

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah penting bagi kita maupun generasi ke generasi pendidikan juga sebagai bekal hidup untuk keberlangsungan nasib warga negara dan anak-anak bangsa. Dengan adanya pendidikan maka terbit juga berbagai macam ilmu pengetahuan yang dapat membekali taraf hidup manusia yang memiliki cita-cita yang di inginkan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta kemajuan bangsa. Keberadaan pendidikan menjadi sarana strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu membangun kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (Trimuningsih, 2021). Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan membentuk serta mengembangkan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Dalam proposal ini, pendidikan dipahami sebagai proses penyampaian dan penanaman nilai-nilai yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan sikap, perilaku moral, serta kemampuan kognitif peserta didik. Proses tersebut diarahkan untuk menyempurnakan perkembangan

manusia sebagai makhluk sosial dengan tetap berlandaskan pada nilai-n yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Pola pendidikan yang diterapkan tidak terlepas dari sistem pemikiran mengenai hakikat kebenaran, pengetahuan, nilai, dan moralitas yang menjadi dasar serta arah pencapaian tujuan pendidikan. (Esuhaedin, 2023).

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia serta meningkatkan kualitas individu dan kehidupan masyarakat. Dalam perkembangannya, tingkat pendidikan kerap digunakan sebagai salah satu tolok ukur untuk melihat kemampuan seseorang dan kemajuan suatu peradaban. Pada prinsipnya, semakin tinggi pendidikan yang diperoleh seseorang, semakin tinggi pula kualitas kemampuan yang diharapkan dimilikinya. Akan tetapi, tingkat pendidikan tidak selalu menjadi jaminan bahwa seseorang memiliki kredibilitas dan moralitas yang baik. Perkembangan teknologi yang semakin maju pada era Revolusi Industri 4.0, khususnya dalam bidang digital, turut menghadirkan tantangan yang berpotensi memengaruhi akhlak, moral, etika, serta perilaku manusia (A'Yunin, 2022).

Pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya, salah satunya ialah kompetensi dan peran guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik memiliki peran aktif untuk melangsungkan proses belajar untuk hasil yang baik dari peserta didiknya. Selain memiliki peran yang aktif seorang pendidik/guru juga mesti memiliki inovasi yang luas dan tiada habisnya untuk melangsungkan proses pembelajaran agar menghasilkan konten pembelajaran yang konvensional dan relevan untuk diterapkan. Di sisi lain seorang pendidik/guru

yang berperan penting dalam proses belajar peserta didik juga memiliki tanggung jawab penting dalam melangsungkan proses pembelajaran. Tanggung jawab yang dimaksud mencakup pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang sangat bergantung pada kualitas proses pendidikan. Pendidikan berperan dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik agar mengalami peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya. Ketiga aspek tersebut, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, terbentuk melalui proses pembelajaran yang dapat berlangsung dalam pendidikan formal, nonformal, maupun informal (Fadillah, 2019).

Proses pembelajaran matematika melibatkan interaksi antarkomponen pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran matematika juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membentuk pemahaman terhadap konsep-konsep matematika melalui proses konstruksi pengetahuan yang dilakukan secara mandiri. Tujuan pembelajaran matematika yakni menggali secara mendalam kemampuan menghitung pada usia anak SD dalam berbagai materi di antaranya yaitu materi perkalian dasar. Matematika merupakan alat untuk berpikir, berkomunikasi, dan alat untuk memecahkan permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dinyatakan bahwasannya kehidupan kita tidak lepas dari ilmu matematika bahkan dapat dikatakan melangsungkan aktivitas dan keberlangsungan hidup matematika tetap memiliki peran penting dalam memecahkan masalah yang kita alami di dalam keseharian (Gusteti & Neviyarni, 2022). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) menekankan proses pembelajaran matematika yang

berlandaskan pada pengalaman dan permasalahan nyata yang dekat den siswa. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dikaitkan dengan kondisi kehidupan sehari-hari serta lingkungan sosial siswa sehingga materi yang dipelajari memiliki keterkaitan dan relevansi dengan kehidupan masyarakat. Dengan adanya penawaran tersebut sebagai tenaga pendidik juga dapat mengembangkan inovasi mengajar kepada siswanya terutama pada materi konsep perkalian dasar yang penting untuk di jelaskan secara rinci kepada peserta didiknya. Tenaga pendidik juga bisa mengembangkan media pembelajaran yang bersifat real dan tentunya dapat membangun semangat siswa yang tinggi dalam belajar konsep dasar perkalian. Dalam tanda kutip jika menerima penawaran dari pendidikan matematika realistik (PMRI). (Sukasno et al., 2023)

Pembelajaran matematika sering di anggap susah oleh beberapa kalangan peserta didik dengan banyak keluhan – keluhan yang berbeda – beda yang dimana tentunya pelajaran matematika tersebut tidak ada yang sulit namun yang menjadi kendala ialah bagaimana peran seorang pendidik/guru menyikapi akan keluhan – keluhan tersebut. Yang dimana peran guru dalam mengembangkan strategi maupun metode mengajar dalam hal mengajar matematika harus bervariasi dan memiliki inovasi yang tiada habisnya. Dengan cara tersebut dapat menghambat paradigma seseorang atau pun peserta didik yang berpikiran bahwasannya pembelajaran matematika tersebut di anggap sulit.

Media merupakan sarana yang mengintegrasikan kebutuhan teknologi dengan komunikasi untuk mendukung penyampaian informasi secara efektif. Serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih dan dilihat dari apa media

tersebut media juga ada jenisnya seperti media kongkret dan media digital. semua tergantung pada kebutuhan dari konsumen dan juga keselarasan pada materi di mata pelajarannya. Media juga memiliki peranan yang sangat besar pada proses pembelajaran. Perkembangan pembelajaran saat ini menunjukkan adanya peralihan dari kegiatan yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih modern melalui penerapan berbagai metode dan media inovatif. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan. Lingkungan belajar yang dirancang secara terstruktur dan sistematis dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merancang dan mengembangkan media konkret berupa papan perkalian untuk membantu mempermudah proses pembelajaran siswa dalam memahami konsep dasar perkalian pada kelas III. Media ini juga memiliki fungsi yang dimana memudahkan siswa untuk mengetahui konsep perkalian dengan soal berapa di kali berapa sehingga mudah menemukan hasil dengan penggunaan papan perkalian tersebut. (Saleh et al., 2023).

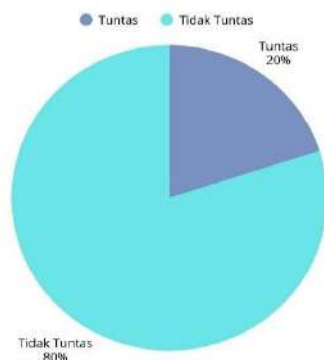
Konsep dasar perkalian merupakan salah satu materi matematika yang masih menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Penguasaan materi ini penting bagi siswa karena dapat menjadi dasar untuk mendukung pembelajaran pada jenjang berikutnya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Meskipun demikian, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian dasar. Kondisi tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kekeliruan dalam memahami hubungan

antara penjumlahan dan perkalian, karena konsep perkalian berupa penjumlahan berulang dari suatu bilangan. Yang menjadi masalah yakni metode pendidik/guru dalam mengajarkan konsep perkalian yakni hanya menggunakan segenggam jari tangan dengan cara menyuruh siswa untuk menghitung setiap angka yang dikalikan ketika seorang siswa yang tidak afal dalam melangsungkan proses belajar perkalian di dalam kelas. Dengan adanya hal tersebut siswa mengalami kejenuhan dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Di sisi lain metodenya yang monoton penggunaan media pembelajaran pada SD Negeri 2 Silangjana juga tidak tersedia bahkan guru tidak menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk semangat dalam melangsungkan proses pembelajaran perkalian (Yulianisa & Sudihartinih, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang minim pada SD Negeri 2 Silangjana, khususnya pada kelas III di bidang studi matematika pada materi perkalian menjadi suatu permasalahan yang di alami oleh siswa dan juga oleh tenaga pendidik/guru. Mengapa demikian, karena belajar matematika dengan materi perkalian dasar perlu menggunakan metode mengajar ataupun strategi mengajar yang bervariasi mulai dari pengembangan diri dari guru maupun sarana prasarana yang disediakan salah satu contohnya yakni media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dengan materi konsep dasar perkalian jarang disediakan maupun digunakan oleh tenaga pendidik/guru saat melangsungkan proses mengajar pada materi perkalian. Oleh sebab itu terdapat beberapa siswa yang belum memahami bagaimana konsep perkalian itu ada dan menghasilkan jawaban berupa angka

yang di dapat. Di karenakan guru hanya menyarankan siswa untuk mengh urutan perkalian tersebut.

Pada hari Senin, 2 Juni 2025 penulis melakukan kegiatan wawancara pada SD Negeri 2 Silangjana dengan bertatap muka langsung kepada wali kelas III di SD Negeri 2 Silangjana atas nama Bapak I Gede Edi Pranata S.Pd. Hasil wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 2 Silangjana menunjukkan adanya sejumlah permasalahan dan keluhan yang ditemukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang dimana terdapat beberapa siswa yang belum mengerti konsep perkalian dengan benar dan wali kelas pada SD tersebut tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik itu kongkret atau digital pada pembelajaran matematika dengan materi perkalian dengan peserta didiknya. Dilihat dari metode mengajar pada wali kelas III di SD Negeri 2 Silangjana juga merekomendasikan siswanya untuk menghafal perkalian namun tidak di barengi untuk menjelaskan konsep perkalian tersebut. Maka dari itu siswa banyak yang kesusahan untuk melanjutkan proses pembelajaran dan juga hilangnya minat siswa untuk belajar perkalian karena tidak diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.



Gambar 1.1
Diagram Nilai Ketuntasan Matematika siswa

Berdasarkan diagram hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Silangjana, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 73. Sebanyak 16 siswa atau 80% memperoleh nilai di bawah KKM, dengan rincian 3 siswa mendapatkan nilai 65, 3 siswa memperoleh nilai 66, dan 10 siswa mendapatkan nilai 70. Adapun 4 siswa lainnya atau 20% telah mencapai ketuntasan dengan memperoleh nilai 80. Data tersebut diperoleh dari akumulasi hasil belajar matematika siswa pada semester 1 dan semester 2.

Metode CTL (*Contextual-Teaching and Learning*) yaitu proses mengajar yang menjembatangi pengajar untuk menghubungkan bahan pelajaran dengan keadaan lingkungan anak didik untuk menghubungkan ilmu yang dikuasainya dan diterapkan dalam lingkungan. Seperti halnya jika materi konsep dasar perkalian bisa dihubungkan bahkan ada kaitannya dengan metode pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Mengapa bisa dikatakan ada hubungan nya dengan materi tersebut, di karenakan perkalian bukan hanya menghafal angka, tetapi memahami makna dari berapa di kali berapa. Metode CTL (*Contextual-Teaching and Learning*) membantu siswa memahami makna perkalian melalui pengalaman langsung. Menurut Piaget, pada tahapan usia anak SD berada pada tahapan berpikir konkret. Mereka belajar lebih baik jika melihat dan menyentuh benda nyata. Metode CTL juga membuat matematika terasa dekat dan nyata, bukan sekedar soal di buku. Peserta didik dapat memahami bahwa konsep perkalian memiliki penerapan dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. (Yunita et al., 2021)

Dengan demikian, Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat diterapkan sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk mengajarkan konsep dasar perkalian kepada siswa pada tahap berpikir konkret. Melalui CTL, siswa memperoleh kesempatan memahami materi berdasarkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini menghubungkan konsep yang dipelajari dengan penggunaannya dalam situasi sehari-hari serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berorientasi pada pembelajaran di dalam kelas. Di samping itu, CTL memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pemikiran dan membangun pemahamannya sendiri dalam mempelajari matematika, khususnya konsep dasar perkalian.

Pemahaman guru terhadap berbagai inovasi pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran konkret dan digital, menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pembelajaran matematika yang efektif dan efisien, terutama pada materi konsep dasar perkalian. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian pengembangan media pembelajaran konkret perlu dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Pengembangan ini diarahkan untuk menghasilkan produk pembelajaran baru serta menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga penggunaannya menjadi lebih efektif dan optimal dalam kegiatan pembelajaran. (Khairunnisa et al. 2020). Dengan adanya prinsip seperti ini saya dapat menjadikan acuan dan solusi untuk menangani masalah seperti yang sudah dinyatakan di atas mengenai kurangnya penggunaan media dan metode pembelajaran perkalian

yang minim untuk keberlangsungan proses belajar dan mengajar siswa tenaga pendidik/guru di SD Negeri 2 Silangjana khususnya di kelas III.

Dari hasil observasi awal pada sekolah dasar yang terlibat yaitu di SD Negeri 2 Silangjana, menunjukkan bahwasannya pada proses pembelajaran di materi konsep perkalian masih di dominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Hal tersebut menyebabkan kesenjangan pada proses pembelajaran khususnya pada materi pengenalan konsep dasar perkalian, sehingga mengakibatkan pemahaman konsep yang rendah pada siswa kelas III. Berbagai penelitian yang sudah dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini, Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Pengembangan Media KATUDOR (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro” yang ditulis oleh (Normanastiti et al., 2024). Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III dalam memahami konsep perkalian. Meskipun demikian, media tersebut belum menerapkan pendekatan kontekstual secara khusus untuk mengaitkan materi perkalian dengan pengalaman dan kehidupan nyata siswa. Perbedaan tersebut menjadi dasar pembeda antara penelitian Natasya Normanastiti et al. (2024) dengan penelitian yang dilakukan penulis melalui judul “Pengembangan Media PAPERKA Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Siswa di Kelas III SD”. Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian pendekatan kontekstual ke dalam media PAPERKA, sehingga materi konsep dasar perkalian dapat disajikan dengan menghubungkan

pengalaman belajar siswa dengan situasi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun juga *novelty* dari media pembelajaran terdahulu dan media pembelajaran yang dirancang oleh penulis yaitu, penggunaan media pembelajaran PAPERKA dari penelitian terdahulu terutama pada bagian komponen media pembelajaran yang dimana Adanya kantong angka (number pocket) sebagai tempat penyimpanan stik bilangan Media PAPERKA dilengkapi dengan 10 kantong angka yang masing-masing berisi stik sesuai jumlah bilangan. Komponen ini memudahkan siswa mengambil stik sesuai angka yang dipilih sehingga siswa dapat memvisualisasikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Sedangkan *novelty* dibanding media lain yaitu sebagian besar media papan perkalian hanya menggunakan tabel atau kartu angka, sedangkan PAPERKA menyediakan kantong bilangan yang terintegrasi langsung dengan media sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dilihat dari komponen pengoperasiannya, pada saat implementasi media guru hanya mendemonstrasikan media tanpa menggunakan soal yang berpendekatan secara kontekstual, serta siswa juga tidak terlibat aktif dalam menggunakan media baik secara individu maupun berkelompok. Sedangkan media yang dirancang oleh penulis saat ini media PAPERKA didemonstrasikan langsung oleh guru serta melibatkan siswa dalam penggunaan media dan juga menggunakan soal-soal yang berpendekatan kontekstual dengan siswa kelas III.

Adapun solusi yang peneliti temukan dalam proses berjalannya penelitian dan penemuan masalah pada SD Negeri 2 Silangjana yakni pembuatan media konkret papan perkalian yang mana guna papan perkalian ini untuk

mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep dasar perka atau istilah lainnya siswa dapat memecahkan permasalahan dalam menemukan hasil dari jawaban setiap deret dasar angka perkalian dengan menggunakan media papan perkalian tersebut. Dengan bekal model penelitian yang penulis gunakan yaitu model ADDIE, yang mana di dalam model tersebut terdapat komponen-komponen penting yang memaksimalkan penerapan media pembelajaran yang peneliti buat. Meskipun terlihat sederhana, besar harapan penulis untuk mengubah tata cara belajar siswa maupun membangun proses mengajar guru di sekolah tersebut akan pentingnya dan sempurnanya ketika melangsungkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran baik itu konkret maupun digital.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis sebagai mahasiswa dalam bidang pendidikan memiliki perhatian untuk turut berkontribusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran melalui solusi yang praktis dan efisien. Solusi tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media PAPERKA Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Siswa Kelas III SD di SD Negeri 2 Silangjana”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dan selanjutnya dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pemahaman konsep perkalian dasar pembelajaran matema pada siswa khususnya kelas III di SD Negeri 2 Silangjana.
- 2) Guru kurang bervariasi dalam mengembangkan strategi mengajar maupun metode pengajaran khususnya pada materi perkalian dasar mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Silangjana.
- 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan konsep dasar perkalian pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Silangjana.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah ditetapkan untuk menjaga agar penelitian tetap terarah sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media papan perkalian dalam pembelajaran konsep dasar perkalian pada mata pelajaran matematika. Media tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep perkalian dasar melalui kegiatan belajar yang lebih konkret. Di samping itu, penerapan media dapat memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan siswa lebih termotivasi untuk belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada penjelasan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini selanjutnya dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran papan perkalian p materi perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran papan perkalian pada materi perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran papan perkalian pada materi perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran papan perkalian pada materi perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut

- 1) Untuk merancang bangun media pembelajaran papan perkalian pada materi konsep perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana.
- 2) Untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran papan perkalian pada materi konsep perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran papan perkalian pada materi konsep perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana.

- 4) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran papan perkalian p materi konsep perkalian dasar mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Silangjana.

1.6 Manfaat Pengembangan

1) Manfaat Teoretis

“*Secara teoritis*”, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dasar dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang praktis serta mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah informasi mengenai adaptasi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu penelitian pendidikan serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat media Pembelajaran Papan Perkalian adalah dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman perkalian dalam konteks memahami konsep perkalian dasar.

b) Bagi Guru

Manfaat media Pembelajaran Papan Perkalian yaitu dapat menambah kreativitas guru dalam mengajarkan materi perkalian kepada siswa di kelas. Selain itu dengan adanya media ini juga dapat menambah peluang guru untuk mengubah strategi maupun metode mengajar di dalam kelas.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan media pembelajaran Papan Perkalian memberikan man dalam menambah ketersediaan media konkret yang dapat digunakan di sekolah sekaligus mempermudah penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan bagi sekolah untuk mengembangkan dan menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih beragam.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media Papan Perkalian dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian pada bidang serupa. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran matematika sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Fokus penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Papan Perkalian yang dapat membantu mendukung proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien. Produk yang dikembangkan ditujukan bagi siswa kelas III sekolah dasar sebagai media pendukung dalam pembelajaran matematika. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Papan Perkalian disusun berdasarkan materi Matematika pada konsep dasar perkalian. Penggunaan media ini difokuskan untuk membantu siswa kelas III SD dalam memahami dan menguasai konsep dasar perkalian dengan lebih baik.

- 2) Media pembelajaran ini menggunakan bahan yang mudah didapatkan ramah biaya. Karena hanya menggunakan bahan dari kardus bekas, stik es cream, gelas plastik, dan kertas origami.
- 3) Media Pembelajaran ini mudah diakses dan diimplementasikan di dalam kelas sebab komponennya tidak ada yang membahayakan siswa selama melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Penggunaan media pembelajaran Papan Perkalian ini dapat dijabarkan sebagai berikut. Di setiap papan terdiri dari 10 kotak yang berisi keterangan angka 1-10 dan beberapa stik es krim sebagai perantara angka yang akan dikalikan contoh, 3×2 nantinya audiens yang memakai papan perkalian tersebut mengambil stik es krim sebanyak 2 buah, yang dimana angka 2 sebagai pengali dan angka 3 sebagai angka yang dikali, dan menaruh di kantong sampai nomor 3 setelah itu untuk menjabarkan hasilnya audiens menghitung jumlah stik es krim tersebut sehingga menghasilkan jawaban dari perkalian $3 \times 2 = 6$.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu konsep, kemudian mengungkapkan kembali pemahamannya dengan menggunakan bahasa sendiri serta mengaplikasikannya dalam berbagai situasi pemecahan masalah. Pemahaman tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal materi, tetapi juga meliputi kemampuan menghubungkan konsep, melakukan klasifikasi, menentukan contoh maupun bukan contoh, dan menerapkan konsep secara sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Benjamin S. Bloom menempatkan pemahaman (comprehension)

sebagai salah satu aspek dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan menangkap makna informasi, kemudian menjelaskan, menafsirkan, serta menyajikannya kembali dalam bentuk yang berbeda. Sejalan dengan hal tersebut, Kilpatrick menyatakan bahwa pemahaman konsep mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami ide-ide matematika, mengidentifikasi hubungan antar konsep, dan menggunakan konsep secara fleksibel, akurat, efisien, serta tepat untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Pemahaman konsep memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran matematika karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Pemahaman yang baik tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan mengingat rumus maupun prosedur, tetapi juga melalui kemampuan memahami alasan penggunaan rumus dan mengaplikasikannya dalam beragam konteks. Dengan demikian, pembelajaran matematika perlu disusun secara terarah dan bermakna agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap konsep yang dipelajari.

Dalam penelitian ini, pemahaman konsep didefinisikan sebagai kemampuan siswa kelas III SD untuk memahami serta menggunakan konsep dasar perkalian. Indikatornya meliputi kemampuan menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan berulang, menghitung hasil perkalian, menyelesaikan soal operasi perkalian, dan menerapkan konsep tersebut pada permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penguasaan konsep yang lebih baik, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman matematika yang bermakna dan menerapkan konsep perkalian secara tepat.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi da pembelajaran melalui pengembangan media Papan Perkalian yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi perkalian agar siswa dapat memahami terdahulu bagaimana konsep perkalian tersebut atau dengan istilah lain siswa dapat memahami hasil jawaban yang di peroleh berupa angka dengan pernyataan soal perkalian yang telah disediakan oleh guru kelas masing-masing. Di sisi lain adanya inovasi ini guru juga mendapat sasaran yang positif dalam melaksanakan proses mengajar dengan menggunakan media ini sebab dalam mengembangkan metode maupun strategi mengajar tidak monoton melainkan lebih bervariasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran konkret yang diharapkan dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi dasar perkalian, yang selanjutnya dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton jika dilihat dari strategi maupun metode pengajaran guru dengan adanya media pembelajaran papan perkalian ini.
- b. Media pembelajaran papan perkalian ini mengenalkan siswa bagaimana konsep dasar perkalian selama proses pembelajaran
- c. Penggunaan media pembelajaran Papan Perkalian diharapkan dapat mendorong ketertarikan siswa serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

- d. Media pembelajaran papan perkalian ini mampu meningkatkan pemahaman perkalian siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran papan perkalian ini tidak menjamin untuk lama digunakan karena minim bahan yang kurang kokoh seperti kardus dan kertas sehingga mudah robek jika tidak digunakan dengan baik.
- b. Media pembelajaran papan perkalian ini hanya memuat materi perkalian dalam mata pelajaran matematika namun tidak memuat materi lainnya yang berhubungan dengan matematika seperti penjumlahan, pembagian, maupun pengurangan.

1.10 Devinisi Istilah

Guna menghindari adanya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah kunci dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan dan penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta menyempurnakan suatu produk tertentu. Pengembangan dilaksanakan melalui proses yang sistematis, mulai dari perancangan hingga menghasilkan program pembelajaran atau produk yang sesuai dengan kriteria internal yang telah ditentukan (Lia et al., 2023)
2. Papan Perkalian merupakan perantara media pembelajaran untuk siswa dengan fungsi untuk mengajarkan maupun mengenalkan pemahaman konsep menghitung pernyataan sebuah perkalian sehingga siswa mengetahui bagaimana soal dari perkalian tersebut mendapatkan sebuah jawaban yang benar.

3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang teratas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Kelima tahapan tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan proses pengembangan produk pada penelitian in.
4. Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, menguasai, dan menginterpretasikan suatu konsep sehingga mampu menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi atau pemecahan masalah.

