

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. PEMBELAJARAN

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Sudjana (2010: 28) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada diri individu. Sedangkan menurut Watson dalam Budiningsih (2004: 22) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Dalam pengertian ini stimulus dan respon harus berbentuk tingkah laku dan dapat diukur.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah interaksi stimulus dan respon yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang.

Menurut Hamalik (2003: 124) pembelajaran diartikan sebagai interaksi kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Menurut Suherman (2001: 8) pembelajaran adalah Upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendapat yang sama dikemukakan dalam Anonim dalam id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran (2012), bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Maka berdasarkan beberapa pendapat tersebut pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu serangkaian kegiatan yang dirancang untuk proses belajar sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik, sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.2. **MACROMEDIA FLASH**

2.2.1 **MEDIA**

Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2003: 3). Sedangkan Briggs (dalam Hamzah B. Uno, 2010) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan seras merangsang peserta didik untuk belajar.

Menurut Garlach dan Ely dalam Arsyad (2003:11) bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media. Ciri-ciri suatu media pembelajaran, yaitu :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), yang menggambarkan transformasi suatu kejadian atau obyek.
3. Ciri Distributif (*Distributive Property*), yang memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang mengantarkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Inti dari pembelajaran adalah proses komunikasi.

2.2.2 **Manfaat Media Pembelajaran**

Nana Sudjana & Ahmad Riva'i (2002: 2) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempertinggi kualitas pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Sedangkan Arsyad (2008: 26-27) mengemukakan nilai praktis dari media pembelajaran adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran juga dikemukakan oleh *Encyclopedia of Educational Research* dalam Azhar Arsyad (2008: 25), yaitu:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga mengurangi *verbalisme*.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Azhar Arsyad (2008: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Klasifikasi media pembelajaran matematika menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Azhar Arsyad, 2008: 81-101), yaitu:

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4. Media berbasis *Audio-visual*

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, *slide* bersama tape, televisi

5. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. *CAI* mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah

penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

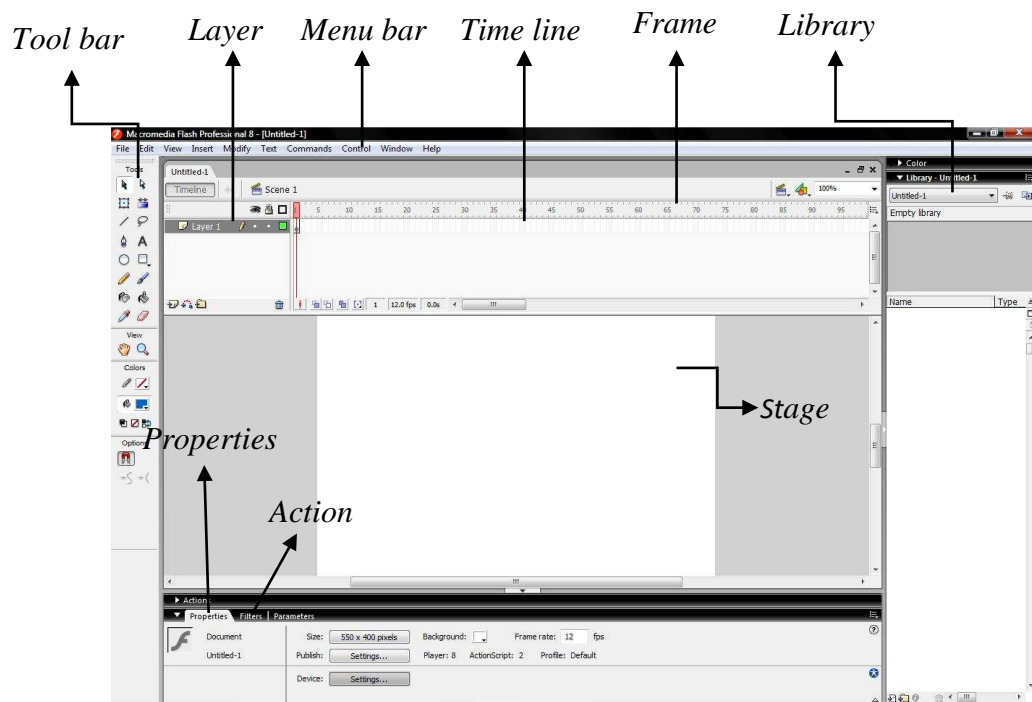
2.2.4 *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar vector. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file ekstensi .swf dan dapat dijalankan dalam pembuatan web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada flash 5.

Sedangkan menurut Hidayatullah (2010) flash merupakan suatu program aplikasi grafis buatan Macromedia. Perangkat lunak *Macromedia Flash* merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi di web, namun dalam perkembangannya dapat digunakan dalam berbagai keperluan, diantaranya sebagai media pendidikan, yang sifatnya memberikan informasi yang kiranya dapat lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menyimpulkan *Macromedia Flash* merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi web dan sifatnya memberikan informasi untuk lebih mudah dipahami oleh pengguna, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan, salah satunya adalah dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Macromedia Flash memiliki area kerja, (Dwi Astuti, 2006: 8-11) menjelaskan mengenai area kerja seperti gambar 1 berikut:



Gambar 1. Interface Macromedia Flash 8

- a. *Menu Bar*: merupakan daftar menu yang berisi kumpulan perintah yang digunakan pada *Macromedia Flash 8*.
- b. *Toolbar*: merupakan baris menu yang ditandai dengan berbagai ikon.
- c. *Stage*: merupakan *layer* yang digunakan untuk meletakkan obyek-obyek dalam *Flash*
- d. *Timeline*: berisi berbagai *frame* yang berfungsi mengontrol objek yang dianimasikan. Selain itu, *Timeline* juga dapat digunakan untuk menentukan kapan suatu objek ditampilkan.
- e. *Layer*: merupakan susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks, atau animasi.
- f. *Frame*: merupakan bagian dari *Macromedia Flash 8* yang terdiri dari berbagai segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.
- g. *Properties Panel*: merupakan salah satu panel yang berfungsi mengatur properti obyek yang aktif.
- h. *Action Panel*: merupakan bagian dari panel yang berfungsi memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek pada *stage*, *frame*, atau *layer*.

- i. *Color Panel*: panel yang berfungsi mengatur pewarnaan terhadap suatu objek secara lebih detail.
- j. *Library Panel*: digunakan sebagai tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Dengan demikian, maka *Macromedia Flash 8* cocok digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.

2.2.5 Kelebihan dan Keterbatasan *Macromedia Flash*

Menurut Mayub (2004), flash memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan flash antara lain:

- Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena flash menggunakan teknologi *vector graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar *bitmap* seperti *bmp*, *jpg* dan *gif* yang gambarnya akan pecah-pecah bila ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
- Waktu *loading* (kecepatan gambar atau animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya, seperti *animated gifs* dan *java applet*.
- Mampu membuat *website* yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan objek, memasukkan informasi di *form*.
- Mampu menganimasi *grafis* yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.
- Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- Mudah diintegrasikan dengan program *macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.

- Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi-server (*server side scripting*) seperti *CGI*, *ASP*, dan *PHP* untuk membuat aplikasi pangkalan data *web*.
- Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut diatas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *web banner*, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain.

Di samping kelebihan yang ada, beberapa hal menjadi keterbatasan program *Macromedia Flash*, sehingga tidak semua orang khususnya pendidik, memilih menggunakan media ini sebagai pembelajaran. Keterbatasan program flash antara lain :

- Memerlukan komputer atau alat sejenis beserta pendukungnya untuk menggunakan media pembelajaran ini.
- Kemungkinan hilangnya data elektronik akibat virus karena bentuknya yang berupa program digital.
- Tidak semua guru mampu menggunakan atau membuat media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash*.

Meskipun dalam penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan, namun keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diminimalisir, yaitu:

- Jika dalam suatu sekolah yang digunakan untuk penelitian, komputernya terbatas, maka dapat penelitian dapat dilakukan menjadi beberapa tahap, atau penelitian dapat juga dilakukan dengan berkelompok, maksudnya satu unit komputer untuk dua atau lebih peserta didik.
- Data elektronik untuk penelitian dapat di *back up* ke tempat lain, misalnya CD dan flash disk, serta komputer yang akan digunakan untuk penelitian, dapat di *up date* anti virus.

Jika guru yang melakukan penelitian kurang mampu menggunakan program *Macromedia Flash*, maka dalam proses pembelajaran, guru dapat didampingi oleh orang lain yang ahli dalam menjalankan program *Macromedia Flash*.

Dalam penelitian ini, permainan dengan menggunakan *Macromedia Flash* dibuat oleh peneliti sendiri dengan bantuan Obet Mubarak,S.Kom. Bantuan tersebut berupa *script* untuk *timer* dalam permainan.

2.3 AKTIVITAS GURU MENGELOLA PEMBELAJARAN

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan pembelajaran karena guru adalah pengajar yang harus melakukan pengelolaan di kelas. Menurut Nahel (2012), berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas adalah kemampuan guru dalam melaksanakan setiap tahap-tahap pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini, kemampuan pengelolaan pembelajaran diartikan sebagai kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengatur segala situasi yang terjadi pada setiap kegiatan pembelajaran tanpa membatasi kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya dalam pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*, yang meliputi:

1. Kegiatan awal (tahap persiapan)
 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pengurangan dua bilangan.
 2. Guru memotivasi peserta didik.
 3. Guru menjelaskan kembali tentang materi yang pernah dipelajari peserta didik sebelumnya yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, yaitu pengurangan
2. Kegiatan inti (tahap pelaksanaan)
 1. Guru menerangkan pengurangan dua bilangan dan bertanya jawab dengan peserta didik.
 2. Guru mendemokan pengurangan dua bilangan dengan *Macromedia Flash*.
 3. Guru meminta peserta didik mengerjakan soal-soal pengurangan dua bilangan dengan komputer.
 4. Guru berkeliling mengamati peserta didik yang mengerjakan soal dengan komputer dan sesekali membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

3. Kegiatan akhir (penutup)
 1. Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang baru diajarkan.
 2. Guru memberikan penghargaan pada masing-masing peserta didik berupa snack atau makanan ringan.

2.4. AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Khodijah (2012) mengungkapkan bahwa aktivitas peserta didik adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat yang hampir sama juga diungkapkan oleh Yasa (2008) yang menyebutkan bahwa aktivitas peserta didik adalah kegiatan atau perilaku peserta didik yang terjadi selama proses belajar mengajar. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas peserta didik adalah segala tindakan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik banyak macam dan jenisnya. Paul D. Diedrich (dalam Hamalik, 2003) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pemeran, mengamati orang bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian, percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, bola.

6. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggaraan permainan atau simulasi, menari, berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, aktivitas peserta didik meliputi:

- a. Mendengar/memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran pengurangan dua bilangan.
- b. Mendengar/memperhatikan guru memotivasi peserta didik.
- c. Mendengar/memperhatikan guru menginformasikan bahwasanya dalam pembelajaran pengurangan dua bilangan ini akan pindah kelas ke laboratorium komputer.
- d. Mendengar/memperhatikan penjelasan guru tentang pengurangan dua bilangan secara klasikal.
- e. Menggunakan komputer dengan program *Macromedia FLash* untuk latihan mengerjakan soal pengurangan dua bilangan.
- f. Membuat kesimpulan.

2.5. KETUNTASAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Collegiate (dalam Arikunto, 2002: 65) menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik. Manfaat tes bagi peserta didik menurut Arikunto (2002: 66) adalah:

- a) Mengetahui apakah peserta didik telah menguasai materi yang telah diberikan secara menyeluruh.
- b) Merupakan bagian penguatan bagi peserta didik.
- c) Usaha perbaikan.

- d) Sebagai diagnosis bagian mana dari bahan pelajaran yang masih dirasa sulit.

Selain bagi peserta didik, tes juga bermanfaat bagi guru. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (2002: 66), manfaat tes bagi guru adalah:

- a) Mengetahui sampai sejauh mana bahan yang diajarkan sudah dapat diterima oleh peserta didik.
- b) Mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang belum dipahami oleh peserta didik.
- c) Dapat meramalkan sukses dan tidaknya seluruh materi yang akan diberikan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat soal yang bersifat individu dan digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diberikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik.

2.6 RESPON PESERTA DIDIK

Menurut Hamalik (dalam Putra, 2012) respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar.

Sehingga dalam penelitian ini, respon peserta didik diartikan sebagai tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan *Macromedia Flash*. Untuk mengetahui respon peserta didik tersebut, peserta didik diberi angket yang sebelumnya telah diberitahu bahwa hasil angket respon tidak mempengaruhi nilai peserta didik. Pernyataan yang ada dalam angket respon peserta didik berdasarkan indikator-indikator respon peserta didik, yaitu:

1. Motivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*
2. Interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.

Dalam penelitian ini peserta didik dapat memberikan responnya melalui pilihan yang telah disediakan oleh peneliti yaitu ya dan tidak.

2.7. PENGURANGAN DUA BILANGAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), pengurangan adalah bilangan yang digunakan untuk mengurangi, atau proses, cara, perbuatan mengurangi atau mengurangkan.

Pengurangan tidak mempunyai sifat baik komutatif maupun asosiatif. Oleh karena hal ini, terkadang pengurangan dipandang sebagai penambahan suatu bilangan dengan negatif bilangan lainnya, $a-b = a + (-b)$. Dengan cara penulisan ini, maka sifat asosiatif dan komutatif akan dipenuhi.

Pengurangan mempunyai beberapa teknik dalam penyelesaian perhitungannya, di SD Muhammadiyah 1 Gresik, teknik yang digunakan untuk pengurangan adalah teknik bersusun. Teknik bersusun ada 2 macam yaitu:

a. Teknik bersusun panjang

Langkah-langkahnya:

1. Ubah bilangan tersebut menjadi bentuk panjang
2. Kurangkan dengan cara:
 - Satuan dikurangkan dengan satuan
 - Puluhan dikurangkan dengan puluhan

Contoh :

$$\begin{array}{r}
 12 = 10 + 2 \\
 \underline{10 = 10 + 0} \quad - \\
 = 0 + 2 \\
 = 2
 \end{array}$$

b. Teknik bersusun pendek

Langkah-langkahnya:

1. Satuan dikurangkan dengan satuan
2. Puluhan dikurangkan dengan puluhan

Contohnya: $24 - 13 = \dots$

Penyelesaian

24

13 -

11

Satuan – satuan

$$4 - 3 = 1$$

Puluhan – puluhan

$$2 - 1 = 1$$