

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran bisa diartikan sebuah pola umum perilaku dalam pembelajaran yang digunakan untuk bisa meraih tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan (Irwandi dalam Lubis, 2022). Sejalan dengan pendapat Mayasari et. al., (2022) model pembelajaran ialah strategi dimana guru gunakan untuk mengatur pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan. Model-model ini akan terus berubah yang dimana akan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dapat disimpulkan dari jbaran tersebut bahwasannya model pembelajaran itu serangkaian kegiatan dalam pembelajaran dimana dari awal sampai dengan akhir yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran memiliki artian suatu kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur yang otomatis untuk mengorganisir suatu pengalaman dalam meraih capaian belajar.

Pembelajaran dengan permasalahan menyertakan siswa pada kegiatan belajar yang aktif, berkolaborasi, dan terpusat pada peserta didik. Model ini membantu siswa memperoleh keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan pribadi dan profesional

di lingkungan yang semakin kompleks saat ini (Nugraha, 2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran dimana dimulai dengan masalah nyata yang signifikan dengan materi pelajaran. Model PBL dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dengan berpikir kritis (Nofziarni et. al., 2020).

Pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide-ide secara terbuka dan memberi mereka pengalaman yang berkorelasi dengan ide-ide yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Metode ini mendorong siswa dalam menyeleksi dan menyatukan ide-ide mereka tentang kejadian yang menantang (Noviati, 2022). Pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) memiliki banyak manfaat. Ini termasuk meningkatkan kecakapan dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis yang lebih baik, meningkatkan minat mereka dalam belajar, dan meningkatkan hasil belajar mereka (Meilasari et. al., 2020).

Dari penjabaran tersebut ditarik simpulan bahwa model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa belajar dalam sebuah kelompok dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa dihadapkan dengan sebuah masalah kontekstual dimana siswa akan belajar tidak hanya berpaku pada materi tetapi siswa harus mampu memecahkan masalah sehingga dengan adanya hal tersebut melatih siswa untuk berpikir kritis dan menjadikan siswa memiliki kemampuan

untuk membereskan masalah. Model ini tentunya akan berdampak untuk menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar matematika, menyuguhkan peningkatan motivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Tiara et. al., (2024) berpendapat model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa langkah atau sintaks dalam pelaksanaannya: a). Orientasi partisipan didik pada masalah. Pada sesi ini, guru akan menyampaikan tujuan pendidikan dan melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan dini dari partisipan didiknya. Guru juga akan memberikan motivasi kepada siswanya untuk berpartisipasi dalam kasus yang sudah diberikan, sehingga siswa juga akan termotivasi untuk mengerjakannya; b). Mengorganisasi partisipan didik buat belajar. Pada sesi ini guru memusatkan siswa dalam penyelesaian tugas yang ditemui. Sesi ini tahap tanya jawab dilakukan. Guru berkedudukan sebagai pemberi data; c). Membimbing siswa dalam penyelidikan individual serta kelompok. Sesi ini guru membimbing siswa dalam pemecahan kasus dan bersama siswa lainnya dalam satu kelompok. Guru berkedudukan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar; d). Meningkatkan serta menyajikan hasil karya siswa. Sesi ini terdapat kesempatan kelompok lain untuk menyampaikan dialog terhadap hasil karya kelompok lain. Guru memberikan penguatan terhadap dialog

tersebut. Guru memberi tahu kelompok apa yang harus dilakukan untuk memaparkan hasil diskusi. Sebagian kelompok akan mampu menyajikan hasil diskusinya, tetapi siswa tetap dapat memahami apa yang disampaikan guru; e). Analisis dan evaluasi prosedur pemecahan masalah. Sesi ini guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi dan penyempurnaan rangkuman materi. Siswa mencermati refleksi dan rangkuman yang disampaikan guru, serta membimbing pemecahan masalah sebagai hasil diskusi.

Rosidah, (2018) menyampaikan penerapan Model PBL terdiri dari lima tahap utama. Ini termasuk: 1) Orientasi siswa pada masalah. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan mendorong siswa agar siswa aktif dalam proses pemecahan masalah; 2) Dalam belajar siswa diorganisir, tahap ini pengorganisasian siswa dilakukan dan penyampaian tugas belajar terkait penyelesaian masalah; 3) Pada fase bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, guru mendorong dan membimbing siswa untuk mengumpulkan data yang sesuai. Guru juga membantu mereka menjalankan eksperimen untuk menemukan solusi masalah; 4) Pengembangan dan penyampaian hasil karya, Pada tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan presentasi hasil karya mereka, yang mencakup laporan penyelesaian masalah, prototipe, video, gambar, dan dokumen presentasi; 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, Pada

tahap ini, guru membantu siswa merenungkan dan menilai prosedur penyelidikan untuk menyelesaikan masalah yang telah dilakukan.

Adapun langkah-langkah yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Langkah-langkah menurut Rosidah yaitu: 1) Siswa diperkenalkan dengan topik; 2) Siswa diorganisir dalam pembelajaran mereka; 3) Investigasi individu dan kelompok dipandu; 4) Pekerjaan dikembangkan dan dipresentasikan; 5) Proses pemecahan masalah dianalisis dan dievaluasi.

c. Kelebihan & Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Keunggulan dari model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut: 1) Dengan PBL siswa untuk menggunakan cara berpikir kritis terhadap masalah dan mampu terampil dalam penyelesaian masalah; 2) Agar aktivitas siswa meningkat selama pembelajaran karena ada unsur mempraktekkan; 3) Dengan PBL menjadikan siswa terbiasa dengan pembelajaran dan menggunakan sumber yang tepat untuk pembelajaran; 4) Keaktifan siswa cenderung menciptakan pembelajaran yang kondusif dan efektif.

Kekurangan dalam model PBL ini adalah: 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat diterapkan dengan model ini; 2) Dalam penerapan model pembelajaran waktu yang dibutuhkan tidak sedikit 3) Bagi Sebagian siswa belum terbiasa terhadap kegiatan analisis permasalahan, karena tidak semua siswa memiliki cara penyelesaian

masalah yang sama; 4) Siswa dengan jumlah yang terlalu banyak akan membuat kesulitan guru dalam pemberian tugas (Hakim, 2022).

Model pembelajaran dengan konteks masalah ini memiliki kelebihan yaitu berupa pendekatan terstruktur di mana tanggung jawab ada pada setiap anggota atas aktivitas kelompok. Ini memastikan bahwa semua siswa terlibat dan aktif dalam aktivitas. Selain itu, model ini juga memotivasi siswa untuk memiliki kapasitas untuk penyelesaian masalah yang dimana mendorong siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, dan analitis. Model PBL ini terdapat kekurangan yaitu dikritik dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang tidak sedikit, dan karakteristik siswa yang berneka juga kondisi yang belum terbiasa dalam kegiatan analisis pemecahan masalah membuat model ini dalam pelaksanaannya kurang optimal.

2. Media Piramida *Store*

a. Pengertian Media Piramida *Store*

Pada hakekatnya informasi dapat ditransfer dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dalam lingkungan belajar yang direncanakan secara metodis (Sahib et. al., n.d.). Media pembelajaran ialah sebuah alat yang bisa digunakan untuk dalam membantu di proses kegiatan belajar sehingga dalam prosesnya makna pesan menjadi tersampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien (Sugiantara et.

al., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara guru memberikan pesan dan informasi kepada siswa. Ini memungkinkan guru untuk meningkatkan materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan siswa (Sugiantara et. al., 2024).

Media piramida ialah media tiga dimensi yang bisa membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran (Arifudin et. al., 2019). Media piramida ini dirancang dengan sangat menarik sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Arifudin et. al., (2019) menjelaskan media yang berfungsi sebagai alat peraga atau diklasifikasikan sebagai media visual tiga dimensi berdasarkan persepsi indera manusia, objek tiga dimensi adalah media yang termasuk ke dalam kategori media berdasarkan bentuk dan karakteristik fisiknya yang dapat diamati dari berbagai arah pandang.

Dari penjelasan pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran dan media piramida diatas, peneliti mengkombinasi antara kedua pengertian tersebut menjadi sebuah media yang difungsikan dalam proses belajar yang disebut dengan media piramida *store*. Kata "*store*" berasal dari kata bahasa inggris yang berarti toko. Toko dapat diartikan sebagai pasar kecil yang didalamnya memuat kegiatan transaksi antara penjual dan pembeli. Konsep toko merupakan penerapan penggunaan konsep matematika materi bilangan cacah dalam kehidupan keseharian yang memiliki kaitan dengan kemampuan berhitung bilangan cacah. Piramida *Store* adalah media konkret toko

mini yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar berhitung bilangan cacah yang berisi konten gambar dan angka bilangan cacah dimana siswa belajar mengoperasikan bilangan cacah yang ada dalam media tersebut. Piramida merupakan suatu media yang berbentuk segitiga yang didalamnya terdapat pilihan gambar dengan bilangan cacah yang mewakili sebuah media toko mini yang tersusun rapi.

b. Manfaat Media Piramida *Store*

Dalam kegiatan pembelajaran, media sangat penting karena membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dan merupakan bagian dari sistem untuk digunakan sebagai saran komunikasi. Media juga dapat membantu siswa lebih terlibat dan interaktif dalam pembelajaran (Wonga et. al., 2024). Di antara manfaatnya adalah berikut: 1) Mengurangi jumlah kata yang digunakan dalam penjelasan; 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan indera; 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberdayakan siswa untuk belajar sendiri; dan 4) Memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan kemampuan dan keterampilan kinestetik, visual, dan auditori.

Di bawah ini adalah beberapa contoh bagaimana media pembelajaran berfungsi:

- 1) Menggunakan media pembelajaran akan membantu tercipta lingkungan belajar yang lebih baik. Hal ini tidak hanya akan pada

mencapai tujuan lain, melainkan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

- 2) Penggunaan sebuah media pendidikan menjadi hal penting untuk proses pembelajaran secara keseluruhan, karena media pembelajaran adalah komponen teoretis yang berfungsi bersama dengan elemen lain untuk menyediakan lingkungan belajar yang diinginkan.
- 3) Peran ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam belajar harus sesuai kompetensi yang ingin dituju dan materi pembelajaran yang sebenarnya. Ini menunjukkan bahwa kompetensi dan bahan ajar harus terus diperhatikan saat menggunakan media pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran, yang berarti siswa dapat menggunakannya untuk mengumpulkan tujuan dan sumber daya mereka dengan lebih cepat dan lebih mudah.
- 5) Hasil belajar siswa dari penyajian media di pembelajaran meningkatkan proses belajar mengajar; umumnya, akan membutuhkan waktu yang lama untuk memantapkan dan menghasilkan pembelajaran berkualitas tinggi.
- 6) Media pembelajaran dapat membatasi verbalisme karena memberikan dasar yang nyata dalam berpikir.

Dapat disimpulkan penggunaan media di pembelajaran membantu dalam proses belajar, yaitu sebagai berikut: 1) Menjelaskan

informasi dengan minim kata agar lebih dipahami; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, energi, dan indera; 3) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri; 4) Menciptakan ruang siswa belajar secara mandiri melalui keterampilan dan kemampuan mereka yang visual, aural, dan kinestetik; 5) Membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, karena media pendidikan harus bersama dengan elemen lain untuk menyediakan lingkungan belajar yang diinginkan.

3. Kemampuan Literasi Numerasi

a. Pengertian Literasi Numerasi

Matematika tidak hanya membutuhkan rumus-rumus, tetapi juga menuntut siswa untuk menggunakan daya nalar atau pola pikir kritis untuk menjawab setiap permasalahan yang disajikan. Memiliki kemampuan literasi juga dapat membantu siswa memahami peran matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari (Damanik & Handayani, 2023). Berdasar Khakima et. al., (2021) salah satu keterampilan literasi dasar yang dapat digunakan dalam pengajaran di sekolah dasar adalah literasi numerasi. Kemampuan untuk menerapkan informasi secara kuantitatif juga dikenal sebagai numerasi. Literasi numerik, atau literasi numerasi, didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan penalaran dan menerapkan konsep bilangan matematika dan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. Penalaran adalah proses mengevaluasi dan memahami proposisi

dengan menggunakan bahasa sehari-hari atau simbol matematika, dan kemudian secara lisan dan tertulis mengartikulasikan pernyataan tersebut.

Kemampuan literasi numerasi berbeda dengan kemampuan matematika, tetapi memiliki hubungan dengan matematika dan merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan matematika atau kuantitatif yang dijalankan dalam kehidupan keseharian (Nur et. al., 2022). Menurut Dewida et. al., (2023) literasi numerik sangat penting untuk mengelola keuangan, membuat keputusan berdasarkan data, dan memahami informasi yang ditampilkan dalam tabel atau grafik, didalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penalaran matematis, analisis data, dan kapasitas untuk mendasarkan keputusan pada informasi kuantitatif adalah komponen dari literasi numerik.

Melatih kemampuan literasi numerasi siswa sangat penting karena ini adalah kecakapan awal yang setiap orang harus miliki dalam menjalani hidup di masa depan. Dengan memiliki kemampuan literasi numerasi, siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Durrotunnisa & Nur, 2020). Sejalan dengan Winarni et. al., (2021) kemampuan seseorang untuk mempelajari, menguraikan, menerapkan, dan menyampaikan berbagai komponen matematika (angka dan simbol) untuk terdapat terdiri dari tiga komponen: berhitung, hubungan numerasi, dan operasi aritmatika. Ketiga komponen ini sangat penting

untuk pembelajaran matematika dan dimulai sejak dini hingga kelas rendah (Aryani et. al., 2022).

Dengan demikian, kapasitas untuk mengeksplorasi, mengevaluasi, dan menjelaskan matematika dalam berbagai konteks- termasuk melakukan penelitian matematika dan mendeskripsikan matematika menggunakan konsep, fakta, dan prosedur, menjelaskan, atau menegaskan fenomena atau peristiwa dapat disimpulkan sebagai kemampuan literasi. Sedangkan numerasi merupakan kecakapan untuk mendalami matematika dan informasi kuantitatif serta menggunakan matematika dan operasi hitung dalam penyelesaian masalah di kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi numerasi disimpulkan merupakan kemampuan yang harus siswa miliki yang dimana sangat penting untuk menjalani kehidupan keseharian dan penyelesaian masalah di kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep matematika, aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah matematis dikenal sebagai literasi numerasi matematika.

b. Tujuan dan Manfaat Literasi Numerasi

Kemampuan literasi bagi setiap orang merupakan hal sangat penting. Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, berhitung, dan memecahkan masalah, bersama dengan tingkat keahlian yang diperlukan untuk kehidupan keseharian. Keterampilan literasi

sangat penting di abad ke-21 ini, terutama bagi generasi muda dan generasi millennial jika mereka ingin bersaing secara global.

Kehidupan sehari-hari sangat erat kaitannya dengan literasi numerasi, dan siswa harus mampu memahami dan memecahkan kesulitan. Siswa harus mampu memahami dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Untuk siswa, tujuan berikut adalah untuk mempelajari literasi numerasi:

- a. Meningkatkan dan memperkuat pemahaman siswa tentang berhitung dan kemampuan mereka untuk menguraikan data, tabel, grafik, dan diagram.
- b. Memecahkan masalah dan membuat penilaian rasional dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuan dan kemampuan literasi numerasi.
- c. Mengembangkan dan memperkuat sumber daya manusia Indonesia yang mampu mengelola sumber daya alam (SDA) yang melimpah sehingga dapat berkolaborasi dan bersaing dengan bangsa lain untuk kemakmuran dan kesejahteraan bangsa.

Berikut adalah beberapa manfaat bagi siswa yang belajar literasi numerasi yaitu: a. Siswa memiliki pemahaman dan kemampuan untuk merencanakan dan mengelola kegiatan dengan baik.; b. Siswa mampu menghitung dan menafsirkan informasi yang ada dalam kehidupan sehari-hari; dan c. Siswa memiliki kemampuan untuk membuat

keputusan yang tepat dalam setiap aspek kehidupannya (Khakima et. al., 2021).

c. Indikator Kemampuan Literasi Numerasi

Literasi numerasi adalah pemahaman dan kemampuan untuk: a) menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan aritmatika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari; b). Memeriksa data yang disajikan dalam beberapa format, termasuk bagan, tabel, dan grafik, dan kemudian menggunakan temuan analisis untuk meramalkan dan mengambil keputusan (Han et. al., 2017). Sejalan dengan pendapat Sari bahwa literasi numerasi adalah kemampuan dan pengetahuan untuk menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai format, seperti grafik, tabel, dan bagan, dan untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi juga mencakup kemampuan untuk menerapkan hasil analisis tersebut dalam proses pengambilan keputusan dan prediksi (Salsabilah & Kurniasih, 2022).

Dari uraian tersebut, indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan berbagai angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Sehingga dalam penelitian ini indikator untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa yaitu dengan hasil belajar aspek kognitif materi bilangan cacah kelas V. Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian ini ditetapkan dengan mencapai nilai siswa yang

mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75, serta mencapai Tingkat ketuntasan belajar sebesar 90%.

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan literasi numerasi merupakan kecakapan penting dalam diri siswa untuk menjalani kehidupan dan penyelesaian masalah di kehidupan keseharian. Pemahaman konsep matematika, aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah matematis dikenal sebagai literasi numerasi matematika. Siswa pasti akan menghadapi masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari; oleh karena itu, kemampuan literasi numerasi ini akan membantu siswa dalam mengidentifikasi masalah-masalah ini dan menemukan solusinya.

Matematika sering dianggap sebuah pembelajaran yang kurang menarik karena sulit dan abstrak. Sedangkan siswa sekolah dasar sendiri masih berada di tahap pemikiran konkret. Hal ini karena pemahaman dasar tentang matematika kurang dan tidak berhubungan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini yang menjadikan matematika membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya. Sehingga perlu adanya faktor sebagai solusi dan meminimalisir adanya kesalahan dalam siswa menghadapi kesulitannya.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara siswa kelas V di SDN Ngluduk 02 tentang materi bilangan cacah pada aspek operasi hitung penjumlahan-pengurangan dan membaca-menulis bilangan cacah. Siswa menguasai beberapa indikator, seperti kemampuan mereka untuk membaca dan menulis bilangan cacah, tetapi mereka belum menguasai semua, siswa belum

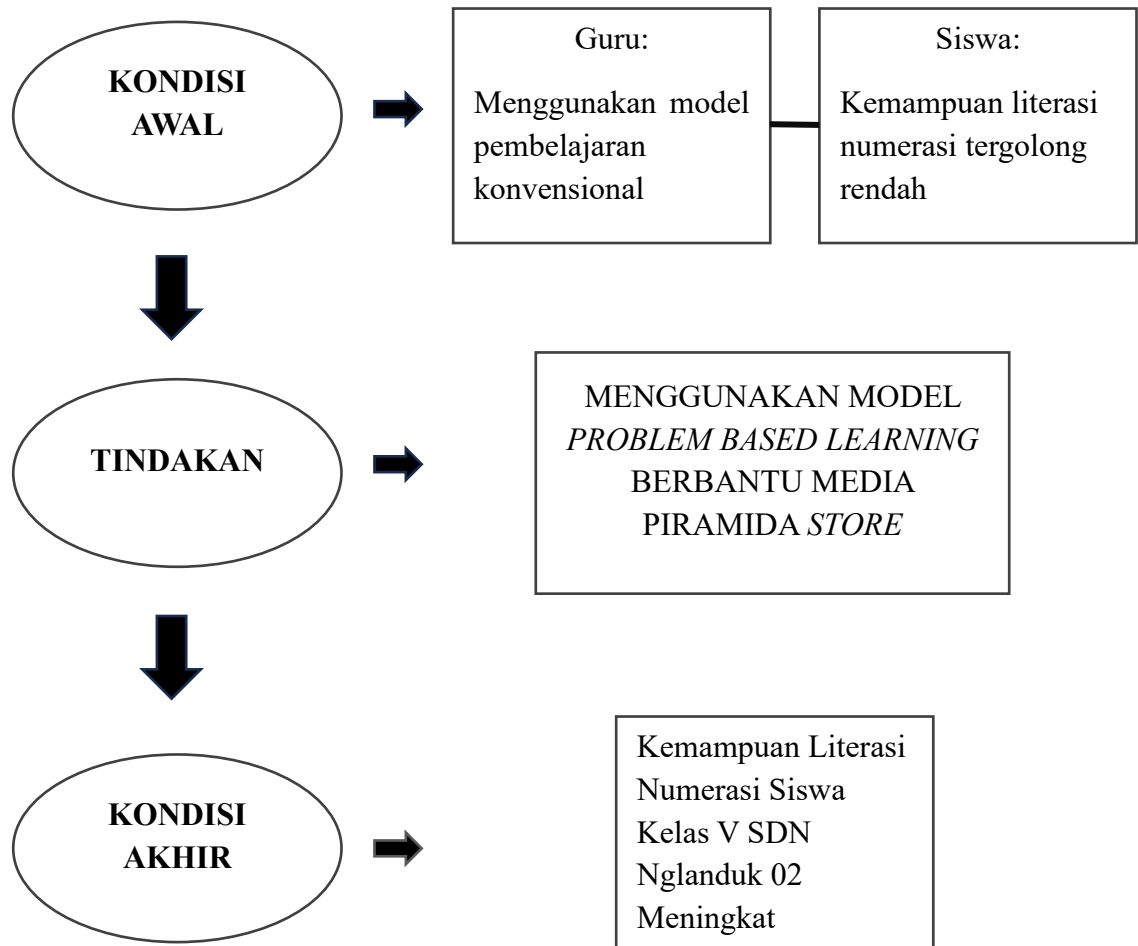
mampu melakukan pemahaman konsep dan pengaplikasiannya dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Pada kegiatan pembelajaran, beberapa hal yang perlu dilaksanakan: 1) metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas cukup baik, tetapi masih kurang menarik perhatian atau dorongan siswa untuk belajar; 2) model konvensional digunakan dalam kegiatan belajar, dengan guru lebih banyak menggunakan teknik ceramah dengan menyampaikan materi di depan kelas dan kemudian memberi siswa latihan soal dari buku ajar matematika; dan 3) pemanfaatan media pembelajaran yang belum efektif.

Setelah membaca referensi terkait dengan penelitian yang sama, peneliti akhirnya memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terkait kemampuan literasi numerasi pada siswa sekolah dasar di Ngluduk 02 di materi bilangan cacah. Peneliti disini melakukan upaya khusus seperti meningkatkan dan perbaikan pembelajaran kemampuan literasi numerasi di kelas. Dengan hal tersebut, peneliti memilih subjek dari siswa kelas 5 SDN Ngluduk 02, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Peneliti memilih model *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran literasi numerasi berbantuan media piramida *store*, dengan pertimbangan bahwa model dan media ini merupakan salah satu pendekatan yang efektif. Sesuai dengan pendapat Maqbullah et. al., (2018) untuk mengidentifikasi proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan situasi dunia nyata yang membutuhkan banyak data yang relevan dan dapat diterima. Guru membantu peserta didik menggabungkan pemahaman,

pengetahuan, dan keterampilan mereka untuk menemukan solusi yang efektif untuk masalah. Dapat dijabarkan pula bahwa model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa belajar dalam sebuah kelompok dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa dihadapkan dengan sebuah masalah kontekstual dimana siswa akan belajar tidak hanya berpaku pada materi tetapi siswa harus mampu memecahkan masalah sehingga dengan adanya hal tersebut melatih siswa untuk berpikir kritis dan menjadikan siswa memiliki kecakapan dalam penyelesaian masalah. Model ini tentunya akan berdampak untuk menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar matematika, dan memberi kenaikan pada motivasi juga hasil belajar siswa.

Piramida *Store* adalah media konkret toko mini yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar berhitung bilangan cacah yang berisi konten gambar dan angka bilangan cacah dimana siswa belajar mengoperasikan bilangan cacah yang ada dalam media tersebut. Piramida merupakan suatu media yang berbentuk segitiga yang didalamnya terdapat pilihan gambar dengan bilangan cacah yang mewakili sebuah media toko mini yang tersusun rapi. Konsep toko dari media ini merupakan penerapan penggunaan konsep matematika materi bilangan cacah dalam hidup keseharian yang berkaitan dengan kemampuan berhitung bilangan cacah.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas, diperoleh alur berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan perbaikan jangka pendek untuk masalah penelitian, hipotesis masih memerlukan validasi dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan. Berdasarkan tinjauan pustaka dan konseptualisasi masalah, peneliti merumuskan hipotesis penelitian. Hipotesis tersebut adalah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Piramida *Store* pada kemampuan Literasi Numerasi siswa kelas 5 SDN Nglanduk 02 Kabupaten Madiun dapat meningkat.