

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari di seluruh jenjang sekolah. Ilmu matematika ini mempelajari tentang logika yang mengenai bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain. Konsep-konsep dalam matematika harus sudah dikuasai sejak dini. Menguasai konsep matematika dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan berfikir kritis serta dapat membentuk kepribadian siswa.² Menurut Andriani, matematika sebagai ratu ilmu atau *mother of science*, yang artinya matematika merupakan sumber ilmu pengetahuan lainnya. Ada begitu banyak ilmu pengetahuan, penemuan, dan pengembangannya bergantung pada matematika.³

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa.⁴ Maka, dengan belajar matematika siswa dapat berpikir kritis dan terampil dalam berhitung serta dapat mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pelajaran lain. Akan tetapi, objek dalam matematika bersifat abstrak sehingga siswa maupun guru terkadang

² Luthfiana and Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (Air) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)* 2, no. 1 (June 29, 2019): 50–57.

³ Shila Majid Ardiyani and Riyadi Gunarhadi, "Realistic Mathematics Education in Cooperative Learning Viewed from Learning Activity," *Journal on Mathematics Education* 9, no. 2 (2018): 301–310.

⁴ Mariamah, "Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Terhadap Penguasaan Materi Siswa SMP Negeri 8 Kota Bima," *Jurnal Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (2017): 138–145.

mengalami kendala dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran sebagai berikut: (1) menjelaskan objek matematika, (2) memberi contoh objek matematika yang baru dijelaskannya, (3) meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh, dan (4) memberi latihan soal.⁵ Sehingga, pembelajaran matematika yang seperti itu cenderung akan membuat siswa menjadi cepat bosan, kurang tertarik dengan pembelajaran, pemahaman konsep kurang dikuasai atau kurang berkembang, sampai hasil belajar juga kurang memuaskan.

Pemahaman konsep juga akan mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap materi itu sendiri. Siswa yang sulit untuk memahami suatu materi matematika, selanjutnya akan lebih sulit lagi untuk memahami proses pembelajaran yang lebih lanjut. Selain itu, matematika juga dianggap sebagai salah satu ilmu dasar murni yang memiliki peran penting dalam perkembangan IMTEK dan dalam kehidupan lainnya.⁶ Oleh karena itu, ilmu matematika sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam menempuh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai jenjang yang lebih tinggi.

Melalui pidatonya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada Simposium PPI 2012 di New Delhi, menekankan bahwa pelajar harus membiasakan untuk mengobservasi dan menggunakan panca indera secara maksimal, kemampuan nalar, serta kemampuan mengkomunikasikan. Tetapi, rendahnya minat siswa

⁵ Sisca Afsari et al., "Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 189–197.

⁶ Luthfiana and Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (Air) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)* 2, no. 1 (June 29, 2019): 50–57.

terhadap proses pembelajaran disebabkan karena siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.⁷ Kurangnya keaktifan siswa menyebabkan kurangnya penggunaan panca indra, kemampuan bernalar, serta rendahnya kemampuan mengkomunikasikan. Sehingga, permasalahan tersebut mengakibatkan timbulnya masalah lain yaitu rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan. Kebanyakan pada hasil belajar matematika siswa mengalami nilai yang rendah. Pemahaman akan materi dan strategi yang disampaikan terkadang membuat siswa jenuh dan tidak semangat. Hal ini membuat siswa semakin tidak fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran matematika yang memiliki banyak rumus-rumus didalamnya membuat siswa menjadi pusing, sehingga jika dalam proses pembelajaran tidak sesuai akan berpengaruh terhadap belajar siswa.

Hasil belajar di Indonesia masih tergolong rendah dengan dibuktikannya oleh *Program for International Student Assesment (PISA)* tahun 2018. Menurut hasil studi *Program for International Student Assesment (PISA)* tahun 2018 yang menunjukkan kemampuan siswa Indonesia masih tergolong rendah. PISA merupakan organisasi yang memiliki tugas dan tujuan untuk menilai kemampuan siswa di seluruh dunia, serta bagian dari *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*.⁸ Terlihat dari hasil PISA 2018 bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 74 dari 79 negara pada kategori membaca, pada kategori matematika Indonesia berada pada urutan 73 dari 79 negara, pada kategori sains

⁷ Mita Syahliani, M Arifuddin Jamal, and Syubhan An'nur, *Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, vol. 2, 2014.

⁸ M Noviarsyah Dasaprawira, "Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Menggunakan Konteks Wisata Banyumas Dan Cilacap," *Prisma* 10, no. 1 (2021): 88.

Indonesia berada di urutan ke 71 dari 79 negara.⁹ Sehingga, dapat dikatakan pendidikan matematika di Indonesia masih terbelah rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, teknik dan cara penyampaian materi oleh pendidik juga mempengaruhi semangat siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar yang rendah akan mengakibatkan guru mengulangi lagi materi yang akan disampaikan, tetapi dengan waktu yang terbatas hal tersebut akan sulit dilakukan. Pada pengamatan yang telah dilakukan peneliti terdahulu, terlihat proses pembelajaran di kelas VIII bahwa guru masih berpusat pada proses pembelajaran diawali menerangkan materi di depan kelas kemudian diberikan contoh soal dan latihan-latihan. Siswa terlihat kurang termotivasi untuk mengetahui materi pembelajaran matematika, siswa juga cenderung pasif karena kurang diberikan kesempatan untuk aktif selama proses pembelajaran, kebanyakan siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, sehingga siswa bosan terhadap pembelajaran matematika.¹⁰

Guru harus bisa merancang metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai model atau strategi sesuai dengan kemampuan. Maka dari itu, pada proses pembelajaran guru harus memiliki strategi untuk menarik siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Strategi atau model pembelajaran ini dilakukan agar siswa dapat belajar secara

⁹ La Hewi and Muh Shaleh, "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 4, no. 01 (2020): 30–41.

¹⁰ Luthfiana and Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (Air) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)* 2, no. 1 (June 29, 2019): 50–57.

efektif dan efisien serta dapat memahami tujuan dari pembelajaran yang telah diberikan. Seorang guru juga harus memperhatikan proses dan hasil belajar dalam meningkatkan mutu pendidikan.¹¹ Usaha dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pembaruan atau inovasi (pembelajaran menggunakan metode, model, strategi).

Peneliti berencana mengaplikasikan model pembelajaran yang dapat mengubah hasil belajar yang masih rendah, yaitu dengan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR). Pada model pembelajaran tersebut, nanti siswa akan lebih didorong untuk aktif, berani untuk mengeluarkan pendapat, dapat berfikir lebih kreatif, serta dapat memecahkan masalah-masalah yang diberikan. Model pembelajaran ini tidak akan hanya berpusat pada guru saja. Penggunaan indera, kemampuan bernalar, serta kemampuan komunikasi akan menjadi salah cara mengaplikasikan pembelajaran yang lebih efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menentukan kunci keberhasilan dalam sebuah proses dan tujuan dari pembelajaran.

Salah satu cara efektif dan efisien agar berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu dengan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR). Menurut Ainia, Kurnianingsih, Nila, dan Sapti, suatu model pembelajaran efektif dapat diterapkan untuk mendorong siswa aktif dan kreatif untuk mengikuti pembelajaran salah satunya dengan model pembelajaran *Auditory, Intellectually,*

¹¹ Winda Elinawati et al., *Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Implementation of Auditory*, vol. VII (Cetak, 2018).

Repetition (AIR).¹² Menurut Pujiastuti, model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada tiga aspek yaitu *Auditory* (mendengar), *Intellectually* (berfikir), *Repetition* (pengulangan).¹³

Pada peneliti Maria dan Reny, kelebihan model pembelajaran ini diantaranya yaitu: siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan sering mengemukakan pendapat, siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan secara baik, siswa dengan kemampuan rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri, siswa akan termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan, siswa memiliki banyak pengetahuan untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan. Kelemahan model pembelajaran ini adalah membuat dan menyiapkan masalah matematika bagi siswa bukanlah mudah, siswa dengan kemampuan tinggi bisa ragu dan mencemaskan jawabannya, sangat sulit mengemukakan masalah yang langsung dipahami siswa.¹⁴ Kelebihan model pembelajaran ini adalah melatih pendengaran dan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat (*Auditory*), melatih siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif (*Intellectually*), melatih

¹² Mujayem Ainia, Qurotuh, Kurniasih, Nila, & Sapti, "Eksperimentasi Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kaligesing Tahun 2011/2012," *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2012): 75–80.

¹³ Hernik Pujiastutik, "Penerapan Model Pembelajaran *AIR (Auditory , Intellectually , Repetition)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Belajar Pembelajaran," *Proceeding Biology Education Conference* 13, no. 1 (2016): 515–518.

¹⁴ Luthfiana and Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (Air)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)* 2, no. 1 (June 29, 2019): 50–57.

siswa untuk mengingat kembali tentang materi yang pernah dipelajari (*Repetition*), sehingga siswa lebih aktif dan kreatif.¹⁵

Selain menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR), agar pembelajaran lebih menarik maka peneliti berencana menggunakan media pembelajaran untuk menambah suasana kelas menjadi menyenangkan. Dasar pertimbangan menggunakan media pembelajaran adalah dapat memenuhi kebutuhan atau pencapaian tujuan.¹⁶ Media pembelajaran merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang tidak terpisahkan demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.¹⁷ Sehingga, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini nanti dapat membangkitkan keinginan serta minat, membangkitkan motivasi belajar, serta dapat membawa pengaruh baik terhadap siswa.

Salah satu media yang dapat diterapkan agar pembelajaran menarik adalah menggunakan media *flash card*. Seperti yang diterapkan oleh Rendy Wijayanto dan Sutriyono, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas VIII SMP” membuktikan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *flash card* valid sebesar 90% , validitas tampilah sebesar 84,74%, dan nilai kepraktisan sebesar 81,54%, sehingga media ini efektif digunakan dalam pembelajaran.¹⁸ Hal ini juga sejalan

¹⁵ Luthfiana and Wahyuni, “Penerapan Model ...,” hal.52

¹⁶ Rendy Wijayanto and Sutriyono Sutriyono, “Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas Viii Smp,” *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 1 (2018): 71.

¹⁷ Muslimin Muslimin, Muslimin Tendri, and Ichwatun Khasanah, “Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII,” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021): 13–21.

¹⁸ Wijayanto and Sutriyono, “Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas Viii Smp.” *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, no.1 (2018): 71-76

dengan penelitian yang dilakukan oleh Kokom komalasari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card Math* terhadap Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media ini ternyata baik untuk meningkatkan hasil belajar.¹⁹ Sehingga, dari penjelasan diatas peneliti akan menerapkan media tersebut dalam penelitian ini guna untuk menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan.

Media *flash card* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu kecil bergambar atau teks.²⁰ Sedangkan, media *flash card math* merupakan bentuk kartu informasi yang kecil berisi gambar atau teks tentang pelajaran matematika. Kartu ini dapat memberikan berbagai manfaat yang dapat mengubah cara belajar siswa menjadi lebih mudah. Manfaat dari media *flash card math* diantaranya yaitu membantu siswa untuk mengingat rumus atau ketentuan yang digunakan dalam mengerjakan soal, meringkas catatan, serta dapat dibawa kemana-mana karna lebih praktis.²¹ Adapun beberapa keunggulan dari media *flash card math* yaitu asosiasi yang kuat antara bagian depan dan bagian belakang, memenuhi prinsip manajemen otak yang efektif, menguatkan ingatan dan pemahaman secara spesifik, memiliki mobilitas yang tinggi, dapat dimainkan

¹⁹ Kokom Komalasari, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 2 (2016): 237–246, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1191>.

²⁰ Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto, “Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2008–2016.

²¹ Kokom Komalasari, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 2 (2016): 237–246, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1191>.

dan dibawa kemana-mana.²² Menggunakan media *flash card math* diharapkan siswa dapat lebih tertarik terhadap pembelajaran dan timbul rasa senang dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Sehingga, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Aritmatika sosial adalah penerapan dari asas perhitungan matematika dalam aktifitas sosial sehari-hari seperti perdagangan, perbankan, dan lain-lain.²³ Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Bajawa Utara, terhadap guru dan siswa didapatkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang matematika. Diantaranya pelajaran yang di anggap sulit oleh siswa adalah pelajaran aritmatika sosial. Kejadian ini dapat dilihat dari keterangan hasil ujian tahun pelajaran 2013/2014 dan keterangan hasil Ujian Nasional 2013/2014 yang dikeluarkan oleh pusat penelitian pendidikan (puspendik). Hasil analisis UN 2013 dan 2014 kedudukan mata pelajaran matematika khususnya pada materi aritmatika sosial sebagai pelajaran yang mempunyai daya serap kecil. Materi aritmatika sosial dipilih karena turunnya presentase kemampuan materi aritmatika sosial pada UN 2014 dibandingkan UN 2013 sebanyak 4,18%. Pada tahun 2013 presentase penguasaan materi aritmatika sosial di SMP Negeri 1 Bajawa Utara sebanyak 45,92% sedangkan pada UN 2014 presentase penguasaan materi aritmatika sosisal sebanyak 41, 74%.²⁴

²² Riswana Maulidah, dkk. 'Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa.' 8:1–23. 'Ksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa' 8 (2016): 1–23.

²³ Maria Editha Bela, Melkior Wewe, and Siska Lengi, "Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 391–400.

²⁴ Maria Editha Bela, Melkior Wewe, and Siska Lengi, "Pengembangan ...," hal 392

Berdasarkan observasi pra penelitian, menjelaskan bahwa dari salah satu guru matematika SMP Negeri 2 Sumbergempol yang peneliti konsultasi pada hari Senin tanggal 12 Desember 2022 pukul 10.30 WIB , mengatakan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan saat belajar materi aritmatika sosial. Kesulitan belajar yang dialami siswa diakibatkan karena pembelajaran yang kurang efektif serta materi yang sulit dipahami oleh siswa kelas VII. Pemahaman konsep serta penyelesaian soal juga menjadi kendala bagi siswa dikarenakan siswa tidak terbiasa membaca soal yang panjang, motivasi belajar yang kurang, jarang melakukan latihan-latihan soal, serta masih sering melakukan kesalahan dalam perhitungan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus pada penelitian ini adalah **Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) Berbantuan Media *Flash Card Math* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Sumbergempol**. Diharapkan dengan penerapan ini hasil belajar siswa dapat maksimal serta dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) berbantuan media *flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aritmatika sosial?

2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) berbantuan media *flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) berbantuan media *flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) berbantuan media *flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aritmatika sosial.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap dari hasil penelitian dapat memberikan deskripsi mengenai strategi, model dan metode yang sesuai, sehingga dapat mengetahui kemampuan panca indra dan kreativitas siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam menggali ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Kegunaannya bagi siswa adalah untuk mengetahui kemampuan panca indra dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat melatih siswa lebih kreatif, aktif dan efektif, dapat berargumentasi, dapat memberikan pendapat, serta dapat memecahkan persoalan-persoalan. Sehingga, jika kemampuan tersebut dapat digunakan secara maksimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Kegunaan bagi guru adalah untuk mengetahui karakteristik siswa dalam menggunakan panca indra dan kreativitas menggunakan media sehingga dapat melihat metode serta media pembelajaran sudah efektif atau belum terhadap hasil belajar.

c. Bagi sekolah

Kegunaan bagi sekolah adalah diharapkan dengan adanya penelitian ini semoga hasilnya dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Serta, keberhasilan yang diperoleh dari hasil belajar siswa dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Kegunaan bagi peneliti lain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu-ilmu pengetahuan. Ilmu-ilmu pengetahuan yang didapat juga bisa dijadikan sebagai sarana dan prasarana untuk menambah pengalaman dan wawasan. Serta, dapat lebih memahami

kegunaan panca indra serta media pembelajaran agar dalam penelitian yang diteliti lebih maksimal.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus di uji kebenarannya adalah ada pengaruh model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) berbantuan media *flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aritmatika sosial

F. Penegasan Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.²⁵

b. Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR)

Model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) adalah model yang menghubungkan tiga ranah, yaitu: *Auditory* yaitu belajar dengan mengutamakan berbicara dan mendengar, *Intellectually* yaitu

²⁵ Fauza Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran," *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): 31–52.

belajar harus menggunakan kemampuan berpikir, dan *Repetition* yaitu belajar dengan mengadakan pengulangan atau mengulang kembali.²⁶

c. Media *Flash Card Math*

Media *flash card math* adalah sebuah permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar yang dirancang agar dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya meningkatkan daya ingatan dan pemahaman matematika siswa.²⁷

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik.²⁸

e. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan materi matematika yang membahas perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari.²⁹

2. Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta

²⁶ Efri Yunita, Gustimal Witri, and Hendri Marhadi, *The Implementation of Aditory, Intellectually, Repetition (AIR) Model Can Improving Results of Learning of Mathematics Students of Class VB SDN 13 Pekanbaru*, n.d.

²⁷ Azhima, Meilanie, and Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, no. 2 (2021): 2008-2016

²⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 3, no. 1 (2018): 171–187.

²⁹ Nandya Paramitha and Tri Nova Hasti Yunianta, "Analisis Proses Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Aritmatika Sosial Siswa Berkemampuan Tinggi," *Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 10 (2017): 983–994.

segala fasilitas yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

- b. Model pembelajaran AIR adalah metode pembelajaran yang mengandalkan panca indra sebagai alat yang digunakan untuk menyimak, berfikir, serta pengulangan yang lebih mengarah pada pendalaman, perluasan, dan pemantapan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.
- c. Media *flash card math* adalah salah satu media pembelajaran berbentuk kartu kecil-kecil berisikan gambar atau teks yang memuat rumus-rumus atau ringkasan pelajaran matematika.
- d. Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan pada diri siswa yang dapat dilihat, diamati, dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta ketrampilan.
- e. Aritmatika sosial adalah materi dalam matematika yang membahas tentang kehidupan sosial seperti untung dan rugi, rabat, bruto, neto, dan juga pajak.