

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep, termasuk matematika (Witono et al., 2025). Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran dasar, memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Namun, banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi seperti perkalian dan pembagian karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif (Siregar & Adinda, 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Susun SMART, menjadi solusi yang relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah sehingga siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan memahami konsep secara mendalam.

Pengembangan aplikasi Susun SMART pada mata pelajaran matematika berbasis masalah, khususnya materi perkalian dan pembagian, diperlukan untuk membantu siswa kelas III SD N 18 Pemecutan memahami konsep-konsep matematika yang sering dianggap sulit. Dengan pendekatan berbasis masalah, aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memudahkan siswa dalam menerapkan teori ke dalam situasi nyata. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sesuai perkembangan kurikulum yang mengutamakan keterampilan abad ke-21.

Pengembangan aplikasi Susun SMART pada mata pelajaran matematika berbasis Masalah berfokus pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan merupakan inovasi penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika. Pada masa kini, teknologi dan pembelajaran digital memainkan peran yang semakin signifikan dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi matematika yang sering dianggap sulit melalui pendekatan berbasis masalah, di mana siswa diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara mandiri, dan berkolaborasi dengan teman sekelas (Hr et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga mampu mendukung keterampilan pemecahan masalah siswa. Dengan aplikasi ini, siswa diharapkan dapat belajar secara interaktif, mengidentifikasi masalah dalam konteks perkalian dan pembagian, serta menemukan solusi melalui tahapan yang sistematis. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif aplikasi Susun SMART dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian, terutama dalam konteks pembelajaran di kelas III SD.

Pada penelitian ini, fokus pertama adalah penerapan pendekatan Masalah dalam pembelajaran matematika mengharuskan siswa untuk berhadapan dengan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan analitis dan pemecahan masalah. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih bermakna. Beberapa penelitian

terdahulu telah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Alpiani dkk. (2022), Amalia dkk. (2022), Darmawan dan Yuwaningsih (2021), Mahuda dkk. (2021), serta Novitasari (2015).

Selain itu, penelitian ini juga membahas pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Dalam era digital, media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Susun SMART sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media berbasis teknologi memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya pengembangan media berbasis aplikasi untuk mendukung pembelajaran, di antaranya penelitian oleh Alpiani dkk. (2022), Hasmawati (2022), Maulia (2022), Nurainun (2021), dan Rauf (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian ini juga mengeksplorasi peran penting aplikasi Susun SMART dalam mendukung pemahaman konsep perkalian dan pembagian pada siswa kelas III SD. Konsep perkalian dan pembagian merupakan salah satu materi dasar yang penting dalam matematika, yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa pada tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis masalah, aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa menguasai konsep-konsep ini dengan lebih mudah. Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Fitriana dkk. (2019), Oktaria dkk. (2020), Priyanthi dan Agustini (2017), Widodo dan

Jasmasdi (2008), serta Alpiani dkk. (2022), mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pada akhirnya, tujuan utama dari aplikasi Susun SMART adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, terutama dalam konteks perkalian dan pembagian. Hasil belajar yang efektif merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar di antaranya dilakukan oleh Hamdani (2011), Prastowo (2012), Budi (2023), Rauf (2022), dan Ramadanti dkk. (2021). Mereka menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang inovatif, terutama dalam bidang matematika, yang seringkali dianggap sulit oleh siswa. Keberadaan aplikasi Susun SMART diharapkan mampu menjawab tantangan ini dengan memberikan solusi pembelajaran yang interaktif dan berbasis masalah. Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era di mana akses ke teknologi semakin mudah bagi siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

Tabel 1. 1
Nilai Siswa Kelas III SD N 18 Pemecutan

No.	Nama	Nilai Perkalian	Nilai Pembagian	Rata-rata	Keterangan
1	Arya	75	70	72,5	Lulus
2	Azka	60	65	62,5	Tidak Lulus
3	Juna	80	85	82,5	Lulus
4	Liandhira	55	60	57,5	Tidak Lulus
5	Anand	70	75	72,5	Lulus

6	Natha	50	55	52,5	Tidak Lulus
7	Pasek	85	90	87,5	Lulus
8	Dwi	65	70	67,5	Tidak Lulus
9	Krisna	90	95	92,5	Lulus
10	Nova	75	80	77,5	Lulus
11	Hira	60	65	62,5	Tidak Lulus
12	Novitha	55	60	57,5	Tidak Lulus
13	Clara	70	75	72,5	Lulus
14	Putri	50	55	52,5	Tidak Lulus
15	Tasya	85	90	87,5	Lulus
16	Ayu	65	70	67,5	Tidak Lulus
17	Dinda	90	95	92,5	Lulus
18	Ratna	75	80	77,5	Lulus
19	Sanjiwani	60	65	62,5	Tidak Lulus
20	Sari	55	60	57,5	Tidak Lulus

Rata-rata keseluruhan: 67

Jumlah siswa yang lulus (≥ 70): 9 siswa (45%)

Jumlah siswa yang tidak lulus (< 70): 11 siswa (55%)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, rata-rata nilai siswa kelas III SD N 18 Pemecutan pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian, adalah 67. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar 47% siswa telah mencapai standar nilai ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Dengan kata lain, setengah dari siswa sudah memenuhi standar minimal yang diharapkan, namun masih ada ruang untuk perbaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa, sekitar 63%, masih membutuhkan pendampingan dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam, terutama dalam penerapan konsep matematika yang lebih kompleks. Peningkatan nilai rata-rata ini dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Susun SMART, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika di Indonesia antara lain kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, serta minimnya penggunaan alat bantu belajar yang interaktif. Selain itu, banyak siswa yang masih mengandalkan cara belajar tradisional yang lebih fokus pada penghafalan daripada pemahaman konsep. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan aplikatif, seperti pengembangan aplikasi Susun SMART, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Data penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini melibatkan siswa kelas III SD N 18 Pemecutan. Siswa akan dilibatkan dalam uji coba aplikasi, di mana kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal perkalian dan pembagian sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi akan dianalisis untuk melihat dampak dari penggunaan Susun SMART.

Pemilihan judul ini didasarkan pada pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendukung keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep matematika siswa. Judul ini juga relevan dengan tantangan pendidikan masa kini yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu alasan utama pengembangan aplikasi ini adalah adanya kesenjangan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam memahami materi matematika, khususnya pada topik perkalian dan pembagian (Pramono et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai kedua konsep tersebut, yang merupakan dasar untuk mempelajari topik-topik matematika yang lebih lanjut. Ketidakmampuan dalam memahami perkalian dan

pembagian dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi matematika lainnya, sehingga menurunkan hasil belajar secara keseluruhan.

Kesenjangan ini terjadi karena adanya beberapa faktor, seperti cara penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya alat bantu atau media pembelajaran yang interaktif. Metode pembelajaran yang lebih konvensional, seperti ceramah atau penggunaan buku teks, sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama pada topik yang dianggap sulit seperti perkalian dan pembagian. Hal ini membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya aplikasi Susun SMART, diharapkan dapat membantu mengatasi masalah ini dengan cara menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Aplikasi Susun SMART dirancang berbasis masalah, yaitu dengan menghadirkan soal-soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menyajikannya dalam bentuk yang menyenangkan, seperti permainan atau simulasi (Arif et al., 2026). Pendekatan berbasis masalah ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian, tetapi juga untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar matematika.

Namun, meskipun aplikasi ini menawarkan potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, efektivitas penggunaannya perlu diuji terlebih

dahulu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas aplikasi Susun SMART dalam pembelajaran matematika di kelas III SD N 18 Pemecutan. Uji efektivitas ini akan mengukur sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian. Selain itu, penelitian ini juga akan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi, untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pemahaman mereka. Dengan hasil uji efektivitas ini, diharapkan dapat diketahui apakah aplikasi Susun SMART dapat dijadikan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Keunikan dan Kebaruan (Novelty) Aplikasi Susun SMART terletak pada integrasi antara pendekatan *problem-based learning* (PBL) dengan desain aplikasi yang secara khusus dikembangkan untuk materi perkalian dan pembagian pada jenjang sekolah dasar. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan latihan soal atau permainan angka, tetapi menghadirkan masalah kontekstual yang autentik dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis.

Selain itu, aplikasi Susun SMART memiliki ciri khas berupa fitur "*susun langkah penyelesaian*" yang mengarahkan siswa menyusun tahapan pemecahan masalah secara berurutan—dari memahami soal, memilih operasi hitung yang tepat, hingga memverifikasi jawaban. Fitur ini menjadi pembeda utama dari aplikasi pembelajaran matematika lainnya yang cenderung hanya menampilkan soal dan jawaban secara langsung.

Antarmuka visual yang ramah anak, penggunaan animasi ringan, serta adanya umpan balik instan dan petunjuk interaktif juga menjadi kekuatan dari aplikasi ini.

Dengan desain yang sederhana namun fungsional, Susun SMART diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menonjolkan kontribusi baru dalam bentuk penerapan teknologi pembelajaran berbasis masalah yang dirancang khusus untuk membangun logika berpikir dan pemahaman konsep matematika dasar secara mendalam.

Kesimpulannya, pengembangan aplikasi Susun SMART berbasis Masalah pada materi perkalian dan pembagian merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi tantangan pembelajaran matematika di kelas III SD N 18 Pemecutan, dan dapat diimplementasikan lebih luas pada sekolah-sekolah lainnya di masa depan. Judul yang diusulkan kembali adalah: "Pengembangan Aplikasi Susun SMART Pada Mata Pelajaran Matematika Berbasis Masalah Materi Perkalian Dan Pembagian Pada Siswa Kelas III SD N 18 Pemecutan".

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran matematika pada konsep perkalian dan pembagian sering dianggap sulit oleh siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan memahami operasi hitung karena materi dianggap rumit.
3. Metode pengajaran konvensional membuat pembelajaran terasa kurang

menarik.

4. Metode satu arah menyebabkan kurangnya interaksi aktif siswa.
5. Rendahnya hasil belajar siswa berdampak negatif pada persepsi mereka terhadap matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pengembangan aplikasi Susun *SMART* ini berfokus pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD. Aplikasi ini dikembangkan berbasis Masalah, yang mengutamakan pemecahan masalah nyata dalam pembelajaran. Pembatasan juga diterapkan pada penggunaan aplikasi hanya untuk perangkat berbasis Android, mengingat ketersediaan perangkat di lingkungan sekolah. Materi lain di luar perkalian dan pembagian tidak akan dibahas dalam pengembangan ini, serta penelitian difokuskan pada SD N 18 Pemecutan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media aplikasi Susun *SMART* berbasis masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan?
2. Bagaimanakah validitas media aplikasi Susun *SMART* berbasis Masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan?
3. Bagaimanakah efektifitas media aplikasi Susun *SMART* berbasis Masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan aplikasi Susun *SMART* ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi siswa kelas III SD dalam mempelajari perkalian dan pembagian:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media aplikasi Susun *SMART* berbasis masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah validitas media aplikasi Susun *SMART* berbasis Masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah efektifitas media aplikasi Susun *SMART* berbasis Masalah pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD N 18 Pemecutan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam penerapan Masalah. Selain itu, aplikasi ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis, yaitu bermanfaat bagi peneliti, guru, bagi peserta didik serta bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian serta mendorong partisipasi aktif yang dapat meningkatkan minat terhadap matematika.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang inovatif dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan kontribusi pada reputasi akademis sekolah.

d. Bagi Penelitian Lain

Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Aplikasi Susun *SMART* yang dikembangkan memiliki beberapa spesifikasi utama. Pertama, aplikasi ini berbasis Android dengan desain antarmuka yang ramah anak dan mudah digunakan. Kedua, aplikasi ini mengintegrasikan fitur Masalah di mana siswa dihadapkan pada masalah- masalah nyata yang harus mereka pecahkan menggunakan konsep perkalian dan pembagian. Ketiga, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis dan umpan balik, yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung. Selain itu, aplikasi ini juga dapat diakses secara offline sehingga tidak memerlukan koneksi internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan aplikasi Susun *SMART* sangat penting dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa kelas III SD. Melalui pendekatan Masalah, siswa tidak hanya belajar konsep- konsep matematika, tetapi juga diajarkan keterampilan pemecahan masalah yang penting bagi kehidupan mereka di masa depan. Di sisi lain, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan era digital saat ini, di mana teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar- mengajar. Dengan demikian, pengembangan aplikasi ini dapat menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif di era digital.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi ini, diasumsikan bahwa siswa memiliki akses ke perangkat berbasis Android, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga aplikasi dapat digunakan secara optimal. Selain itu, diasumsikan bahwa guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Namun, keterbatasan pengembangan ini terletak pada ketersediaan perangkat dan infrastruktur teknologi di sekolah, serta keterbatasan waktu dalam menguji efektivitas aplikasi secara komprehensif. Keterbatasan lainnya adalah dalam hal pengembangan fitur, di mana pengembangan awal ini hanya mencakup materi perkalian dan pembagian, sehingga materi lain akan memerlukan pengembangan lanjutan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk

memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- (1) Aplikasi Susun SMART Nugroho & Lestari (2018) menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran digital adalah sistem berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara interaktif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Aplikasi berbasis teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa kapan saja (Rahmawati & Cahyono, 2020).
- (2) Mata Pelajaran Matematika adalah salah satu bidang studi di sekolah yang mempelajari struktur, pola, hubungan, dan konsep bilangan serta operasi-operasinya. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis dalam menyelesaikan berbagai masalah kehidupan sehari-hari. Menurut Suryanto (2018) Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis melalui kegiatan belajar yang melibatkan konsep bilangan, operasi hitung, pengukuran, serta pemecahan masalah kontekstual. Sedangkan Hutagaol & Simamora (2019) menjelaskan bahwa Matematika merupakan ilmu yang membentuk pola pikir logis dan terstruktur yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah secara kuantitatif.
- (3) Materi Perkalian dan Pembagian merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang penting dikuasai siswa karena menjadi dasar dalam memahami berbagai konsep Matematika pada tingkat selanjutnya. Perkalian merupakan operasi penjumlahan berulang

dengan bilangan yang sama, sedangkan pembagian merupakan operasi yang berkaitan dengan proses membagi suatu bilangan ke dalam beberapa kelompok yang sama banyak. Menurut Suryanto (2018), pembelajaran Matematika di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa memahami konsep melalui kegiatan konkret dan kontekstual. Dalam pembelajaran perkalian dan pembagian, siswa dapat diberikan kegiatan mengelompokkan benda, menghitung jumlah benda secara berulang, serta membagikan benda ke dalam kelompok yang sama banyak. Hutagaol dan Simamora (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran Matematika tidak hanya menekankan kemampuan memperoleh hasil perhitungan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, materi perkalian dan pembagian perlu disampaikan melalui kegiatan yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari agar siswa mampu memahami konsep, melakukan perhitungan, serta menerapkannya dalam menyelesaikan permasalahan sederhana.

