

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai delapan hal pokok, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, serta (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum merdeka, kemampuan berpikir kritis siswa menjadi salah satu kompetensi penting yang dikembangkan, baik dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Puspita & Dewi, 2021). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah matematika. Menurut Kemendikbudristek (2022) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis, serta menjadi dasar dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Matematika memiliki peran penting karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan berlogika melalui aktivitas pembelajaran. Proses ini pada akhirnya menghasilkan pemahaman terhadap materi matematika, yang meliputi fakta, konsep, prinsip, operasi, hubungan, permasalahan, serta solusi matematis yang bersifat formal dan universal. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Fredlina dkk. (2021) yang menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran dasar yang wajib diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, pembelajaran

matematika di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan analitis, sistematis, logis, dan kreatif (Widiyanti & Wiarta, 2021).

Kemampuan ini sangat dibutuhkan untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika menjadi landasan penting dalam membentuk kecakapan hidup siswa. Selaras dengan hal tersebut tujuan dari pembelajaran matematika menurut Kemendikbudristek (2022) meliputi kemampuan siswa memahami dan menggunakan konsep, prinsip, dan operasi matematika secara tepat dalam menyelesaikan masalah. Kemudian, pembelajaran ini juga bertujuan mengembangkan kemampuan bernalar, memecahkan masalah, mengomunikasikan ide matematika, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pelaksanaan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengembangkan kreativitas dalam mengajar. Hal ini berarti, pembelajaran harus dilakukan dalam suasana yang interaktif, menyenangkan, dan penuh tantangan, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Pada proses belajar mengajar, guru dan siswa merupakan dua unsur yang saling terkait dan membutuhkan interaksi komunikasi yang baik. Hubungan ini sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai kompetensi pengetahuan secara maksimal. Pembelajaran tidak hanya tentang kegiatan guru yang merancang materi pengajaran, melainkan juga tentang menciptakan suasana belajar yang mendukung agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan mendapatkan pemahaman yang berarti. Dengan perencanaan yang matang, situasi dan kondisi belajar dibuat sedemikian rupa sehingga siswa dapat berinteraksi dengan optimal,

memperoleh pengetahuan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Putri dkk., 2023).

Menurut panduan dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) tahun 2022, keberhasilan siswa dalam mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Apabila seorang siswa memperoleh nilai antara 86 hingga 100, maka ia dianggap telah mencapai ketuntasan belajar dan layak mendapatkan materi pengayaan guna mendorong pengembangan kemampuannya lebih lanjut (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, terdapat Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 yang dapat dilihat pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber : Agung dkk. (2022)

Berdasarkan PAP skala 5, siswa dinyatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran jika sudah mencapai rata-rata 80–89 yang dikategorikan dengan predikan “baik” (Agung dkk., 2022). Selaras dengan keberhasilan siswa dalam mencapai ketuntasan pembelajaran, adapun salah satu capaian pembelajaran pada muatan matematika diantaranya siswa mampu menghitung perkalian bilangan cacah sampai 100. Perkalian bilangan cacah merupakan dasar penting dalam matematika, terutama bagi siswa kelas IV SD. Materi ini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jumlah barang, menentukan total belanja, atau menyusun kelompok secara merata. Pemahaman perkalian yang baik

membantu siswa berpikir logis dan menyelesaikan masalah sederhana dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama Ibu Ni Putu Debby Nelarosita, S.Pd selaku wali kelas IV A SD No. 4 Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung pada hari Kamis, 13 Maret 2025 pukul 14.00 Wita, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SD No. 4 Dalung yang kurang optimal. Siswa masih kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian bilangan cacah. Adapun upaya guru untuk mengatasi permasalahan tersebut, seperti pada saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan video pembelajaran dari *platform YouTube* untuk menjelaskan materi operasi hitung perkalian bilangan cacah serta memberikan latihan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa. Walaupun upaya tersebut telah dilakukan oleh guru, masih terdapat 22 dari 26 siswa yang belum memenuhi BSKAP. Demikian pula hasil belajar rata-rata siswa yang diperoleh hanya mencapai 62 yang dapat dikategorikan “kurang” pada rentangan 40-64 berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (Agung dkk., 2022).

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah masih kurang optimal akibat beberapa faktor. Salah satu faktor internalnya adalah kurangnya motivasi belajar, terutama ketika menghadapi materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Mereka cenderung menganggap konsep tersebut terlalu abstrak dan sulit dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga minat untuk mendalami materi tersebut menurun. Selain itu, keterbatasan dalam minat baca dan pemahaman awal juga

menghambat kemampuan mereka untuk memahami materi secara mendalam. Matematika juga sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi siswa. Di sisi lain, faktor eksternal juga turut berperan, seperti selama proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan variasi media, dan hanya mengandalkan media yang tersedia di sekolah, seperti media cetak. Keterbatasan waktu dalam mengembangkan media menyebabkan guru hanya menggunakan media yang ada tanpa berupaya mengembangkan media pembelajaran secara optimal, sumber belajar yang digunakan pun terbatas pada buku guru, buku siswa, serta video yang diunduh dari *YouTube*. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan cenderung berpusat pada guru (*teacher center*). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan variasi metode atau pendekatan lain yang tersedia. Penggunaan metode ceramah ini membuat pembelajaran berlangsung satu arah dan cenderung membosankan bagi siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa pasif dalam mengikuti penjelasan pada materi operasi hitung perkalian.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan serta faktor penyebab yang bervariasi, solusi yang dapat ditawarkan adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan fleksibel, yang mampu beradaptasi dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar siswa. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, mereka diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu solusinya adalah

mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV di SD No. 4 Dalung pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Media yang akan dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai bentuk media seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, hingga kuis yang dikemas dalam bentuk digital dan digunakan sebagai media penyampai pesan. Kombinasi ini menjadikan materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, mengatasi batasan ruang dan waktu, serta meningkatkan minat belajar siswa (Manurung 2020).

Penggunaan multimedia interaktif yang menarik dan sesuai kemampuan peserta didik akan lebih efektif bila diterapkan dengan pendekatan kontekstual, sehingga materi pembelajaran dapat dihubungkan langsung dengan pengalaman dan situasi nyata yang dialami peserta didik. Pendekatan kontekstual yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna dari materi yang dipelajari di sekolah dengan mengaitkannya pada situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sebutan lain dari pendekatan ini, berakar pada filosofi konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi individu berdasarkan pengalaman masing-masing (Supratman dkk., 2023). Dalam konteks pembelajaran matematika, pendekatan kontekstual berfokus pada penggunaan konsep-konsep matematika dalam permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami serta mengaplikasikan pengetahuan mereka secara bermakna.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai alasan dipilihnya multimedia interaktif berbasis kontekstual, terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya yang

menunjukkan kelayakan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Wiarta (2021) dengan judul Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada pembelajaran matematika, menunjukkan hasil penelitian, bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam pembelajaran matematika kelas II SD memiliki kualitas yang sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Wedayanti & Wiarta (2022) yang berjudul Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Matematika Kelas IV SD mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan pendekatan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media yang memungkinkan siswa untuk mengoperasikannya secara mandiri, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Wahyuningsih & Parmiti (2023) yang berjudul *3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects* mengungkapkan bahwa multimedia interaktif berpendekatan kontekstual untuk kelas IV efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Bahasa Inggris. Terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Sugitra Sugitra, Wiarta, Ganing (2022) dengan judul penelitian Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika, menunjukan bahwa media pembelajaran yang mengacu pada

pendekatan *contextual learning* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendorong semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, didukung dengan penelitian Sari & Wiyasa (2021) dengan judul *Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students*, mengungkapkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan merupakan media yang sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian tersebut, multimedia interaktif serta penerapan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan, dikemas dengan nama Siap Hitung Bilangan Cacah Ceria yang diakronimkan menjadi Sipitung Bicara, akronim ini dipilih untuk mempermudah penyebutan serta memudahkan siswa mengingat media pembelajaran ini. Sipitung Bicara merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung perkalian bilangan cacah, khususnya pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Media ini mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis yang dapat diakses dan dikendalikan secara langsung oleh siswa melalui tombol navigasi.

Dari lima hasil penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang membahas mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual

materi operasi hitung perkalian bilangan cacah muatan matematika. Berdasarkan uraian tersebut akan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Sipitung Bicara Berbasis Kontekstual Muatan Matematika Materi Perkalian Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD No. 4 Dalung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Terdapat 22 siswa dari jumlah keseluruhan 26 siswa kelas IV yang belum memenuhi ketercapaian BSKAP pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Demikian pula pada rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh hanya mencapai 62 yang dikategorikan “kurang” berdasarkan PAP skala 5.
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran kurang bervariasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- 3) Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan guru cenderung menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah tanpa berupaya mengembangkan media pembelajaran secara optimal.
- 4) Kegiatan pembelajaran cenderung monoton sebab guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat proses belajar tetap berpusat pada guru (*teacher center*).

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus diselesaikan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan, yaitu terdapat 22 siswa dari jumlah keseluruhan 26 siswa kelas IV yang belum memenuhi ketercapaian BSKAP pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Demikian pula pada rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh hanya mencapai 62 yang dikategorikan “kurang” berdasarkan PAP skala 5 serta pemanfaatan media pembelajaran kurang bervariasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah hasil rancang bangun media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung?
- 2) Bagaimanakah validitas media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung?

- 3) Bagaimanakah kepraktisan media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media penggunaan Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui hasil rancang bangun media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung.
- 2) Untuk mengetahui validitas media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media Sipitung Bicara berbasis kontekstual muatan matematika materi perkalian bilangan cacah siswa kelas IV SD No. 4 Dalung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media Sipitung Bicara materi operasi hitung perkalian bilangan cacah kelas IV, yang dirancang dengan pendekatan kontekstual dalam mata pelajaran matematika. Media ini dikembangkan untuk mendukung dan memperkuat proses pembelajaran di kelas. Adapun spesifikasi dari media Sipitung Bicara sebagai berikut.

- 1) Media Sipitung Bicara merupakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang bertujuan memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi, khususnya operasi hitung perkalian bilangan cacah. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan hasil belajarnya meningkat secara optimal.
- 2) Media ini memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, dan kuis, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Media pembelajaran Sipitung Bicara memberikan pengalaman belajar yang bersifat *student centered*, dengan fitur navigasi yang memungkinkan siswa memilih topik, mengulang materi, atau langsung mengakses latihan soal sesuai dengan kebutuhannya. Komponen interaktif dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa berdasarkan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
- 4) Materi yang disajikan dalam media ini bersumber dari buku guru dan beberapa referensi pendukung lainnya, sehingga siswa dan guru memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai materi operasi hitung perkalian bilangan cacah.

- 5) Media Sipitung Bicara dapat digunakan secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Media ini mendukung pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring secara mandiri oleh siswa, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *laptop*, ponsel, maupun komputer.
- 6) Pengembangan media ini dilakukan dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak, yaitu *Lumi Education*, *Canva*, *CapCut*, serta *platform* daring seperti *Zep qiuz*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media Sipitung Bicara berbasis kontekstual pada muatan matematika kelas IV sekolah dasar ini didasari pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media pembelajaran Sipitung Bicara berbasis kontekstual pada materi perkalian bilangan cacah muatan matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi operasi hitung perkalian bilangan cacah.
- 2) Berbasis kontekstual dalam media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan mengaitkannya pada situasi dan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pengembangan media pembelajaran Sipitung Bicara mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir logis siswa

dalam kegiatan pembelajaran matematika secara menyenangkan dan bermakna.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan media Sipitung Bicara sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media Sipitung Bicara berbasis kontekstual hanya difokuskan pada muatan matematika, khususnya materi perkalian bilangan cacah, sehingga belum mencakup materi atau muatan pelajaran lainnya di tingkat sekolah dasar.
- 2) Media Sipitung Bicara hanya dirancang dan dikembangkan untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar, sehingga penggunaannya belum dapat diadaptasi secara langsung oleh jenjang kelas lain karena disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas IV.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mengurangi terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- 2) Siap Hitung Bilangan Cacah Ceria yang diakronimkan menjadi Sipitung Bicara, akronim ini dipilih untuk mempermudah penyebutan serta memudahkan siswa mengingat media pembelajaran ini. Media Sipitung Bicara merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung perkalian bilangan cacah, khususnya pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Media ini mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis yang dapat diakses dan dikendalikan secara langsung oleh siswa melalui tombol navigasi.
- 3) Pendekatan kontekstual adalah cara belajar yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih mudah dipahami.
- 4) Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, mengenal bentuk, pengukuran, geometri, bilangan, dan pengolahan data.
- 5) Operasi hitung perkalian bilangan cacah adalah proses untuk menghitung hasil penjumlahan berulang dari suatu bilangan cacah. Perkalian termasuk keterampilan dasar matematika yang penting untuk membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.