

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan Tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman, studi, atau Latihan. Ini melibatkan pemahaman dan penerapan informasi baru serta perubahan dalam cara berfikir dan bertindak. Belajar memiliki peranan sangat penting bagi manusia sehingga tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja namun memiliki tujuan dan hasil.

Menurut Slameto (2019:15) “Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman dan Latihan yang diperoleh . perubahan tersebut bersifat permanen dan dapat mempengaruhi perilaku”. Wahab dan rosnawati (2020:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun yang tidak baik”. Triantio (2022:10) menjelaskan bahwa “Belajar merupakan proses dimana seseorang membangun makna dari informasi yang terimanya melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan orang lain”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat saya simpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu melalui interaksi antara individu dengan lingkungan baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Jadi belajar sangat penting bagi diri orang menjadi lebih baik.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak melalui aktifitas belajar, dimana hasil belajar pada dasarnya adalah hasil interaksi anak dan lingkungannya didalam proses belajar. Menurut Sudjana (dalam sutrisno,2021:22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan”.

Menurut Shilphy (2020:71) “hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi, harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Selanjutnya menurut Edy Syahputra (2020:24) berpendapat bahwa : “hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan. Dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kemampuan atau pengetahuan dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar dengan membawa suatu perubahan.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Hal ini disebutkan oleh Djaali (2020:101), sebagai berikut:

1. Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
2. Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis Tindakan pada situasi yang tepat.
3. Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.
4. Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang
5. Konsep diri, pandangan seseorang tentang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Menurut Slameto (Dalam Nabillah dan abadi, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :”a. Faktor internal (Kesehatan, Minat, Bakat, dan Motivasi) dan b. Faktor eksternal (Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat)”selanjutnya dijelaskan sebagai berikut

- a. Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. 1) Faktor Kesehatan Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan merupakan keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika Kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat Lelah dan kurang bersemangat. 2) Minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berpengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan Pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. 3) Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. Kemampuannya itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan terlatih. Jadi bakat itu sangat mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya lebih giat dalam belajarnya. Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yaitu meliputi
- 1) Faktor keluarga
Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara : orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor Sekolah
Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan Gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - 3) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.1.3. Pengertian Mengajar

Mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Mengajar merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Rusman (2020:45-46)

Mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Mengajar tidak hanya terbatas pada menyalurkan ilmu pengetahuan, tetapi juga melibatkan bimbingan dalam pengembangan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai moral. Selanjutnya menurut Ahmad Rohani (2021:58)

Menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar, dimana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka melalui interaksi dan bimbingan. Rahmat (2020:12) juga menyatakan bahwa "Mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar melalui berbagai strategi, metode, dan media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik." Dengan beberapa uraian pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan proses dimana seseorang guru memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau informasi kepada peserta didik, dan membantu siswa dalam menemukan potensi dirinya sendiri.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik

atau siswa. Dalam pembelajaran ini, tugas guru paling utama ialah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Menurut Adolf Bastian dan Reswita (2022:10) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar”. Menurut M. Ismail Makki dan Aflahah (2019:3) Menyatakan bahwa “Pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relative tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang ulang”.

Menurut Muliasa (2021:45) Menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses yang dirancang seseorang secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditentukan. Proses ini melibatkan penggunaan metode, alat, dan strategi yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif”. Menurut Rianto (2020:37) Juga menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.5 Pengertian Media Dan Media pembelajaran

Media memiliki arti sebagai sistem pengganti atau pengantar, media sering diganti sebagai kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan pembelajaran. Menurut Ruggiero, Thomas E. (2020:12-20) “media merupakan berbagai bentuk saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berita, dan hiburan kepada Masyarakat”. Dalam dunia Pendidikan, media merujuk pada berbagai alat dan sumber yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Anderson, Richard E. (2020:67-80) “media merujuk pada alat atau sumber daya yang digunakan untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar-mengajar”. Media Pendidikan dapat berupa buku, perangkat lunak, video,

alat bantu visual, dan teknologi digital yang dirancang untuk menyampaikan informasi, mendukung pengajaran, dan memperbanyak pengalaman belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat dan sumber yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran

Media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Pada saat belajar mengajar didalam kelas guru harus menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Afifah & Fitriawati (dalam Akmalia M.A, dkk.,2023) dengan menggunakan media pembelajaran akan ada interaksi antara guru dengan siswa dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Menurut Aqib (dalam Atika, dk., 2023) “media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajaran”. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Menurut Kurniawan & Nita (dalam Atik,dkk.,2023) “Penerapan media pembelajaran secara inovatif dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik”. Media pembelajaran menurut *Association Of Education Comunication Technology*(AECT) dalam Iin Syarifatul Inayah (2023) “memberikan sebuah definisi media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan”.

Dari pendapat ahli di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi guru dan siswa untuk mempermudah pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Media Tangga Pintar

Menurut Widiastuti (2020:78-80) menyatakan bahwa “Media Tangga Pintar merupakan alat bantu pembelajaran yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara bertahap melalui representasi tangga, di mana setiap anak tangga

menggambarkan tingkat kesulitan yang berbeda”. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui pendekatan visual dan kinestetik, memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses memecahkan masalah secara bertahap.

Media Tangga Pintar merupakan salah satu media yang dibuat sedemikian rupa menyerupai tangga dan dapat berbentuk tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa adanya proyeksi yang dimana penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini bisa di wujudkan sebagai benda asli baik itu hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Sebagai media menghitung, media Tangga Pintar dilengkapi oleh stik bergambar sebagai media menghitungnya. Hal tersebut untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran melalui adanya media pembelajaran yang menarik.

a. Langkah-langkah Membuat Media Tangga Pintar

Dalam pembuatan media kotak angka ini memerlukan bahan dan alat yaitu: pensil, lem, tusuk gigi, kardus, spidol, gunting, double tip, karter, penghapus, kertas karton, kertas origami, kertas asturo, pola angka, sterofoam, penggaris, dan stik.

Langkah-langkah pembuatan media tangga pintar sebagai berikut:

1. Langkah yang pertama kita buat garis dengan jarak 8,5 cm, bagian atas 5cm pada sterofoam. Setelah itu kita potong menggunakan karter mengikuti pola garis yang telah dibuat.
2. Kemudian kita gabungkan sterofoam nya menggunakan double tip.
3. Berikutnya tempel cetakan angka dan satuan Panjang pada sterofoam dan kertas asturo yang sudah disediakan.
4. Lalu tempelkan tusuk gigi di bagian belakangnya.
5. Kemudian kita tempelkan ke sterofoam yang sudah di buat tadi.
6. Agar lebih menarik tambahkan hiasan pada sterofoam.

b .Langkah-langkah Penggunaan Media Tangga Pintar

1. Jelaskan terlebih dahulu bahwa setiap satuan Panjang berbeda 10 kali lipat. Jika kita naik satu angka, maka kita mengalikan dengan 10. Jika turun satu tangga, kita membagi dengan 10.
2. Mulailah dengan contoh soal sederhana.
3. Kemudian berikan contoh penggunaan tangga pintar untuk mengonversi
4. satuan. Misalnya, mengubah 3 meter ke sentimeter.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Tangga Pintar

Kelebihan dan kekurangan media tangga pintar menurut Lestari L.W. (2021:2431) sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Tangga Pintar yaitu:

- a) Merupakan media yang kreatif dan menyenangkan
- b) Terbuat dari bahan dan alat yang mudah dicari dan didapatkan dengan didik belajar dengan baik menggunakan media ini
- c) c)Bentuk nya menarik sehingga anak akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan tangga pintar
- d) Pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

2. Kekurangan Media Tangga Pintar

- a) Kekurangan dari media pembelajaran tangga pintar yaitu mudah rusak karena terbuat dari sterofoam.
- b) Cara pembuatan media ini butuh kesabaran dan ketekunan agar mediana bagus.
- c) Guru dituntut kreatif dalam membuat media tangga pintar yang bervariasi warna
- d) Siswa cenderung tidak sabar untuk melakukan sendiri permainan

- e) dengan tangga pintar sehingga ketertiban akan sulit dikendalikan
- f) Guru dituntut untuk dapat membagi perhatian secara optimal kepada para siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

2.2 Pengertian Matematika

Menurut John Stillwell (2020:12-15) “Matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur-struktur abstrak dan hubungan antara objek-objek yang berwujud melalui penggunaan angka, symbol, dan operasi logis”.

Sutama (2021:167) menyatakan bahwa “pembelajaran Matematika merupakan proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mempelajari materi matematika. Dalam hal ini guru matematika dituntut untuk mengajar matematika kepada peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran yang relevan, sehingga belajar matematika dapat menarik peserta didik”. Pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis dalam matematika.

Menurut Rahayu (2021:58) menyatakan bahwa “pembelajaran matematika berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan memahami konsep-konsep matematis melalui berbagai pendekatan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang menciptakan dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mempelajari pelajaran matematika.

2.3 Materi Pembelajaran Matematika SD

- a. Satuan Panjang

Satuan Panjang adalah satuan yang digunakan untuk mengukur jarak atau Panjang suatu objek atau ruang. Satuan ini digunakan dalam berbagai sistem pengukuran, seperti sistem metrik dan sistem imperial. Berikut ini beberapa satuan Panjang yang sering digunakan:

1. Milimeter (mm):

Satuan yang kecil, sering digunakan untuk mengukur benda-benda kecil seperti ketebalan buku atau diameter pensil.

2. Sentimeter (cm);

Setiap 1 cm terdiri dari 10 mm. Biasanya digunakan untuk mengukur benda yang ukurannya sedang, seperti Panjang penggaris atau tinggi botol.

3. Meter (m):

Setiap 1 meter terdiri dari 1.000 milimeter. Digunakan untuk mengukur benda atau jarak yang lebih Panjang, seperti tinggi rumah atau Panjang lapangan.

4. Kilometer (km):

Setiap 1 kilometer terdiri dari 1.000 meter. Digunakan untuk mengukur jarak yang sangat jauh, seperti jarak antar kota.

Contoh:

1. $3 \text{ km} = 3 \times 1.000 \text{ m} = 3.000 \text{ m}$

2. $2 \text{ m} = 2 \times 100 \text{ cm} = 200 \text{ cm}$

3. $4 \text{ m} = 4 \times 1.000 \text{ mm} = 4.000 \text{ mm}$

$5 \text{ cm} = 5 \times 10 \text{ mm} = 50 \text{ mm}$

Alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur satuan Panjang yaitu:

1. Meteran Pita, digunakan oleh penjahit untuk mengukur panjang kain yang akan dijadikan pakaian. Meteran pita ukur memiliki bentuk yang fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana. Meteran ini biasanya digunakan untuk mengukur jarak atau panjang dengan ukuran lebih Panjang dari pada

penggaris. Satuan baku yang digunakan adalah sentimeter (cm) atau meter (m).



Gambar 2.1 contoh alat ukur meteran pita

Penggaris atau mistar adalah alat ukur dan alat bantu yang digunakan untuk mengukur benda dengan ukuran sedang. Oleh karena itu alat ukur ini banyak digunakan anak-anak untuk kegiatan belajar atau saat menggambar. satuan baku yang dapat digunakan adalah sentimeter (cm).



Gambar 2.2 contoh alat ukur penggaris

5. Meteran gulung, digunakan untuk mengukur benda yang panjangnya melebihi penggaris. misalnya televisi atau meja. Meteran menggunakan satuan baku meter (m) dan sentimeter (cm)



Gambar 2.3 contoh alat ukur meteran gulung

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan dalam diri individu melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Ini menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar.

Pengaruh merupakan efek dari suatu tindakan atau kondisi yang dapat mengubah perilaku atau hasil seseorang. Pengaruh dalam konteks Pendidikan berperan dalam membentuk hasil belajar dan perilaku siswa, baik secara positif maupun negatif. Mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk memfasilitasi pembelajaran, yang melibatkan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Mengajar bukan hanya soal penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan potensi diri. Sementara itu, pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber, seperti visual, audio, dan multimedia, yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar. Media Tangga Pintar merupakan alat

atau metode pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika secara bertahap, dimulai dari konsep yang lebih sederhana hingga yang lebih kompleks. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi Pelajaran. Selain membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data, menafsirkan data. Dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang materi perkalian maka itu akan mempengaruhi hasil belajar Pelajaran matematika

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media tangga pintar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi Tahun Pelajaran 2025/2026.

2.5 Definisi Operasional

1. Belajar merupakan proses perubahan dalam diri individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, melibatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar dapat diukur melalui peningkatan kemampuan individu dalam pemahaman konsep, praktik, dan perilaku setelah berpartisipasi dalam pemahaman konsep, praktik, dan perilaku setelah berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.
2. Hasil belajar merupakan kemampuan atau perilaku yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar.
3. Mengajar ialah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui berbagai metode pengajaran.
4. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu.

5. Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran
6. Media tangga pintar merupakan alat bantu pembelajaran yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara bertahap melalui
7. Matematika merupakan pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan bilangan.
8. Satuan Panjang adalah Satuan baku yang digunakan untuk mengukur jarak atau ukuran suatu benda dari satu titik ke titik lainnya.

