pengetahuan dasar bagi siswa sekolah dasar yang perlu dipahami dan dipraktekkan agar siswa dapat melanjutkan pada materi selanjutnya (Wakit, 2023). Selanjutnya, dengan dasar pengetahuan yang kuat mengenai operasi perkalian siswa dapat memahami penerapan praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari (Sihombing dkk., 2023). Materi operasi perkalian memiliki beragam manfaat, namun banyak siswa yang percaya bahwa materi ini terlalu sulit bagi mereka, oleh karena itu mereka memiliki minat yang rendah dalam memahaminya (Permatasari, 2021). Berdasarkan hal ini, kreatifitas guru sangat diperlukan agar mampu menyampaikan materi dengan jelas sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi perkalian, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, menarik dan menyenangkan seperti metode Gasing. Metode Gasing (gampang, asyik, menyenangkan) adalah suatu cara belajar yang diprakarsai oleh Prof. Yohanes Surya. Metode Gasing menekankan kepada suatu pembelajaran yang berupa eksplorasi nyata (konkret) dari materi-materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih tertarik dan berpikir bahwa pelajaran matematika mempunyai kegunaan dalam kehidupan sehari-hari (Diah & Siregar, 2023). Metode matematika Gasing adalah pendekatan pendidikan yang membuat pembelajaran menjadi sederhana, menghibur, dan menyenangkan bagi siswa. "Mudah" dapat dipahami sebagai

pengenalan siswa pada penalaran matematis yang mudah dipahami dan dipertahankan, "menyenangkan" sebagai indikasi bahwa siswa termotivasi untuk belajar tanpa dipaksakan, dan "menyenangkan" mengacu pada kepuasan yang datang dari penggunaan alat peraga dan permainan selama proses pembelajaran. Untuk menunjang penerapan metode pembelajaran guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Sehingga melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus meningkatkan pemahaman siswa.

Guru dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan menerapkan strategi pengajaran yang tidak membosankan (Audie, 2019). Media pembelajaran juga berdampak pada pembelajaran; Menurut Sulistiyawati et al. (2021), materi pembelajaran yang menarik dapat membuat pembelajaran tidak terlalu membosankan dan memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Untuk membangun lingkungan belajar terbaik bagi semua pihak, siswa harus disiplin dan mengikuti aturan selama kegiatan pembelajaran selain menjadi staf yang terdidik (Setiawan, 2021).

Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran guru kurang memperhatikan terkait pemilihan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang efektif. Media pembelajaran yang diterapkan biasanya hanya sebatas buku dan papan tulis serta hanya mengadakan media yang sudah ada tanpa dimodifikasi dari guru berdasarkan kebutuhan siswa (Haluti dkk., 2022). Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, kerap terjadi proses pembelajaran berpusat pada guru dan belum memperhatikan perkembangan siswa, sehingga siswa menganggap segala

pengetahuan hanya bersumber dari guru yang mengakibatkan mereka tidak aktif dalam proses pembelajaran, tidak berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan orang lain, serta memiliki kepercayaan diri yang rendah (Permatasari, 2021).

Menurut Nurfitriyanti dan Lestari (2016), pendidik saat ini hanya berkonsentrasi pada satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tanpa mengembangkan atau merevisinya dengan bantuan sumber daya pendidikan. Membahas fasilitas dan infrastruktur yang dimiliki sebagian besar sekolah di Indonesia juga jauh dari cukup; banyak yang masih membutuhkan meja atau bangku yang cukup (Siregar, 2017). Beberapa sekolah masih kekurangan ruang yang diperlukan untuk menyediakan lingkungan belajar yang menguntungkan dan nyaman, klaim Widasowo (2018). Banyak siswa yang terus terlibat dalam kegiatan belajar secara tidak teratur dalam upaya untuk membuat guru dan siswa lain merasa lebih nyaman dan produktif (Maharani dan Mustika, 2016).

Fenomena serupa juga terjadi di SD Negeri 5 Yehembang. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di kelas III dan hasil wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 5 Yehembang yakni Made Duhaini, S.Pd. ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika terutama dalam mengajarkan konsep dasar perkalian berlangsung dengan pembelajaran berpusat pada guru. Pada proses pembelajaran tersebut, guru kesulitan dalam mengajarkan konsep dasar perkalian yakni bahwasanya perkalian merupakan penjumlahan berulang yang dikarenakan belum terdapat media pembelajaran yang relevan. Berdasarkan fenomena tersebut terdapat suatu masalah yakni rendahnya pemahaman siswa pada materi perkalian yang

mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika cukup rendah, karena masih memiliki pemahaman yang relatif rendah mengenai operasi perhitungan matematika, terutama materi perkalian. Guru juga belum menerapkan metode Gasing pada proses pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian. Fenomena tersebut mengakibatkan siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan siswa kurang berpartisipasi aktif, tidak fokus, dan bermain dengan teman sebangkunya (Permatasari, 2021).

Nurseto (2011) menegaskan bahwa penggunaan media pendidikan dalam bentuk permainan akan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Belajar sambil bersenang-senang adalah salah satu metode untuk membuat belajar menjadi menyenangkan (Mulyati, 2019). Salah satu dari banyak manfaat menggunakan game sebagai alat pengajaran adalah game tersebut dapat menarik dan menyenangkan (Wulandari et al., 2020). Belajar sambil bermain memiliki beberapa keunggulan, antara lain menurunkan tingkat keseriusan yang menjadi penghalang, menurunkan tingkat stres di kelas, mendorong siswa untuk lebih banyak berpartisipasi, meningkatkan proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas siswa, mencapai tujuan belajar bawah sadar, menemukan pentingnya belajar melalui pengalaman, dan memusatkan siswa sebagai mata pelajaran pembelajaran (Wahyuningsih, 2018).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami operasi perkalian dengan mudah melalui cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* (Musabihatul & Mijahamuddin, 2020). *Puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan dan bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir dan meningkatkan kesabaran

(Muliani dkk., 2022). Media *puzzle* ialah suatu kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk suatu pola (Saryanti, 2022). Media *puzzle* layak atau sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian untuk siswa sekolah dasar dikarenakan media ini dikemas dalam bentuk permainan sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Sahara dkk., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penerapan media *puzzle* sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, dan menyukai pekerjaan berkelompok (Hayati dkk., 2021). Berdasarkan beberapa penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya, belum pernah dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi perkalian. Serta berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 5 Yehembang, pihak sekolah juga menunjukkan sikap antusias serta kooperatif dengan gagasan pengembangan tersebut sehingga berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Mendukung Metode Gasing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konsep Dasar Perkalian Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, adapun permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran masih terlaksana dengan berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan.

- 2) Siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan sering bermain dengan teman sebangkunya dalam proses pembelajaran.
- 3) Hasil belajar siswa pada materi perkalian cukup rendah, karena masih memiliki pemahaman yang relatif rendah mengenai operasi perhitungan matematika, terutama materi perkalian.
- 4) Ruang inovasi dan kreatifitas guru dalam pengembangan media pembelajaran masih terbatas.
- 5) Belum adanya media pembelajaran khusus yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi konsep dasar perkalian.
- 6) Belum tersedia media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung penerapan metode Gasing pada materi operasi perkalian.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan mengenai belum tersedia media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung penerapan metode Gasing pada materi operasi perkalian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian?

- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, Adapun tujuan utama dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan pengembangan media pembelajaran *puzzle* dengan Metode Gasing diharapkan dapat memberikan kontribusi pada teori pembelajaran matematika, khususnya dalam penggunaan media yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dasar, seperti konsep dasar perkalian.

2) Manfaat praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang terlibat baik guru maupun peneliti lainnya. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran *puzzle* dengan Metode Gasing ini dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan anak agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk menambah kajian penelitian yang relevan pada penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian. Produk ini dirancang agar membantu guru dan siswa saat pembelajaran. Dengan media pembelajaran *puzzle* ini, siswa kelas III dapat lebih mudah memahami materi perkalian yang meliputi konsep dasar perkalian dan operasi perkalian. Melalui pengembangan *puzzle* ini, siswa diharapkan dapat memahami topik yang diajarkan. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran *puzzle* untuk mendukung metode Gasing pada materi operasi perkalian sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa permainan *puzzle* sebagai bentuk inovasi media pembelajaran dengan konsep 3 dimensi yang dapat dipindahkan dengan mudah.

- 2) Materi yang dimuat pada permainan *puzzle* ini yaitu konsep dasar perkalian dan operasi perkalian.
- 3) Media pembelajaran *puzzle* ini bernama *puzzle* perkalian yang berbentuk papan persegi.
- 4) *Puzzle* perkalian ini berbentuk potongan yang saling mengunci (*jigsaw puzzle*) dan dilengkapi dengan panduan singkat cara bermain.
- 5) *Puzzle* perkalian akan dibuat sebanyak 4 buah yang akan digunakan secara berkelompok.
- 6) Bahan yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* ini yaitu PVC board dengan tebal 3mm. Setiap *puzzle* berukuran 21cm × 29,7 cm dengan jumlah keping *puzzle* sebanyak 35 keping.
- 7) Proses pewarnaan *puzzle* menggunakan cetakan digital kemudian akan di *finishing* dengan memberikan laminasi anti air pada permukaan *puzzle* untuk daya tahan.
- 8) Terkait pengemasan, *puzzle* beserta kepingannya akan dikemas ke dalam map plastik.
- 9) Setiap kepingan *puzzle* terdapat jawaban terkait konsep dasar dan operasi perkalian dan dilengkapi dengan kartu soal dan juga panduan bermain.
- 10) Beberapa kepingan *puzzle* akan digandakan untuk dapat memberikan variasi jawaban kepada siswa, sehingga siswa harus dapat menentukan kepingan *puzzle* yang akan dipasangkan pada alas *puzzle*.
- 11) *Puzzle* akan di design dengan gambar yang harus disusun dengan benar sehingga jika siswa dapat menyelesaikan seluruh *puzzle* perkalian dengan

benar maka hasil dari soal perkalian yang telah terpasang akan membentuk suatu pola atau gambar yang menarik dan sesuai dengan contoh gambar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Materi perkalian sangat penting dikuasai oleh siswa dikarenakan dapat membantu mereka dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. Topik penting ini harus diajarkan kepada siswa karena perkalian adalah pengetahuan dasar bagi siswa sekolah dasar yang perlu dipahami dan dipraktekkan agar siswa dapat melanjutkan pada materi selanjutnya. Pada dasar pengetahuan yang kuat mengenai operasi perkalian siswa dapat memahami penerapan praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari. Materi perkalian memiliki beragam manfaat, namun banyak siswa yang percaya bahwa materi ini terlalu sulit bagi mereka, oleh karena itu mereka memiliki minat yang rendah dalam memahaminya. Berdasarkan hal ini, kreatifitas guru sangat diperlukan agar mampu menyampaikan materi dengan jelas sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, guru dapat menerapkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Oleh sebab itu, sangat diperlukan sebuah inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *puzzle* dengan metode Gasing. Media pembelajaran *puzzle* dengan metode Gasing penting untuk dikembangkan karena media ini sesuai atau mampu memfasilitasi karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar cenderung senang bermain, senang bergerak, dan menyukai pekerjaan berkelompok. Melalui penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan metode Gasing dapat menciptakan proses pembelajaran interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang mereka anggap sulit seperti materi

perkalian. Melalui penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan metode Gasing siswa dapat belajar dengan nyaman dikarenakan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan berpusat pada siswa. Mereka akan menyadari bahwa materi perkalian yang mereka anggap sulit sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan siswa memiliki pemahaman konsep yang baik dan benar pada materi perkalian.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Berikut merupakan penjabaran asumsi dari pengembangan media pembelajaran *puzzle* dengan metode Gasing.

- a. Siswa kelas III SD Negeri 5 Yehembang telah menguasai kemampuan membaca dan menghitung sederhana.
- b. Gaya belajar siswa kelas III SD Negeri 5 Yehembang cenderung pada gaya belajar visual-kinestetik.

2) Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Media *puzzle* dengan metode Gasing ini hanya memuat materi perkalian yakni konsep dasar perkalian dan operasi perkalian.
- b. Pengembangan Media *puzzle* dengan metode Gasing ini hanya dirancang untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Selain itu, penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang digunakan dalam pengembangan suatu produk yang baru.
- 2) Media pembelajaran *puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan dan bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir dan meningkatkan kesabaran. Permainan *puzzle* ialah suatu kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk suatu pola.
- 3) Metode Gasing merupakan metode pembelajaran yang menekankan kepada suatu pembelajaran yang berupa eksplorasi nyata (konkret) dari materi-materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih tertarik dan berpikir bahwa pelajaran matematika mempunyai kegunaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Operasi perkalian merupakan materi lanjutan dari operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang.
- 5) Model Penelitian ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian khususnya penelitian pengembangan. Model ini memiliki 5 bagian atau urutan yaitu *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.