

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses dalam diri pada individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baik dan pengetahuan. Azhar Arsyad (1: 1) menyatakan “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”. Isnu Hidayat (2019: 13-14) menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta mengukuhkan keperibadian”.

Anggit Grahito Wicaksono (2020: 13) menyatakan “belajar adalah suatu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap, dimana perubahan itu bersifat konstan dan berbekas sebagai hasil interaksi dengan lingkungan”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan belajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk terjadinya perubahan tingkah laku dan pengetahuan.

##### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Berhasil atau tidaknya suatu proses belajar dilihat dari kemampuan belajar siswa. Kemampuan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikemukakan oleh Rora Risky Wandini dan Maya Rani Sinaga (2018: 6) menyatakan:

Suatu mempengaruhi menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan. Sampai di manakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu, dapat bedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan

- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Faktor-faktor tersebut turut mempengaruhi belajar seseorang. Apabila salah satu faktor bermasalah, maka proses belajar juga akan terganggu, salah satunya bisa menyebabkan seseorang mengalami kesulitan dalam belajar.

### **2.1.3 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan kemampuan seorang guru untuk mendorong aktivitas belajar siswa. Kristianus J, dkk. (2020: 1329) menyatakan “mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa, dimana pengetahuan yang disampaikan tersebut disusun secara sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya”. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019: 58) menyatakan:

Mengajar pada hakikatnya adalah juga bagian dari mengajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat software (perangkat lunak) maupun hardware (perangkat keras) agar terciptanya situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya.

Fauzan Dan Syafrilianto Maulana Arafat Lubis (2020: 130) menyatakan “mengajar adalah aktivitas yang dilakukan seorang guru atau pendidik”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru pada siswa.

### **2.1 4 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai suatu proses pembelajaran. Nurlaelah dan Geminastiti Sakki (2020:116) menyatakan “pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk

membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama karena adanya usaha”.

Moh Suhardi (2018: 6) “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Kemudian Isnu Hidayat (2019: 15) menyatakan “pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang baik”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa, terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa yang belajar.

### **2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran, rangkaian pengajian materi yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru. Jamal Mirdad (2020:15) menyatakan “model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari persiapan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran”. Moh Suardi (2020: 32) menyatakan:

Model pembelajaran ialah cara yang digunakan guna mengimplementasikan suatu rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan peraktif guna mencapai misi pembelajaran, yakni satu cara yang dipilih oleh pendidik bisa dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk agar tujuan pembelajaran dapat diharapkan

Fauzan, Syafrilianti, dan Maulana Arafat Lubis (2020: 47) menyatakan “model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh murid”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan model pembelajaran

adalah suatu rancangan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

### **2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Dalam proses model pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan untuk menyelesaikan sebuah masalah, model ini melibatkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Nur Fadhilah Amir, dkk. (2020: 29) menyatakan “model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dengan kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata”. Riani Ayu Utami dan Sri Giarti (2020: 3) menyatakan

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mendekati pada penyelesaian masalah yang terjadi di dunia nyata, model pembelajaran ini mendorong siswa untuk mengenal cara belajar serta cara bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Aris Shoimin (2020: 130) menyatakan “model pembelajaran berbasis masalah merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari”. Berdasarkan uraian teori diatas dapat disimpulkan model berbasis masalah adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar penyelesaian masalah di dunia nyata.

### **2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Aris Shoimin (2020: 131) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah yakni:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas memecahkan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).

3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan kejelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyampaikan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka pada proses-proses yang mereka gunakan.

### **2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Setiap model pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, maka dari itu seorang guru juga harus memperhatikan model yang dipakai, sebagaimana pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Aris Shoimin (2020: 132) menyatakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis masalah.

Kelebihan model pembelajaran berbasis masalah

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa, hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*

Kekurang model pembelajaran berbasis masalah

1. Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk pembelajaran yang menurut kemampuan tertentu yang kaitanya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

### **2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran**

Setiap proses pembelajaran sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran. Azhar Arsyad (2019: 2) menyatakan “media pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari poses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pembelajaran di sekolah pada khususnya”. Selanjutnya Oktavia Lestari Pasaribu (2021: 13) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran”. Marjuki (2020: 13). “media pembelajaran sebagai sesuatu benda atau komponen yang memiliki daya guna untuk menstimulasi sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa untuk terlaksanakan proses pembelajaran secara efektif”.

Berdasarkan teori diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat di jadikan bahan ajar untuk menyampaikan informasi bagi siswa.

### **2.1.10 Pengertian Media Papan Musi**

Media papan musi merupakan angka 1-50 sesuai dengan pendapat Devi Afriyuni Yonanda, Dwi Kurino, Nisa Rahmayanti (2021: 4) menyatakan “papan musi adalah sebuah media pembelajaran yang di modifikasi oleh pendidik dengan berisikan sebuah angka mulai dari angka 1 hingga 50. Angka pada papan musi di sesuai kan dengan soal yang ada”. Dada (2022: 12) menyatakan “media papan musi adalah sebuah alat peraga yang dirancang dan dimodifikasi oleh peneliti iru sendiri”. Asmara, 2021 menjelaskan pengerian media papan musi yang dikemukakan oleh Lisa Febriyanti Siregar Hasanah (2023: 193) menyatakan:

Papan musi adalah salah papan yang biasanya digunakan sebagai media belajar matematika di beberapa daerah, fungsi dari papan

ini adalah membantu penentuan faktor dari persekutuan terbesar, mengetahui kelipatan dari angka paling kecil, dan hitungan untuk penjumlahan ataupun pengurangan.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan media papan musi adalah sebuah media yang berisikan angka 1- 50 yang memiliki lebih dari satu kegunaan.

### 2.1.11 Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Musi Dalam KPK dan FPB

Indah Suciati dkk (2022:111-112) menyatakan langkah-langkah papan musi yakni:

1. Guru mempersiapkan papan congkal KPK dan FPB, seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 2.1 Media Papan Musi**

**Sumber: Elfi Rahmadhani, Septia Wahyuni, Lola Mandasari (2021)**

2. Guru menginformasikan aturan permainan
  - a. mencari KPK
    1. mencari kelipatan-kelipatan dari kedua bilangan yang dicari KPK
    2. setelah mengetahui kelipatan-kelipatan dari bilangan tersebut, kemudian menusukkan paku pin pada angka yang merupakan kelipatan dari bilangan yang dicari dengan paku pin yang berbeda warna, misal paku pin yang warna merah untuk kelipatan bilangan pertama, dan paku pin warna kuning untuk kelipatan bilangan kedua.
  3. Kemudian cari angka yang tertusuk paku pin sebanyak 2 kali/2 warna, dan bilangan nilainya paling kecil itulah yang merupakan KPK dari bilangan tersebut.
- b. Mencari FPB



1. mencari faktor-faktor dari kedua bilangan yang dicari faktor persekutuan terbesarnya.
2. Setelah mengetahui fakto-faktor dari bilangan tersebut, kemudian menusukkan paku pin pada angka yang merupakan faktor dari bilangan yang dicari dengan paku pin yang berbeda warna, misal paku pin berwarna merah untuk faktor bilangan pertama, dan paku pin warna kuning untuk faktor bilangan kedua.
3. Kemudian cari angka yang tertusuk paku pin sebanyak 2 kali/2warna, dan bilangan yang dilainya paling besar itulah yang merupakan FPB dari kedua bilangan tersebut. Guru memberikan contoh penggunaan papan musi pada KPK dan FPB.
4. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil
5. Memulai permainan

#### **2.1.12 Pengertian Kemampuan**

Untuk mengetahui kemahiran seorang individu perlunya mengetahui kemampuan dalam melaksanakan tugas. F. Anggun S (2021: 77) menyatakan “kemampuan merupakan kecakapan atau potensi seseorang indivindu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang”. Latiah (2018: 89) menyatakan “kemampuan adalah kapasitas individu untuk melaksanakan tugas dalam pekerjaan tertentu”.

Niken Vioreza, dkk. (2020: 62) menyatakan “kemampuan merupakan suatu yang dimiliki oleh individu atau keterampilan yang dikuasai oleh seseorang dalam melaksanakan tugas atau tindakan baik maupun kemampuan fisik maupun kemampuan mental”.Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu yang ada pada diri, dalam melaksanakan tugas atau keterampilan yang di miliki.

#### **2.1.13 Pengertian Soal HOTS**

Soal HOTS adalah penilaian yang menuntut keterampilan tingkat tinggi dalam menentukan kemampuan siswa sesuai dengan pendapat,



wikipedia yang dikemukakan Sahat H Pakpahan menyatakan (2021: 11) “soal HOTS merupakan kemampuan berpikir yang menerapkan pengolahan dalam kegiatann mengingat, menyatakan kembali atau merujuk suatu hal ”. Ridwan Abdullah Sani (2021: 30) menyatakan “soal otensi dalam konteks untuk pengem HOTS merupakan soal kontekstual yang berbasis situasi nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari dan bukan merupakan kondisi buatan atau teoritis”.Ridwan Abdullah Sani (2019: 3) menyatakan:

Pada dasarnya, keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup kemampuan berfikir tingkat tinggi.misalnya, untuk dapat menyelesaikan permasalahan, siswa harus mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternative solusi, menerapkan strategi menyelesaikan masalah, serta mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat di simpulkan bahwa soal HOTS merupakan soal tingkat tinggi untuk melatih kemampuan siswa.

#### **2.1.14 Pengertian Matematika**

Pengertian Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan bentuk-entuk atau struktur-struktur yang abstrak . Sobron Adi Nugraha, Titik Sudiatmi, Meidawati Suwandari (2020: 272) menyatakan “pengertian matematika merupakan pembelajaran yang berada pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar samapai tinggi. Ilmu matematika juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau dapat juga dipakai dalam ilmu yang lainnya”. Amrin Suryani,I Made Suarjana, Happy Artini (2020: 30) menyatakan:

Pembelajaran matematika menjadi pengetahuan dasar bagi pengetahuan lain seperti ilmu alam,ilmu sosial,teknik, ekonomi, bahkan matematika menjadi pengetahuan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Maka dari itu matematika di kenalkan dan diajarkan sejak manusia berada pada jenjang sekolah dasar.

Trygu (2020: 62) menyatakan “pembelajaran matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara menalar, yang mana ilmu pengetahuan itu membahas satu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri”. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dari hasil proses belajar.

### **2.1.15 Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran matematika yaitu materi KPK dan FPB bersumber dari kurikulum merdeka unit pembelajaran 4.1.2 FPB dan KPK dengan tujuan unit menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih.

**Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan**

Faktor suatu bilangan Faktor suatu bilangan adalah pembagi habis suatu bilangan yang ditentukan. Faktor disebut juga pembagi.

Kelipatan suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang merupakan hasil perkalian suatu bilangan dengan bilangan asli (1, 2, 4, ...)

**Faktorisasi Prima**

1. Faktor Prima

Faktor prima adalah faktor-faktor yang berupa bilangan-bilangan prima.

2. Faktorisasi

Faktorisasi adalah menyatakan bilangan dalam bentuk perkalian bilangan-bilangan prima. Untuk mencari faktor prima suatu bilangan antara lain

3. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Kelipatan persekutuan terkecil adalah kelipatan yang sama dari dua bilangan atau lebih.

4. Faktor Persekutuan Terbesar

Faktor persekutuan terbesar adalah faktor yang sama dua bilangan atau lebih, nilai terbesar dari faktor bilangan tersebut.

## Contoh KPK dan FPB

### Menggunakan Pohon Faktor

#### Contoh soal

1. Pengumuman lomba kejuaraan bola volly se-kabupaten. menyediakan hadiah sebanyak 40 peralatan bola volly, 60 baju, dan 80 tas sekolah. Setiap paket berisikan ketiga jenis barang masing-masingt sama banyaknya.

#### Penyelesaian:

Mencari FPB dari bilangan 40, 60, 80 dengan cara faktorisasi prima

Hasil aktorisasi yang didapat:

$$40 = 2 \times 2 \times 2 \times 5$$

$$60 = 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

$$80 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 5$$

$$\text{FPB } 40, 60, 80 = 2 \times 2 \times 5 = 20$$

Jadi hadiah paling banyak adalah 20 paket

2. Pada hari jumat Doni dengan teman-temanya bermain tepuk tangan. Kak Rani menyuruh Doni bertepuk tangan setiap 30 detik, Lani bertepuk tangan setiap 35 detik, dan risa bertepuk tangan setip 40 menit sekali. Untuk mengitung waktunya, mereka menggunakan stopwatch, kemudian, kak Rani membuat teka-teki. Apakah mereka bertiga akan bertepuk tangan bersamaan?jika ya, setiap berapa menit mereka akan bertepuk tangan secara bersamaan?

Diketahui : Rafa bertepuk tangan setiap 30 menit sekali

: Lani bertepuk tangan setiap 35 menit sekali

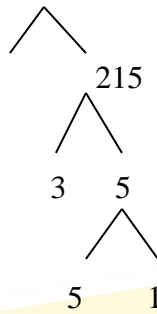
: Risa bertepuk tangan setiap 40 menit sekali

Ditanya : setiap berapa menit ketiganya bertepuk tagan secara bersamaan

Penyelesaian :

- Menentukan KPK dengan pohon faktor

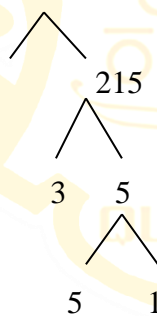
30



35



40



Faktorisasi prima dari  $30 = 2 \times 3 \times 5$

Faktorisasi prima dari  $35 = 5 \times 7$

Faktorisasi prima dari  $40 = 2^3 \times 3 \times 5 \times 7 = 840$

Jadi, ketiganya akan bertepuk tangan setiap 840 detik atau 14 menit.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan penjelasan di atas, dari landasan teori siswa mampu mendeskripsikan, meringkas dan menganalisis sebuah data dari permasalahan nyata. Terkait dengan pembelajarana matematika materi KPK dan FPB, Siswa diarahkan untuk mampu menyelesaikan soal HOTS. Oleh karena itu seorang guru perlu meningkatkan pembelajaran yang baik dalam kelas, seorang guru juga harus bisa mengubah suasana dikelas menjadi menarik dan tidak ada rasa canggung antara guru dan siswa. Maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir siswa. Dalam hal ini satu model yang digunakan, model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah yaitu suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajaran guru menyampaikan masalah-masalah berdasarkan kenyataan yang ada, dengan materi KPK dan FPB dengan menyelesaikan soal HOTS.

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah disertakan dengan media akan membantu siswa dalam meyelesaikan soal HOTS. Media merupakan sarana tranportasi yang menyampaikan informasi dari guru menuju siswa. Dan media papan musi sangat cocok digunakan dengan materi KPK dan FPB untuk meyelesaikan soal HOTS. Siswa akan lebih tertarik dalam belajar dan siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya media papan musi menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.

## **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB siswa kelas IV UPT SD N 067246 Medan tahun ajaran 2023/2024.

## 2.4 Definisi Operasional

Untuk memecah penafsiran yang berbeda serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel penelitian, maka penulis merumuskan definisi setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Belajar adalah proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musisi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB
2. Kemampuan adalah kemahiran atau aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan Soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.
3. Mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan pada siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musisi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musisi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.
5. Model pembelajaran adalah rangkaian pengajian materi yang dilakukan sebelum pembelajaran menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.
6. Model pembelajaran berbasis masalah adalah proses yang dilakukan untuk menggali sebuah masalah, model ini melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran dengan menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.
7. Media papan musisi merupakan sebuah angka 1-50 yang digunakan untuk proses pembelajaran materi KPK dan FPB yang terbuat dari kardus yang berbentuk papan, melapisi kardus dengan kertas kado, membuat angka dengan kertas hvs dan menempel angka ke kardus yang sudah di lapisi kertas kado

untuk memudahkan menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.

8. Soal HOTS merupakan soal yang rancangan untuk mengukur kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi dengan materi KPK dan FPB.

