

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik. Definisi lain menjelaskan pembelajaran adalah seperangkat kejadian yang mempengaruhi peserta didik dalam situasi belajar.

Dalam bukunya Sugandi, dkk (2004: 9) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan Pembelajaran dan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si belajar.

Dimiyanti dan Mujiono (2009: 157) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “Proses yang diselenggarakan oleh guru untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar bagaimana belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut :

- a. Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus).
- b. guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
- c. Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).
- d. Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan

pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Dalam penelitian ini pembelajaran adalah seperangkat kejadian kegiatan belajar mengajar yang mempengaruhi peserta didik dalam situasi belajar.

2. Indikator dan Tingkat Keberhasilan

Indikator adalah acuan penilaian untuk menentukan apakah peserta didik telah berhasil menguasai kompetensi. Untuk mengumpulkan informasi apakah suatu indikator telah tampil pada peserta didik, dilakukan penilaian sewaktu pembelajaran berlangsung atau sesudahnya. Sebuah indikator dapat dijaring dengan beberapa soal/tugas. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, adalah:

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan guru telah dicapai peserta didik baik individu maupun klasikal.

Untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar peserta didik terhadap proses belajar yang telah dilakukannya dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan tingkat acuan sebagai berikut:

- a. Istimewa / maksimal / Baik sekali: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai peserta didik.
- b. Baik / optimal: apabila sebagian besar (85% s/d 94%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai peserta didik.

- c. Cukup / minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 75% s/d 84% dikuasai peserta didik.
- d. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dikuasai peserta didik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan guru, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah guru berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media guru adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media

yang secara khusus sengaja dirancang untuk menunjang saat proses pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya bentuknya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku), selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi beberapa golongan sebagai berikut:

Tabel.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan contohnya.

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Media Visual	Gambar atau foto, Sketsa, Diagram, Grafik
II	Cetak	Modul, Gambar, Brosur, Leaflet, buku pelajaran.
III	Media Audio	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis, Radio
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi(OHT) dan Film bingkai(slide).
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
VI	Visual gerak	Audio Visual dan gerak, televisi, Film bisu, Video/VCD, Film bergerak dan bersuara
VII	Obyek fisik	Specimen, model, dan Benda nyata.
VIII	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran.

IX	Komputer	CBI(Pembelajaran berbasis komputer), CAI(Pembelajaran berbantuan komputer)
----	----------	---

Sumber: buku Arief, dkk yang berjudul *Media Pendidikan* (Arief Sadiman, dkk, 2009:28)

4. Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

a. Pengertian Penjumlahan

Pejumlahan adalah menggabungkan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka baru tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya. Penjumlahan ditulis dengan menggunakan tanda tambah " + " di antara kedua bilangan. Hasil dari penjumlahan dinyatakan dengan tanda sama dengan " = ". Dalam bahasa Inggris bilangan yang dijumlahkan disebut dengan "*addens*". Contoh: $1 + 2 = 3$.

b. Jenis-jenis Operasi Penjumlahan

- 1) Bilangan bulat positif + Bilangan bulat positif hasilnya Bilangan bulat Positif. contoh : $9 + 4 = 13$
- 2) Bilangan bulat negatif + Bilangan bulat negatif hasilnya Bilangan bulat Negatif. contoh : $-12 + (-6) = -18$
- 3) Bilangan bulat negatif + bilangan positif hasilnya:
 - a) Bilangan bulat positif jika bilangan bulat positif lebih besar bilangannya dari pada bilangan bulat negative.
Contoh : $-3 + 7 = 4$.
 - b) Bilangan bulat negatif jika bilangan bulat positif lebih besar bilangannya dari pada bilangan buat positif.
Contoh : $-7 + 2 = -5$
- 4) Penyelesaian Operasi Penjumlahan dengan soal cerita sederhana.
Contoh: Ani mempunyai dua pensil, Ia membeli lagi tiga pensil,

Berapa pensil Ani sekarang? $2 + 3 = 5$ Jadi, Pensil Ani sekarang lima.

c. Pengertian pengurangan

Pengurangan adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu. ditulis dengan menggunakan tanda kurang "-" di antara kedua bilangan. Hasil dari penjumlahan dinyatakan dengan tanda sama dengan "=" . Misal sobat punya 5 apel kemudian sobat ambil 3 buah maka apa yang sobat lakukan disebut dengan pengurangan. Contoh lain ada 5 buah keju dimeja kemudian 1 dimakan habis oleh tikus sehingga sisa 4. Jadi dalam kasus tersebut 1 merupakan bilangan pengurang (*Subtrahend*) dan angka 5 merupakan bilangan yang dikurangi (Minuend) dan 4 adalah bilangan sisa (*Difference*). Pengurangan bilangan bulat di definisikan sebagai berikut :

Misalkan a dan b bilangan bulat

$a - b = c$ yang berarti $b + c = a$

kesimpulannya adalah bahwa $a - b = c$ jika dan hanya jika $a = b + c$.

Contoh: $(-2) - 3 = -5$ sebab $3 + (-5) = 2$

d. Jenis-jenis Operasi pengurangan.

1) Mengurangkan satu bilangan dari bilangan lain (1 sampai dengan 5) Lima apel dikurangi tiga apel sama dengan dua apel $5 - 3 = 2$

2) Mengenal bilangan nol melalui pengurangan

Contoh: Satu ikan dimakan satu ikan sisanya tidak ada $1 - 1 = 0$

3) Mengurangkan satu bilangan dari bilangan lain (1 sampai dengan 5)

Contoh: Lima apel dikurangi tiga apel sama dengan dua apel $5 - 3 = 2$

4) Mengenal bilangan nol melalui pengurangan.

Contoh: Satu ikan dimakan satu ikan sisanya tidak ada $1 - 1 = 0$

- 5) Penyelesaian Operasi dengan penyelesaian soal cerita sederhana.
 Contoh: Toni membeli 3 balon, Balon itu meletus 1, Berapa balon yang tidak meletus $3 - 1 = 2$
 Jadi, Balon toni yang tidak meletus adalah 2 balon

5. Inovasi Media Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran, oleh karena itu istilah media perlu dipahami lebih dahulu sebelum dibahas mengenai alat peraga lebih lanjut. Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses belajar, dapat berwujud perangkat lunak atau software maupun perangkat keras. Berdasarkan fungsinya media pembelajaran dapat berbentuk alat peraga dan sarana pembelajaran.

Berikut ini adalah pengertian alat peraga pendidikan dari beberapa ahli:

- 1) Sudjana, 2009, Pengertian Alat Peraga Pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif dan efisien.
- 2) Faizal, 2010, mendefinisikan Alat Peraga Pendidikan sebagai instrument audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat peserta didik dalam mendalami suatu materi.
- 3) Wijaya dan Rusyan, 1994 yang dimaksud Alat Peraga Pendidikan adalah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
- 4) Nasution, 1985 alat peraga pendidikan adalah alat pembantu

dalam mengajar agar efektif”.

- 5) Suhardi, 1978 Pengertian alat peraga pendidikan atau Audio-Visual Aids (AVA) adalah media yang guruannya berhubungan dengan indera pendengaran.
- 6) Sumad, 1972, mengemukakan bahwa alat peraga atau AVA adalah alat untuk memberikan pelajaran atau yang dapat diamati melalui panca indera. Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif.
- 7) Amir Hamzah, 1981 bahwa Alat Peraga Pendidikan adalah alat-alat yang dapat dilihat dan didengar untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif”. Sedangkan yang dimaksud dengan alat peraga menurut Nasution (1985: 95) adalah “alat bantu dalam mengajar lebih efektif”.

b. Syarat - Syarat Alat Peraga

Alat peraga yang dapat digunakan terbagi dua jenis yaitu alat peraga benda asli dan benda tiruan. Agar fungsi dan manfaat alat peraga sesuai dengan yang diharapkan, perlu diperhatikan beberapa syarat yaitu :

- 1) Tahan lama (dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat).
- 2) Sederhana bentuknya dan tahan lama (terbuat dari bahan yang tidak cepat rusak)
- 3) Kalau bisa dibuat dari bahan yang mudah diperoleh dan murah
- 4) Mudah dalam penyimpanan dan penggunaannya
- 5) Memperlancar pengajaran dan memperjelas konsep matematika bukan sebaliknya
- 6) Ukurannya harus sesuai dengan fisik dan usia anak.dll.

c. Fungsi Alat Peraga

Pada dasarnya anak belajar melalui benda atau obyek konkret. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda konkret (riil) sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda-beda. Bahkan, orang dewasa pun yang pada umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu, sering memerlukan visualisasi.

d. Peranan Alat Peraga untuk Pendidikan

Menurut kurikulum (Anonim, 1991: 26), peranan alat peraga matematika disebutkan sebagai berikut :

- 1) Alat peraga dapat membuat pendidikan lebih efektif dengan jalan
- 2) meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Alat peraga memungkinkan lebih sesuai dengan perorangan, dimana para peserta didik belajar dengan banyak kemungkinan sehingga belajar berlangsung sangat menyenangkan bagi masing-masing individu.
- 4) Alat peraga memungkinkan belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas.
- 5) Alat peraga memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur.

6. Media Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka Kartu angka merupakan salah satu media yang digunakan dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini..

b. Manfaat Kartu Angka dalam proses pembelajaran

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang dapat dicapai melalui kegiatan operasi perhitungan penjumlahan dan pengurangan matematika adalah kemampuan mengenal lambang bilangan.media

alat peraga hitung kartu angka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah bermain kartu angka bergambar. Penggunaan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran melalui alat peraga hitung kartu angka merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang melibatkan aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan. Penerapan Kartu Angka dalam pembelajaran

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan media alat peraga hitung Kartu angka untuk peserta didik kelas I di SDN Kembangan, Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini. Yang pertama adalah penelitian dari Pujiyanto Afiturachman pada tahun 2017 yang berjudul “ Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan dasar di Kelas 1 SDN Kembangan Gresik ”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran yaitu RPP Matematika.

Adapun penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan penelitian yang relevan

tersebut adalah penelitian yang dilaksanakan menekankan pada pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar (*Materi ajar*), Lembar Kerja Peserta didik (LKS), Media pembelajaran dan Lembar Evaluasi Peserta didik berbasis karakter pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan untuk kelas I SD. Media yang digunakan adalah penelitian dan peningkatan (*Research and Enhancement*) .

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman

dan perbedaan yang berkaitan dengan istilah - istilah dalam judul skripsi yang sesuai dengan judul penelitian yaitu” Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan dasar di Kelas 1 SDN Kembangan Gresik. Maka definisi operasional yang dijelaskan yaitu:

1. Model Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama (Nurhadi 2003: 60). Abdurrahman dan Bintoro (2000) dalam (Nurhadi 2003: 61) menyatakan Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen - elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan. Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan guruan langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik (Usman, 2002: 30). Jadi pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar peserta didik dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas peserta didik, pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi mereka untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong peserta didik untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

2. Model Pembelajaran tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran

kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan guru yang matang oleh guru.

Jhonson (dalam Isjoni, 2007: 17) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebagai upaya mengelompokkan peserta didik di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi aktif antar peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Peserta didik belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Keuntungan yang bisa diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif ini yaitu peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang bagus karena pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Peserta didik juga dapat menerima dengan senang hati pembelajaran yang digunakan karena adanya kontak fisik antar peserta didik. Terdapat banyak tipe dalam pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran tipe Jigsaw. Pembelajaran kooperatif jigsaw adalah model pembelajaran yang dikembangkan agar dapat membangun kelas sebagai komunitas belajar yang menghargai semua kemampuan peserta didik.

D. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran (Sugiyono, 2011: 60) mengemukakan bahwa “ kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi.”

Untuk mencapai keberhasilan atau ketercapaian tujuan pendidikan karakter bangsa diperlukan rencana tindakan (action plan) implementasi pendidikan karakter bangsa di sekolah. Rencana tindakan itu meliputi: integrasi komponen karakter bangsa ke dalam pembelajaran dan pembudayaan komponen karakter bangsa ke dalam budaya sekolah. Rencana tindakan utamanya adalah mewujudkan penyampaian materi pembelajaran yang berbasis media.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin terdorongnya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Agar proses pembelajaran berjalan maksimal, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan guru yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan

digunakannya apabila media tersebut belum tersedia

Agar penyampaian media pembelajaran dapat berjalan maksimal, salah satu bentuk persiapannya adalah dengan membuat media pembelajaran matematika berbasis karakter khususnya pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan yang disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik kelas 1 SDN Kembangan, Dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis yang dapat digunakan untuk peserta didik kelas I di SDN Kembangan serta diharapkan dapat mencapai keberhasilan tujuan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran Matematika. Mulai dari pemakaian media dan proses pencapaian nilai dan tujuan yang di harapkan. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang didalamnya terintegrasi pendidikan karakter tidak dapat terlepas dari kemampuan seorang guru untuk menyampaikan pembelajaran. Agar dapat terlaksananya pembelajaran matematika yang efektif diperlukan sebuah media pembelajaran yang valid dan praktis untuk diterapkan di kelas dan harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk dapat diterapkan di kelas.