

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis dan Konseptual

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dalam konteks pembelajaran berbasis *problem solving*, media pembelajaran juga berperan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami masalah, mengeksplorasi strategi penyelesaian, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis.

Menurut Nazilatul, (2020) dalam konteks pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, media pembelajaran memiliki peranan strategis karena siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif

operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata, visualisasi, dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dalam matematika sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendukung proses *problem solving* dengan memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri Podu dan Lukum, (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta mengurangi dominasi metode ceramah dalam pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang dirancang dengan tampilan visual menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membangkitkan minat belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis *problem solving*, motivasi belajar menjadi faktor penting karena siswa dituntut untuk aktif berpikir dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah..

Penelitian oleh Pujiarti dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Media pembelajaran yang baik juga mampu memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman konsep melalui proses pemecahan masalah, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami makna di balik konsep tersebut. Menurut Aisyah dkk., (2025), media pembelajaran matematika yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis yang merupakan bagian penting dari kemampuan *problem solving*.

Selain sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, menurut Nurfadhillah dkk., (2021), media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam proses pembelajaran. Secara umum, fungsi media pembelajaran meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam pembelajaran berbasis *problem solving*, fungsi-fungsi tersebut menjadi sangat relevan. Fungsi atensi membantu menarik perhatian siswa terhadap permasalahan yang diberikan, fungsi afektif menumbuhkan minat dan motivasi untuk menyelesaikan masalah, fungsi kognitif

membantu siswa memahami dan mengolah informasi dalam proses pemecahan masalah, sedangkan fungsi kompensatoris membantu siswa yang mengalami kesulitan agar tetap dapat mengikuti proses penyelesaian masalah dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berperan sebagai perantara penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran matematika berbasis *problem solving*, media pembelajaran memiliki peran penting dalam melatih siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan kemampuan *problem solving* siswa.

Selain memiliki berbagai fungsi dalam pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki beragam jenis yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi yang diajarkan. Secara

umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan media berbasis teknologi atau multimedia. Media visual seperti gambar, diagram, peta konsep, dan kartu pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis *problem solving* karena dapat membantu siswa memahami permasalahan secara konkret dan terstruktur. Media audio berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui rangsangan pendengaran, sedangkan media audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap karena menggabungkan unsur suara dan gambar (Arianti, 2023).

Selanjutnya, media audio visual dan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, animasi, serta permainan edukatif (*educational games*) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks *problem solving*, media tersebut dapat digunakan untuk menyajikan permasalahan secara menarik sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif dalam mencari solusi. Media berbasis digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan eksploratif, sehingga proses pemecahan masalah menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, penggunaan media yang bersifat konkret dan interaktif seperti kartu pembelajaran dan permainan edukatif sangat dianjurkan karena dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata. Media berbentuk permainan kartu, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan pemecahan masalah melalui aktivitas yang menyenangkan. Melalui media tersebut, siswa dapat belajar memahami masalah, merancang strategi, serta menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran matematika berbasis *problem solving* di Sekolah Dasar.

2. Media Kartu Pembelajaran

Media kartu pembelajaran merupakan salah satu bentuk media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini biasanya berbentuk kartu yang memuat informasi berupa kata, angka, gambar, simbol, atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Mulfajri dkk., 2023). Dalam pembelajaran berbasis *problem solving*, media kartu

tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyajikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa. Melalui penggunaan kartu, siswa dapat belajar secara lebih aktif karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses memahami masalah, merancang strategi, dan menemukan solusi. Media kartu termasuk dalam kategori media visual yang berfungsi untuk merangsang perhatian siswa serta membantu memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru. Media ini sering digunakan dalam berbagai bentuk seperti kartu soal, kartu konsep, kartu gambar, maupun kartu permainan edukatif. Dengan penyajian informasi yang singkat dan jelas pada kartu, siswa dapat lebih mudah memahami permasalahan dan konsep yang dipelajari.

Pada jenjang Sekolah Dasar, penggunaan media kartu sangat sesuai karena siswa berada pada tahap perkembangan berpikir konkret (Amalia dkk., 2026). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung. Oleh karena itu, media kartu dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih konkret dan bermakna, terutama dalam kegiatan pemecahan masalah. Selain itu, media kartu

juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Guru dapat memanfaatkan media kartu dalam bentuk permainan edukatif, diskusi kelompok, maupun latihan soal berbasis *problem solving* yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, penggunaan media kartu tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih mereka dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Media kartu memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan *problem solving*. Beberapa kelebihan media kartu dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya tarik pembelajaran

Media disajikan dalam bentuk permainan kartu sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Mendorong keterlibatan aktif siswa

Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil menyelesaikan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa.

3. Melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*)

Media dirancang berdasarkan tahapan problem solving, yaitu memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil.

4. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis

Melalui aktivitas dalam kartu, siswa dilatih untuk berpikir secara terstruktur dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

5. Menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif

Media dapat digunakan dalam kegiatan kelompok maupun individu, sehingga mendorong interaksi dan diskusi antar siswa.

6. Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar

Media berbentuk konkret dan visual, sehingga membantu siswa memahami permasalahan secara lebih nyata sesuai tahap perkembangan operasional konkret.

7. Bersifat fleksibel sebagai permainan edukatif

Media Kartu U-Mathsol dapat digunakan tidak hanya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, tetapi juga berpotensi digunakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi sebagai permainan edukatif.

8. Berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat mendorong minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa media kartu pembelajaran merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Dalam konteks pembelajaran berbasis *problem solving*, media kartu tidak hanya membantu siswa dalam memahami permasalahan, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami masalah, merancang strategi, dan menemukan solusi. Dengan demikian, media kartu pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan serta berpotensi mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. Media Kartu U-Mathsol

Media Kartu U-Mathsol merupakan salah satu bentuk media pembelajaran konkret yang dikembangkan dalam bentuk kartu edukatif dan merupakan hasil pengembangan dari permainan kartu UNO yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Permainan UNO sendiri pertama kali

diperkenalkan pada awal tahun 1970-an oleh Merle Robbins di Amerika Serikat sebagai permainan kartu keluarga yang sederhana, kompetitif, dan mudah dimainkan. Seiring perkembangannya, UNO menjadi permainan yang populer secara global karena memiliki aturan yang fleksibel, bersifat interaktif, serta mampu melibatkan pemain secara aktif melalui strategi dan pengambilan keputusan. Karakteristik inilah yang menjadikan permainan UNO potensial untuk diadaptasi sebagai media pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*).

Pengembangan media Kartu U-Mathsol dilakukan dengan mengadaptasi mekanisme permainan UNO yang bersifat kompetitif, interaktif, dan menyenangkan, kemudian dipadukan dengan muatan materi matematika. Media ini dirancang secara khusus untuk membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui pendekatan *problem solving*, dengan menyajikan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam penggunaannya, setiap kartu tidak hanya berisi informasi atau soal, tetapi juga dirancang untuk mendorong siswa melalui tahapan pemecahan masalah, seperti memahami

masalah, merencanakan strategi, menyelesaikan, dan mengevaluasi hasil. Penggunaan media kartu dipilih karena memiliki karakteristik praktis, mudah dibawa, fleksibel, serta dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga sangat mendukung pembelajaran aktif berbasis pemecahan masalah.

Media kartu sebagai alat bantu pembelajaran memiliki keunggulan dalam merangsang keterlibatan siswa secara langsung. Melalui aktivitas manipulatif dan interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Penelitian Ananda dkk., (2024) menyatakan bahwa media kartu dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keaktifan siswa karena mengombinasikan unsur visual, permainan, dan latihan berpikir. Dalam konteks *problem solving*, penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis melalui aktivitas yang menuntut penyelesaian masalah secara bertahap. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak lagi bersifat abstrak, melainkan menjadi lebih konkret dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar.

Penggunaan media Kartu U-Mathsol juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran matematika di

Sekolah Dasar yang menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna. Laela dan Sunanto (2025), menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta pemahaman konsep matematika siswa. Dalam konteks *problem solving*, suasana belajar yang menyenangkan sangat penting karena dapat mendorong siswa untuk lebih berani mencoba berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, siswa tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang mereka lakukan selama menyelesaikan permasalahan.

Selain aspek pedagogis, media Kartu U-Mathsol dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana desain. Pemilihan Canva didasarkan pada kemampuannya dalam menghasilkan tampilan visual yang menarik, penuh warna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV. Desain visual yang baik tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami permasalahan yang disajikan pada kartu. Menurut teori pembelajaran visual, penggunaan ilustrasi, simbol, dan warna yang tepat dapat memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman siswa (Alfatih dkk., 2024). Dalam pembelajaran berbasis *problem solving*,

visualisasi yang jelas juga membantu siswa dalam memahami situasi masalah secara lebih konkret.

Dengan demikian, media Kartu U-Mathsol tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Media ini dirancang untuk melatih siswa dalam melalui tahapan pemecahan masalah secara sistematis, mulai dari memahami masalah hingga mengevaluasi hasil. Oleh karena itu, penggunaan media Kartu U-Mathsol diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, khususnya pada materi perkalian dan pembagian, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

4. Problem Solving dalam Pembelajaran

Problem solving atau pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan inti yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menghitung, tetapi juga mencakup proses berpikir tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan memahami situasi masalah, mengidentifikasi informasi yang relevan, memilih strategi penyelesaian yang tepat, serta melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh

(Faizah dkk., 2024). Dengan demikian, *problem solving* menuntut siswa untuk menggunakan pengetahuan dan pengalaman belajar yang dimilikinya secara terintegrasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar prosedural.

Polya (2014) mengemukakan bahwa pemecahan masalah matematika terdiri atas empat langkah utama, yaitu: (1) memahami masalah, yang meliputi kegiatan mengidentifikasi apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan; (2) merencanakan penyelesaian, yaitu menentukan strategi atau langkah-langkah yang akan digunakan; (3) melaksanakan rencana, yakni menerapkan strategi yang telah dipilih secara sistematis; serta (4) memeriksa kembali hasil, yaitu meninjau kebenaran jawaban dan proses yang telah dilakukan. Keempat langkah tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan proses berpikir yang logis, sistematis, dan reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika.

Dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, pendekatan *problem solving* memiliki peran yang sangat penting karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Melalui pembelajaran berbasis pemecahan masalah, siswa dilatih untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis sejak dini.

Fitri & Aryani (2024), menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang menekankan pada pemecahan masalah dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam, karena siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami alasan dan makna di balik penggunaan suatu prosedur matematika. Dengan demikian, *problem solving* menjadi sarana penting dalam mengembangkan pemahaman konseptual siswa.

Pendekatan *problem solving* juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian, mengemukakan pendapat, serta berdiskusi dengan teman sebaya. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide-ide matematis. Selain itu, pembelajaran yang berorientasi pada *problem solving* mampu mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Rizqi dkk., 2024).

Penerapan *problem solving* dalam pembelajaran matematika turut berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi matematika siswa. Siswa tidak hanya terampil dalam melakukan operasi hitung, tetapi juga mampu memahami makna dari

operasi matematika yang digunakan serta menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan nyata. Oleh karena itu, integrasi pendekatan *problem solving* dalam pengembangan media Kartu U-Mathsol diharapkan dapat membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memahami konsep perkalian dan pembagian secara lebih mendalam, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara sistematis.

5. Teori Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif siswa. Pada usia Sekolah Dasar, siswa masih memerlukan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan kontekstual agar dapat memahami konsep matematika dengan baik. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang, tetapi masih terbatas pada objek-objek yang bersifat nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung (Syafawani & Safari, 2024)). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu didukung oleh penggunaan media konkret serta aktivitas yang

memungkinkan siswa terlibat secara aktif, terutama dalam menyelesaikan masalah.

Sejalan dengan pandangan tersebut, pembelajaran matematika tidak seharusnya hanya menekankan pada pemberian rumus dan prosedur secara langsung. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengalami, mencoba, dan mengeksplorasi konsep matematika melalui aktivitas yang bermakna. Ismaimuza (2025), menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dan manipulasi objek dapat membantu membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat prosedural semata. Selain teori perkembangan kognitif, teori konstruktivisme juga menjadi landasan penting dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, tetapi harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran matematika, pendekatan konstruktivis menuntut siswa untuk aktif mengonstruksi pemahamannya melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi, dan refleksi (Donny dkk., 2024). Dengan demikian, siswa tidak

hanya mengetahui hasil akhir, tetapi juga memahami proses dan alasan di balik suatu konsep matematika.

Hatip dan Setiawan (2021), menyatakan bahwa proses belajar yang efektif berlangsung melalui tiga tahap representasi, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif melibatkan aktivitas langsung dengan benda konkret, tahap ikonik melibatkan penggunaan gambar atau visual, sedangkan tahap simbolik melibatkan penggunaan simbol dan notasi matematika. Dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar, ketiga tahap ini perlu diterapkan secara berurutan agar siswa dapat membangun pemahaman konsep secara bertahap dan menyeluruh. Pengembangan media Kartu U-Mathsol berbasis *problem solving* sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, teori konstruktivisme, serta teori belajar Bruner. Media ini memberikan pengalaman belajar konkret melalui manipulasi kartu, pengalaman visual melalui tampilan angka dan ilustrasi, serta pengalaman simbolik melalui penyelesaian soal matematika. Selain itu, aktivitas *problem solving* dalam Kartu U-Mathsol mendorong siswa untuk aktif berpikir, mencoba berbagai strategi, dan membangun pemahaman konsep secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media Kartu U-Mathsol diharapkan dapat mendukung

pembelajaran matematika yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penjabaran tentang kajian penelitian yang relevan untuk skripsi anda mengenai pengembangan media kartu U-Mathsol:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Savira Fatima, U. dan Leonard, (2023) - Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kartu U-Math (Uno Mathematics)	Media kartu UNO matematika dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran	Persamaan: Sama- sama mengembangkan kartu UNO matematika. Perbedaan: Peneliti sebelumnya fokus pada desain media saja dan tingkat kevalidan produk.
2	Meiva Dwi, H.dan Novianita Whindi, A.	Media kartu UNO satuan berat dinyatakan	Persamaan: Sama- sama menggunakan media kartu uno.

	(2023)- Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar	sangat layak, efektif meningkatkan hasil belajar, dan mendapat respon sangat baik.	Perbedaan: Penelitian ini untuk melatih <i>problem solving</i> siswa.
3	Aunin Najiah dan Ellis Mardiana, P. (2021) - Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa Smp	Media UNO Spin Matematika dinyatakan sangat layak dan mendapat respon sangat baik dari siswa untuk pembelajaran bentuk aljabar SMP.	Persamaan: Sama- sama mengembangkan kartu UNO matematika. Perbedaan: Penelitian ini untuk melatih <i>problem solving</i> siswa.
4	Ririn Anggraini, (2018) - Pengembangan Media Permainan Kartu Umath	Media permainan kartu umath valid, praktis, dan efektif	Persamaan: Sama- sama mengembangkan kartu UNO Perbedaan: Peneliti

	(Uno Mathematics)	meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	menggunakan metode ADDIE sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan metode <i>Borg and Gall</i> .
5	Ratnah Kurnita MA dkk, (2023) - Pengembangan Kartu Uno Sebagai media Pembelajaran Matematika Dikaitkan Dengan permainan Tradisional	Kartu UNO membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Persamaan: Sama-sama berbasis permainan kartu UNO. Perbedaan: Peneliti menambahkan kartu kesempatan sedangkan peneliti sebelumnya mengkaitkan dengan permainan tradisional.

2. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis pada siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika masih sering berfokus pada kegiatan

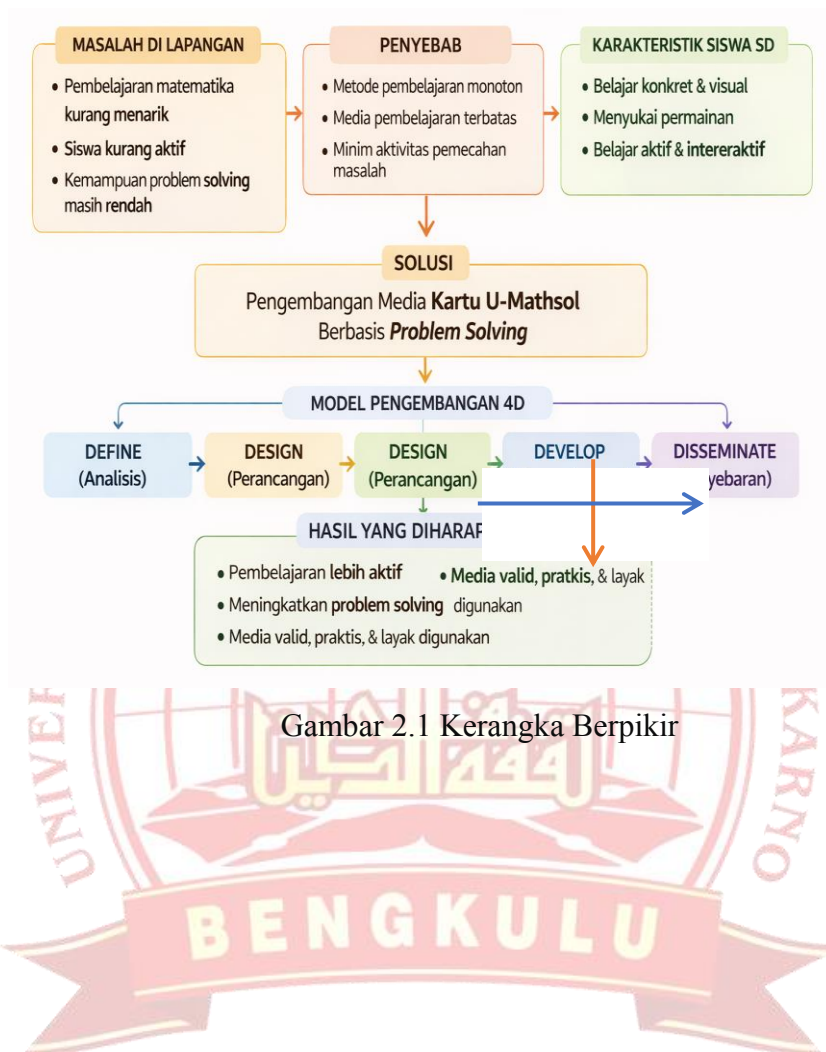
menghafal rumus dan mengerjakan soal rutin, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa belum berkembang secara optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika masih terbatas, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Padahal, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media pembelajaran untuk membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih nyata dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berbasis permainan kartu dapat menjadi alternatif yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan, siswa dapat belajar secara kolaboratif, berdiskusi, serta terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, media kartu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran,

tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran Kartu U-Mathsol berbasis *problem solving* yang memuat aktivitas pemecahan masalah sesuai dengan langkah-langkah *problem solving*, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Pengembangan media Kartu U-Mathsol dilakukan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir