

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai penyampai informasi, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses pembelajaran dapat berlangsung efektif apabila materi yang disampaikan guru dapat dipahami peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang berfungsi membantu menyalurkan dan memperjelas pesan pembelajaran sehingga informasi dapat diterima dengan lebih baik oleh peserta didik.¹ Media pembelajaran juga membantu guru mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran serta menyajikan materi secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.²

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang memiliki makna perantara atau sarana untuk menyampaikan pesan dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam pendidikan, media digunakan untuk membantu penyampaian informasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh

¹Hasan, M., Milawati, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, M. “*Media Pembelajaran*”. Klaten: Tahta Media Group. *Nasional Pendidikan*, 2021. Hlm.185.

² Purida, A. R., Annisa, C., Kartikasari, A. D., & Tanti, Y. K. “Development of Flipbooks-Based E-Book Media Based to Improve Learning Outcomes for IV Mathematics Subjects on Plane Structures in Elementary Schools”. In *Proceeding International Conference on Education*. November 2024, hlm. 330.

peserta didik. Sejumlah ahli telah mengemukakan definisi media dari berbagai sudut pandang, di antaranya sebagai berikut:³

- a. Menurut Naz dan Akbar, media dalam pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media berperan penting dalam membantu penyampaian materi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.⁴
- b. Menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang mencakup perangkat grafis, fotografis, dan elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, serta menyampaikan informasi. Melalui media tersebut, pesan atau materi pembelajaran dapat disajikan kembali dalam bentuk visual maupun verbal sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan.⁵
- c. Menurut Musfiqon, media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media memiliki peran yang penting dalam mendukung penyampaian informasi serta meningkatkan kualitas proses

³ Sadiman, A. S. “*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*”. Jakarta: Rajagrafindo. Persada 2011. Hlm 278.

⁴Naz dan Akbar, R.A, “Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration”. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punja b.* Vol. 18, 2008 hlm 35-40

⁵ Arsyad, Azhar, “*Media Pembelajaran*”. Jakarta: Rajagrafindo Persada 2005.

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁶

- d. Menurut Azikiwe, media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengoptimalkan penggunaan seluruh indera peserta didik, yaitu indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dirancang secara khusus untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.⁷
- e. Menurut Latuheru, media merupakan segala bentuk bahan, alat, metode, maupun teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung berlangsungnya proses komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik. Penggunaan media tersebut bertujuan agar penyampaian materi dapat dilakukan secara tepat, efektif, dan memberikan manfaat yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, metode, maupun sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas penyampaian materi,

⁶ Musfiqon, “*Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*”. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya 2012.

⁷ Azikiwe, U, “*Language Teaching and Learning*”. Onitsha: Africana-First Pubs. Ltd 2007.

meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses belajar mengajar, serta merangsang perhatian, minat, pikiran, dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan bermakna.⁸

2. Macam-Macam Media Pembelajaran Berdasarkan Jenis Indera Penerimaannya

Para ahli mengemukakan berbagai klasifikasi media pembelajaran berdasarkan karakteristik dan fungsinya dalam proses pembelajaran. Salah satu klasifikasi yang banyak digunakan adalah pengelompokan media berdasarkan indera yang dominan digunakan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi. Berdasarkan klasifikasi tersebut, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

a. Media visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang penyampaian informasinya diterima melalui indera penglihatan. Melalui media ini, peserta didik memperoleh informasi dalam bentuk yang dapat dilihat, baik berupa pesan verbal seperti kata-kata, huruf, angka, atau tulisan, maupun pesan nonverbal yang disajikan melalui gambar, simbol, grafik, diagram, dan berbagai bentuk visual lainnya. Penggunaan media visual dapat membantu memperjelas materi pembelajaran, meningkatkan perhatian peserta didik, serta memudahkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Berdasarkan bentuk dan karakteristiknya, media visual terdiri atas beberapa jenis sebagai berikut:

⁸ Lathuheru dan John D, “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar- Mengajar Masa Kini*” Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1988.

1) Media grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan informasi melalui unsur-unsur seperti titik, garis, gambar, tulisan, angka, atau simbol visual lainnya untuk menjelaskan dan menggambarkan suatu konsep, data, maupun peristiwa. Jenis-jenis media grafis antara lain sebagai berikut:

- a) Sketsa adalah gambar sederhana yang menampilkan bagian pokok suatu objek tanpa memperlihatkan detail.
- b) Grafik adalah representasi visual yang digunakan untuk menunjukkan perkembangan atau perbandingan suatu keadaan sehingga data dapat tersaji secara ringkas, jelas, dan menarik.
- c) Bagan adalah visualisasi ide, konsep, struktur, atau proses dalam bentuk alur yang singkat, menarik, dan mudah dipahami.
- d) Kartoon dan karikatur adalah gambar yang menampilkan tokoh, ide, atau situasi tertentu dalam bentuk ilustrasi humoris.
- e) Peta datar adalah representasi visual dua dimensi dari permukaan bumi.
- f) Transparansi OHP adalah karya grafis pada lembar plastik tembus pandang yang diproyeksikan melalui perangkat *Overhead Projector* (OHP).

2) Media Papan

Media papan adalah media yang memanfaatkan papan sebagai sarana penyampaian pesan visual. Jenis media papan meliputi:

a) Papan tulis

Papan tulis digunakan untuk menulis atau menggambar pesan yang hendak disampaikan.

b) Papan flannel dan *magnetic*

Papan flannel dan magnetik berfungsi untuk menempelkan materi visual yang dapat dilepas dan dipasang kembali sehingga memungkinkan penggunaan berulang.

c) Papan *flip chart*

Papan *flip chart* berupa papan yang berfungsi sebagai penyangga lembar balik tempat pesan dituliskan pada lembaran besar yang dapat dibalik satu per satu.⁹

d) Papan peraga atau papan pintar

Papan peraga atau papan pintar merupakan pengembangan media papan yang digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Media ini membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui penggunaan gambar, teks, angka, simbol, dan warna yang disusun secara sistematis. Agar lebih menarik, papan peraga dapat dilengkapi dengan variasi warna, tata letak yang dinamis, serta unsur permainan edukatif yang mendorong keaktifan peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, papan peraga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada

⁹ Pagarra H. Dkk, "Media pembelajaran" Makasac: Badan Penerbit UNM, 2022 hlm 47-56

peserta didik serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, numerasi, dan literasi.¹⁰

Pengembangan papan peraga atau papan pintar dapat dilakukan melalui penyempurnaan desain maupun cara penggunaannya agar lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran. Variasi warna, tata letak yang lebih atraktif, serta penggunaan bahan yang aman dan tahan lama dapat meningkatkan kualitas tampilan media. Unsur permainan edukatif, seperti sistem poin atau tantangan kelompok, juga dapat diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Papan peraga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaannya turut mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, numerasi, dan literasi secara terpadu.¹¹

3) Media Visual 3 Dimensi

Media visual tiga dimensi berupa benda asli atau tiruan yang disajikan agar dapat diamati langsung oleh siswa. Benda tiruan atau model dibuat menyerupai bentuk aslinya namun dalam ukuran yang lebih kecil sehingga mudah dipelajari di kelas. Contohnya meliputi globe, model anatomi manusia, model pesawat, miniatur candi, dan diorama.¹²

¹⁰ Ibid hlm 45.

¹¹ Daryanto, "*Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*", Yogyakarta: Gava Media, 2016, hlm. 72.

¹² Ibid hlm 56

b. Media audio

Media pembelajaran audio merupakan media pembelajaran yang penyampaian pesannya mengandalkan indra pendengaran.

Jenis-jenis media audio meliputi:

1) *Cassette Tape Recorder*

Yaitu perangkat yang memutar program audio berbasis pita kaset.

2) *Compact Disc (CD)*

Compact Disc yaitu cakram optik yang digunakan untuk menyimpan data digital, termasuk materi pembelajaran audio.

3) Radio

Radio adalah alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara melalui gelombang radio.

4) Media Audio Integratif

Merupakan media audio yang mengintegrasikan dengan bahan penyerta atau bahan pendukung seperti buku, modul atau alat pelengkap lainnya.

c. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual yaitu media audio yang dipadukan dengan bahan pendukung seperti buku, modul, atau alat pelengkap lainnya.

1) Audio visual diam

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar statis.

2) Audio visual gerak

Yakni media yang menyajikan suara bersamaan dengan gambar bergerak, contohnya film bersuara dan video kaset.¹³

3. Macam-macam media pembelajaran berdasarkan teknologinya

Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan terhadap media pembelajaran. Semakin maju teknologi, semakin beragam pula jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan tingkat dan bentuk teknologi yang digunakan, media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut:¹⁴

a. Media pembelajaran konvensional tradisional

Media pembelajaran konvensional merupakan media tradisional yang telah digunakan jauh sebelum hadirnya teknologi digital dan multimedia modern. Media jenis ini masih sering dijumpai dalam praktik pembelajaran karena bentuknya sederhana, mudah diperoleh, serta tidak membutuhkan perangkat elektronik untuk digunakan. Contoh yang paling umum adalah papan tulis dan buku pelajaran.¹⁵ Walaupun sederhana, media pembelajaran tradisional tetap memiliki peran penting, terutama pada jenjang sekolah dasar, karena membantu guru menyampaikan materi secara konkret dan mudah dipahami. Menurut Malinda, media pembelajaran konvensional mencakup beberapa jenis berikut:¹⁶

¹³ Ibid hlm 59-61

¹⁴ Setiawan, M. A, "Belajar dan Pembelajaran" Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia 2017 hlm 3.

¹⁵ Fatchurrahman, A. P., & Nugroho, R, "Hubungan Media Pembelajaran E-Learning dan Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di Skb Gudo Jombang". *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, Vol 10 No 1, 2021 hlm 27-37.

¹⁶ Ibid hlm. 15.

a) Media grafis

Media grafis adalah media dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Contohnya meliputi lukisan, papan, foto, grafik, peta, diagram, poster, serta komik.

b) Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang memiliki tinggi, lebar, dan volume. Media ini biasanya disajikan dalam bentuk model, seperti model anatomi hewan dan manusia.

c) Penggunaan lingkungan

Lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan melibatkan berbagai unsur yang ada di sekitar siswa. Melalui interaksi langsung dengan lingkungan nyata, siswa dapat mengamati kondisi sesungguhnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

d) Media berbasis cetakan.

Media cetak misalnya buku, majalah, jurnal, dan makalah, tetap menjadi sarana yang penting dalam pendidikan. Media ini menyajikan teks dan ilustrasi yang membantu memperjelas penyampaian materi pelajaran.¹⁷

Walaupun ada anggapan bahwa media konvensional mulai kurang relevan di era digital, pada situasi tertentu media ini justru sangat dibutuhkan.

¹⁷ Malinda, F.D, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media Konvensional dan Multimedia pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020" *Disertasi. IAIN Jember* 2019.

Misalnya, di sekolah yang belum memiliki fasilitas teknologi memadai, media tradisional menjadi pilihan utama yang dapat digunakan secara efektif.¹⁸

Kelebihan media pembelajaran konvensional terletak pada kemampuannya menghadirkan interaksi langsung antara guru dan siswa serta mendorong aktivitas belajar melalui pengamatan, manipulasi objek, dan diskusi. Media tradisional juga bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai situasi, termasuk di sekolah yang belum memiliki sarana teknologi yang memadai.¹⁹

Agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman, guru perlu melakukan pembaruan baik pada desain maupun cara pemanfaatannya, misalnya dengan memperbaiki tampilan visual atau menambahkan elemen permainan edukatif yang menarik.

Dengan demikian, media konvensional tidak hanya mempertahankan karakteristik tradisionalnya, tetapi juga dapat beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik.²⁰

b. Media pembelajaran digital

Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam proses belajar mengajar. Media ini memanfaatkan internet serta berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, ponsel, dan tablet. Dalam pembelajaran, media digital

¹⁸Yuniarti Anisyah Dkk, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran" *Jutech:Journal Education And Technology* Vol 4 No 2, 2023 Hlm 90.

¹⁹Sudjana Nana, Riva Ahmad, "*Media Pengajaran*", Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015, hlm. 23.

²⁰Daryanto, "*Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*", Yogyakarta: Gava Media, 2016, hlm. 42-45.

terselenggara melalui berbagai aplikasi dan platform, misalnya *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, *Canva*, *PowerPoint* interaktif, *Wordwall*, dan aplikasi edukasi lainnya.

Media pembelajaran digital menuntut peran aktif pendidik yang tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga dapat menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik melalui media tersebut.²¹

4. Tujuan media pembelajaran

Sebagai sarana yang menjembatani proses komunikasi antara guru dan siswa, media pembelajaran memiliki sejumlah tujuan dan kegunaan penting, antara lain:

a. Memusatkan Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang secara tepat dan menarik mampu berfungsi sebagai pengarah perhatian siswa. Hal ini sangat membantu, terutama pada peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual atau interaktif untuk tetap fokus selama kegiatan belajar.

b. Membangkitkan Emosi dan Motivasi Belajar

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat suasana kelas lebih dinamis. Media memiliki fungsi strategis sebagai pemicu motivasi belajar, karena dapat menimbulkan ketertarikan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa.

²¹ Ibid hlm 30

c. Mengorganisasi Materi Pembelajaran

Media visual seperti tabel, grafik, bagan, dan diagram membantu siswa mengatur dan memahami struktur materi secara lebih sistematis. Penyajian visual yang baik memudahkan siswa melihat hubungan antar konsep.

d. Menyamakan Persepsi Siswa

Media sangat membantu mengonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Ketika materi divisualisasikan dengan jelas, persepsi siswa menjadi lebih selaras. Tanpa media, penjelasan yang bersifat verbal dapat ditafsirkan berbeda-beda oleh setiap siswa.

e. Mengaktifkan Respon Siswa

Penggunaan media mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik, media dapat memicu siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sebelum guru memberikan penjelasan akhir, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.²²

5. Fungsi media pembelajaran

Suatu sumber belajar dapat disebut sebagai media apabila menjadi bagian integral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran serta berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

²² Pagarra Hamzah Dkk, “*Media Pembelajaran*” Makasar: Badan Penerbit UNM 2022 hlm 37-78.

a. Sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran yang Esensial

Media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu yang menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif.

b. Bagian Terpadu dari Proses Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat berdiri sendiri. Penggunaannya harus terintegrasi dengan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

c. Harus Selaras dengan Kompetensi Pembelajaran

Media yang dipilih harus relevan dengan kompetensi dan materi yang ingin dicapai. Dengan demikian, penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

d. Tidak Berfungsi sebagai Alat Hiburan

Media pembelajaran tidak dimaksudkan untuk hiburan semata. Oleh karena itu, media tidak boleh digunakan hanya untuk menarik perhatian atau menghibur siswa tanpa tujuan pembelajaran yang jelas.

e. Mempercepat Pemahaman Siswa

Media dapat mempercepat proses penyampaian dan pemahaman materi. Dengan bantuan media, siswa lebih mudah menangkap informasi dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih cepat.

f. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Penggunaan media secara tepat dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Materi yang dipelajari melalui media biasanya lebih mudah diingat dan bertahan lebih lama.

g. Menyediakan Dasar Berpikir Konkret

Media membantu mengurangi verbalisme dengan menyajikan informasi secara konkret. Penyajian visual atau demonstratif memudahkan siswa memahami konsep yang sulit melalui pengalaman langsung.²³

B. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama dan menengah atas. Istilah *matematika* berasal dari bahasa Latin *mathematika*, yang berakar dari kata Yunani *mathematike* yang berarti hal yang dipelajari. Istilah tersebut berasal dari kata *mathema* yang bermakna “pengetahuan” atau “ilmu”, dan berhubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang berarti “belajar” atau “berpikir”. Berdasarkan akar katanya, matematika dapat dipahami sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas berpikir. Matematika lebih menekankan proses penalaran, bukan pada hasil eksperimen atau observasi. Dengan demikian, matematika terbentuk dari gagasan, konsep, dan proses berpikir manusia yang bersifat abstrak dan rasional.²⁴

Sementara itu, Susanto menyatakan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan sarana untuk melatih cara berpikir peserta didik agar mampu memahami konsep, menggunakan simbol, serta menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan

²³ Rahayuningsi Puji Dkk, “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa” *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd*, Vol 2 No 1 2022 hlm 6-7.

²⁴ Ruseffendi, E.T., “*Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*”, Bandung : Tarsito 1988.

bahwa pembelajaran matematika di jenjang SD/MI tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa jawaban benar, tetapi juga pada proses berpikir peserta didik dalam memahami konsep matematika secara bermakna.²⁵

Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum merdeka menempatkan matematika sebagai wahana pengembangan kemampuan bernalar, pemecahan masalah, dan komunikasi matematis. Pada capaian pembelajaran matematika fase B, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menggunakan bilangan dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, termasuk membaca, menulis, membandingkan, dan mengoperasikan bilangan cacah, serta mengaitkannya dengan situasi nyata. Peserta didik diarahkan untuk memahami konsep nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan, melakukan pengurutan dan perbandingan bilangan, serta menyelesaikan permasalahan kontekstual yang melibatkan bilangan cacah sampai 10.000.²⁶ Capaian tersebut kemudian dijabarkan ke dalam tujuan pembelajaran matematika kelas III SD/MI, khususnya pada bab 1 bilangan cacah sampai 100, yang memfokuskan pembelajaran pada pemahaman bilangan dan nilai tempat sampai 100, kemampuan membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100, serta keterampilan melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100 melalui representasi konkret, visual, dan simbolik.²⁷

²⁵ Susanto, Ahmad, *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”*, Jakarta: Kencana, 2013.

²⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *“Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika SD/MI Fase B”*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.

²⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *“Buku Siswa Matematika SD/MI Kelas III Kurikulum Merdeka”*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.

Dengan demikian, matematika di kelas III SD/MI bukan sekadar mata pelajaran hitungan, tetapi merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pemikiran logis, keterampilan manipulatif, serta kemampuan menerapkan konsep dalam situasi sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami struktur dan pola angka serta mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi relevan dan bermakna.²⁸

C. Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah

1. Hakikat Pembagian Bilangan Cacah

Pembagian bilangan cacah merupakan salah satu operasi dasar dalam aritmetika yang berfungsi untuk menentukan jumlah kelompok yang dapat dibentuk dari sejumlah benda tertentu, atau menentukan banyaknya isi setiap kelompok jika jumlah keseluruhan telah diketahui. Dengan kata lain, pembagian adalah proses memisahkan suatu himpunan benda ke dalam bagian-bagian yang sama besar.

Secara matematis, pembagian berkaitan erat dengan perkalian sebagai operasi invers. Misalnya, dari pernyataan $5 \times 4 = 20$, dapat diturunkan bahwa $20 \div 5 = 4$ atau $20 \div 4 = 5$. Hubungan ini memudahkan peserta didik memahami pembagian secara konseptual, bukan hanya sebagai rangkaian langkah prosedural.

Dalam pembelajaran di kelas, konsep pembagian sering diperkenalkan melalui situasi konkret seperti kegiatan berbagi benda. Contohnya: “20 permen dibagikan kepada 4 anak secara merata, sehingga masing-masing anak memperoleh 5 permen.” Dari ilustrasi ini siswa belajar bahwa

²⁸ Safari Yusuf, Aulia, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Media Gambar” *Karimah Tauhid*, Vol 3 No 8 2024 hlm 9129.

pembagian berkaitan dengan kesetaraan dan proses pengelompokan yang adil.²⁹

2. Tujuan Pembelajaran Pembagian Bilangan Cacah

Pembelajaran materi pembagian bilangan cacah bertujuan agar peserta didik mampu:

- a. Memahami makna pembagian sebagai proses membagi benda ke dalam kelompok dengan jumlah yang sama.
- b. Menghubungkan konsep pembagian dengan operasi perkalian sebagai kebalikannya.
- c. Menyelesaikan berbagai permasalahan kontekstual yang melibatkan pembagian bilangan cacah.
- d. Menunjukkan nilai-nilai karakter, seperti keadilan dan kerja sama, melalui kegiatan berbagi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran pembagian tidak hanya mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga membina sikap sosial berupa empati, keadilan, dan kebersamaan.³⁰

3. Pembagian yang Habis dan Tidak Habis

Dalam Matematika kelas III Kurikulum Merdeka, peserta didik dikenalkan pada dua jenis hasil pembagian, yaitu pembagian yang habis dan pembagian yang tidak habis. Pembelajaran keduanya diberikan secara

²⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, “*Matematika: Buku Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Kurikulum Merdeka)*” Jakarta: Kemendikbudristek, 2022 hlm 47–49.

³⁰ Wulandari, Ratna. “Pengembangan Pemahaman Konsep Pembagian pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1, 2021 hlm 55.

bertahap, dimulai dari pengalaman konkret sebelum siswa memahami simbol dan operasi formal.³¹

a. Pembagian yang Habis

Pembagian dikatakan habis apabila seluruh jumlah dapat dibagi secara merata ke dalam kelompok yang sama besar tanpa sisa. Hasil operasi pembagian yang habis selalu berupa bilangan bulat.

Contoh:

- 1) $20 \div 5 = 4 \rightarrow$ Dua puluh benda dibagi menjadi lima kelompok, setiap kelompok berisi empat benda.
- 2) $18 \div 3 = 6 \rightarrow$ Delapan belas permen dibagikan kepada tiga anak, setiap anak mendapat enam permen.
- 3) $24 \div 6 = 4 \rightarrow$ Dua puluh empat pensil dibagikan ke enam kotak, setiap kotak berisi empat pensil.

Dari contoh-contoh tersebut, siswa belajar bahwa pembagian yang habis mencerminkan pengelompokan yang teratur dan setara. Tidak ada benda tersisa sehingga konsepnya mudah dikaitkan dengan operasi perkalian.

b. Pembagian yang Tidak Habis

Pembagian tidak habis terjadi apabila sejumlah benda tidak dapat dibagi secara merata ke dalam kelompok yang sama besar sehingga menyisakan sebagian jumlah. Contoh:

³¹ Yuliana, Sri, dan Hartono. "Pembelajaran Operasi Pembagian Melalui Pendekatan Konkret pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2, 2022 hlm 1123

- 1) $22 \div 5 = 4$ sisa 2 $\rightarrow$ Dua puluh dua permen dibagikan kepada lima anak, setiap anak mendapat empat permen dan masih tersisa dua permen.
- 2) $19 \div 4 = 4$ sisa 3 $\rightarrow$ Sembilan belas kelereng dibagikan kepada empat anak, setiap anak mendapat empat kelereng, dan tersisa tiga kelereng.
- 3) $25 \div 6 = 4$ sisa 1 $\rightarrow$ Dua puluh lima buku dibagikan kepada enam siswa, setiap siswa mendapat empat buku dan tersisa satu buku.

Pembagian tidak habis memperkenalkan siswa pada konsep “sisa” sebagai bagian dari operasi pembagian. Pemahaman ini membuat siswa lebih fleksibel dalam menyelesaikan persoalan kontekstual, karena mereka menyadari bahwa tidak semua situasi dapat dibagi merata.

Konsep ini juga memperkuat kemampuan numerasi karena siswa belajar melihat keterkaitan antaroperasi hitung secara bermakna, bukan sekadar menghafal rumus. Oleh sebab itu, guru diharapkan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi melalui aktivitas manipulatif dan masalah kehidupan nyata, sehingga hubungan antara perkalian dan pembagian dapat ditemukan oleh siswa secara mandiri.³²

D. Sistem Bagi

Sistem bagi dalam matematika dapat dipahami sebagai berbagai cara atau pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan dan menyelesaikan operasi pembagian. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, sistem bagi tidak hanya berfokus pada hasil perhitungan, tetapi juga pada pemahaman makna pembagian dan proses penyelesaiannya. Dengan

³² Ibid hlm 55

demikian, sistem bagi membantu peserta didik memahami konsep pembagian secara bertahap dari tahap konkret menuju abstrak. Secara umum, sistem bagi dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat dikelompokkan menjadi beberapa bentuk, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Bagi sebagai Membagi Sama Banyak (*Equal Sharing*)

Sistem bagi ini merupakan cara pembagian dengan membagikan sejumlah objek ke dalam beberapa kelompok secara merata sehingga setiap kelompok memperoleh bagian yang sama banyak. Dalam sistem ini, pembagian dimaknai sebagai proses pemerataan jumlah.

Pendekatan ini digunakan pada tahap awal pembelajaran karena membantu peserta didik memahami makna dasar pembagian melalui benda konkret. Supriatna dan Lusa menyatakan bahwa pemahaman pembagian perlu diawali dari pengalaman membagi secara merata sebelum menuju bentuk simbolik.³³

2. Sistem Bagi sebagai Pengelompokan (*Quotitive Division*)

Sistem bagi ini merupakan cara pembagian dengan menentukan banyaknya kelompok yang dapat dibentuk dari suatu jumlah benda dengan isi setiap kelompok yang sama banyak. Dengan kata lain, hasil pembagian menunjukkan jumlah kelompok yang terbentuk.

Sistem ini menekankan hubungan antara pembagian dan perkalian karena prosesnya berkaitan dengan pembentukan kelompok berulang yang sama besar. Dalam literatur pendidikan matematika, konsep ini

³³ Supriatna, I., & Lusa, H." *Desain didaktis sebagai pengenalan konsep pembagian pada pembelajaran matematika SD*". *Attadib: Journal of Elementary Education*, vol 4 no 2, 2020 hlm1–12.

merupakan bagian dari pemaknaan pembagian dalam bentuk pengelompokan.

3. Sistem Bagi sebagai Pengurangan Berulang (*Repeated Subtraction*)

Sistem bagi ini dilakukan dengan mengurangi suatu bilangan secara berulang menggunakan bilangan yang sama hingga habis. Banyaknya pengurangan yang dilakukan menunjukkan hasil pembagian.

Pendekatan ini membantu peserta didik memahami bahwa pembagian dapat dimaknai sebagai proses pengurangan yang dilakukan secara berulang hingga mencapai nol.³⁴

4. Sistem Bagi dengan Pembagian Bersusun (*Long Division*)

Sistem bagi ini merupakan bentuk algoritma formal pembagian yang dilakukan secara sistematis melalui langkah-langkah membagi, mengalikan, mengurangkan, dan menurunkan angka berikutnya secara berulang hingga diperoleh hasil akhir.

Faiha menjelaskan bahwa pembagian bersusun merupakan bentuk lanjutan dari pemahaman konsep pembagian yang menuntut penguasaan operasi perkalian dan pengurangan secara baik.³⁵ Secara umum, sistem dalam pembagian bersusun terdiri atas rangkaian langkah yang saling berhubungan dan dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil akhir pembagian. Langkah-langkah tersebut meliputi:

³⁴ Homeschool Math. (n.d.). "Division using repeated subtraction".

³⁵ Faiha, A. N., Dkk, "Analisis kesulitan belajar matematika pada materi pembagian bersusun di sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7 No 3 2023, hlm 123–134.

1. Sistem Pembagian (*Division Step*)

Tahap ini merupakan proses awal dalam pembagian bersusun, yaitu menentukan berapa kali bilangan pembagi dapat masuk ke bagian tertentu dari bilangan yang dibagi. Hasil dari tahap ini berupa hasil bagi sementara yang akan digunakan pada langkah selanjutnya.

2. Sistem Perkalian (*Multiplication Step*)

Pada tahap ini, hasil bagi sementara dikalikan dengan bilangan pembagi. Proses ini dilakukan untuk mengetahui jumlah nilai yang telah digunakan dalam pembagian pada tahap tersebut.

3. Sistem Pengurangan (*Subtraction Step*)

Hasil perkalian kemudian dikurangkan dari bilangan pada tahap yang sedang diproses. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sisa sementara dari proses pembagian.

4. Sistem Penurunan Angka (*Bringing Down Step*)

Jika masih terdapat angka yang belum diproses, maka angka berikutnya diturunkan untuk melanjutkan proses pembagian. Tahap ini dilakukan secara berulang hingga seluruh bilangan selesai diproses dan diperoleh hasil akhir pembagian.³⁶

Menurut Qalbi pembagian bersusun sering menjadi materi yang sulit dipahami oleh peserta didik sekolah dasar karena membutuhkan penguasaan konsep perkalian dan pengurangan yang kuat. Oleh karena itu, pembelajaran pembagian bersusun perlu diawali dengan

³⁶ Wu, H.-H., "Misconceptions about the long division algorithm in school mathematics". *Journal of Mathematics Education at Teachers College*, Vol 11 No 2, 2021, hlm 1–12.

pemahaman konsep dasar pembagian agar peserta didik dapat memahami setiap langkah dalam proses algoritmik secara bermakna.³⁷

E. Kemampuan Numerasi

1. Pengertian Kemampuan Numerasi

Menurut Baharuddin, kemampuan numerasi merupakan kecakapan untuk menggunakan, memahami, dan menganalisis konsep matematika dalam berbagai situasi guna menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.³⁸ Kemampuan numerasi menjadi sangat penting karena sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari bergantung pada keterampilan ini. Membilang, memahami nilai tempat, dan melakukan operasi hitung dasar sebagaimana dikemukakan oleh *Grawe* dan *Vacher* merupakan komponen fundamental numerasi yang berperan besar dalam mendukung berbagai kegiatan praktis.³⁹ Keterampilan tersebut tidak hanya membantu seseorang dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi dasar untuk mempelajari disiplin ilmu lain yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan numerasi sejak dini, khususnya pada tingkat pendidikan dasar, menjadi sangat krusial.⁴⁰

³⁷ Qalbi, R. S., Suryaningtyas, W., & Triastuti, I. R., "Implementasi teknik bilangan kelipatan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan pembagian bersusun siswa kelas IV SD". Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya 2024.

³⁸ Baharuddin, Rusli Muhammad, "Adaptasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (Fokus: model program studi MBKM)." *Jurnal studi guru dan pembelajaran*. Vol 4 No 1, 2021 hlm 195-205.

³⁹ Maulyda, M. A Dkk, "Profil Wawasan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Numerasi Berbasis Level Kemampuan Siswa" *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol 4 No 3, 2021.

⁴⁰ Dayita Wahyu Dkk, "Profil Kemampuan Numerasi Dasar Siswa Sekolah Dasar Di SDN Mentokan" *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 7 No 3, 2022.

Proses penguatan numerasi tidak dapat dicapai secara instan, melainkan harus dilakukan secara berjenjang mulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, hingga tingkat menengah dan perguruan tinggi. Mashudi menyatakan bahwa masa sekolah dasar merupakan “usia emas” bagi perkembangan anak, karena pada tahap ini seluruh potensi siswa perlu diarahkan dan dikembangkan secara optimal. Dengan demikian, pembinaan kemampuan numerasi sejak awal menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dan berdaya saing di era teknologi yang terus berkembang. Salah satu pengetahuan dasar yang harus dikuasai untuk mampu bersaing pada era tersebut adalah matematika, dan penguasaan numerasi yang baik menjadi fondasi penting untuk memahami matematika secara lebih mendalam.⁴¹

2. Tahap Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas yang dilakukan anak di rumah.⁴² Berbagai aktivitas sehari-hari memerlukan kecakapan numerasi, seperti menghitung saldo pada ATM atau buku tabungan, menentukan jarak dan waktu tempuh berdasarkan kecepatan tertentu, mengukur luas suatu wilayah dengan ukuran yang telah ditetapkan, melakukan transaksi jual beli, menakar bahan ketika membuat kue

⁴¹ Mashudi Dkk, “Pengaruh Penggunaa Media Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 Seteluk” *Journal of Science Instruction and Technology*, Vol 1 No 2, 2021 hlm 34.

⁴² Zahro Dkk, ”Penyuluhan Literasi Anak Usia Dini sebagai Pembelajaran Abad 21 pada Guru PAUD di Desa Paas Kabupaten Garut” *Nusantara Berdaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1 No 1, 2021 hlm 1-8.

sesuai perbandingan resep, serta mencampurkan minuman menggunakan rasio air dan gula. Selain itu, kemampuan menerapkan matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan praktis juga menjadi bagian penting dari kompetensi numerasi.⁴³

Perkembangan kemampuan numerasi pada anak berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu:

a. Numerasi informal

Tahap ini umumnya terjadi pada anak usia TK/PAUD hingga awal kelas 1–2 SD/MI. Anak yang berada pada fase ini sudah mampu menghitung secara berurutan, membedakan sifat-sifat objek, serta menunjukkan pemahaman dasar mengenai jumlah. Kemampuan tersebut masih bersifat konkret dan berkaitan dengan pengalaman langsung.⁴⁴

b. Pengetahuan numerasi

Ketika memasuki usia sekolah dasar, anak mulai memasuki tahap pengetahuan numerasi. Pada periode ini, kemampuan numerasi berkembang menuju konsep yang lebih abstrak. Peserta didik mulai menggunakan simbol dan istilah matematika formal, seperti “lebih banyak”, “selisih”, atau “sama dengan”. Pemahaman matematika tidak lagi hanya bertumpu pada benda nyata, tetapi

⁴³ Wahyuni Indah,” Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 No 6 2022 Hlm 5840-5849

⁴⁴ Hutabarat, R. M, “Kegiatan Literasi Di PAUD Petra Sion Indonesia Menggunakan Media Whatsapp” *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*, No 3 2021 hlm 55-60.

mulai dipelajari melalui representasi simbolik di lingkungan sekolah.⁴⁵

c. Numerasi formal

Pada tahap numerasi formal, peserta didik mempelajari operasi matematika yang lebih kompleks. Operasi aritmetika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang tidak hanya terkait situasi sehari-hari. Untuk membantu siswa memahami penerapan operasi tersebut, guru biasanya mengintegrasikannya ke dalam bentuk soal cerita sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep dengan konteks nyata.⁴⁶

3. Indikator Kemampuan Numerasi

Indikator kemampuan numerasi menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik dalam memahami, menalar, serta menerapkan konsep-konsep matematika pada berbagai situasi kehidupan nyata. Indikator ini tidak hanya berfokus pada keterampilan melakukan perhitungan, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis informasi, menafsirkan data, serta membuat keputusan berdasarkan penalaran kuantitatif.⁴⁷ Secara umum, terdapat tiga indikator utama yang menggambarkan pengetahuan dan kecakapan numerasi, yaitu sebagai berikut:

⁴⁵ Sarama dan Clements, D. H., “*Early Childhood Mathematics Education*” Research: Learning Trajectories for Young Children. New York, NY: Routledge 2009.

⁴⁶ Rifqi Muhammad Dkk, “Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur” *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 4, No. 1 April 2020 hlm 69-88.

⁴⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, “*Buku Panduan Capaian Hasil Asesmen Nasional untuk Satuan Pendidikan*” Jakarta: Kemdikbudristek. 2022 Hal 22.

Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Numerasi

Aspek	Indikator	Deskripsi
Pemahaman dan Penalaran Matematika	Kemampuan berpikir dengan memanfaatkan konsep, prosedur, fakta, serta alat matematika.	Peserta didik mampu menggunakan berbagai konsep dan prosedur matematika untuk menyelesaikan persoalan. Kemampuan ini menjadi bekal penting untuk berpikir logis, kritis, reflektif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi berbagai konteks kehidupan sehari-hari.
Penggunaan angka dan simbol	Menggunakan angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis.	Siswa mampu menerapkan bilangan, operasi hitung, dan simbol matematika dasar lainnya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
Analisis dan Interpretasi Data	Menganalisis informasi dalam berbagai bentuk seperti grafik, tabel, bagan, dsb. Kemudian menggunakannya untuk mengambil keputusan.	Peserta didik dapat membaca, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari data visual atau numerik, lalu menggunakan informasi tersebut untuk membuat prediksi atau keputusan yang tepat.

Dari tabel indikator kemampuan numerasi tersebut dapat disimpulkan bahwa numerasi tidak hanyaterbatas pada kegiatan berhitung, tetapi mencakup proses memahami konsep matematika, menggunakan angka dan simbol dalam situasi sehari-hari, serta menganalisis dan menafsirkan data untuk mendukung pengambilan keputusan. Dengan demikian, numerasi merupakan keterampilan esensial yang berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir logis serta pemecahan masalah dalam kehidupan nyata.⁴⁸

⁴⁸ Nurdiana Riyanti dan Suriyana “Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol, 9. No, 1. Tahun 2025 43-45

F. Papan sistem bagi (PASIBA)

Kata “PASIBA” merupakan akronim dari “Papan Sistem Pembagian”, yang mencerminkan tujuan utama media ini, yaitu membantu peserta didik memahami konsep pembagian bilangan cacah secara mudah dan menyenangkan. Nama ini dipilih karena menggambarkan sistem pembelajaran yang terstruktur, sederhana, dan logis dalam menjelaskan proses pembagian. Melalui penggunaan PASIBA, siswa dapat belajar membagi suatu bilangan dengan langkah-langkah yang konkret dan sistematis, sehingga tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga benar-benar memahami makna dari setiap proses pembagian yang dilakukan.

PASIBA merupakan media pembelajaran berbentuk papan interaktif yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik kelas III SD/MI dalam memahami materi pembagian bilangan cacah. Media ini berbentuk menyerupai koper yang dapat dibuka dan ditegakkan seperti kalender duduk, serta dilengkapi kartu soal, kartu langkah-langkah, dan bunga akrilik bermagnet. Melalui aktivitas membagi benda secara nyata dan mempelajari alur pembagian bersusun melalui tahap bagi, kali, kurang, dan turun, peserta didik dapat memvisualisasikan proses pembagian secara konkret dan sistematis. Misalnya, ketika menyelesaikan $12 \div 3$, peserta didik dapat membagi 12 bunga akrilik ke dalam 3 kelompok hingga memperoleh jumlah yang sama pada setiap kelompok.

Pengembangan media PASIBA dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik di MIN 2 Kota Kediri, yang cenderung mengalami kesulitan memahami pembagian karena sifatnya yang abstrak. Dengan PASIBA, konsep pembagian disajikan secara konkret, visual, dan kinestetik, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami makna dari setiap langkah operasi pembagian.

Tujuan utama pengembangan media ini adalah membantu siswa memahami konsep dasar pembagian dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif. Melalui keterlibatan langsung menggunakan papan dan kartu angka, siswa dapat belajar sambil bermain, berlatih kerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis. Berikut adalah kelebihan dari media PASIBA (Papan Sistem Pembagian) yang dikembangkan:

1. Bersifat konkret dan interaktif, membantu siswa memahami pembagian melalui pengalaman langsung.
2. Meningkatkan motivasi belajar, karena melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan dan tidak monoton.
3. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga mendukung pembelajaran kolaboratif.
4. Mudah dibuat dan digunakan, karena berbahan sederhana namun efektif dalam menyampaikan konsep.
5. Mendukung prinsip pembelajaran aktif kurikulum merdeka, yakni memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan menemukan sendiri konsep pembagian.

Dengan demikian, PASIBA hadir sebagai inovasi media pembelajaran yang sederhana namun bermakna, membantu peserta didik menemukan pemahaman baru tentang pembagian secara mandiri dan menyenangkan.