

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar yang mendukung pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diharapkan aktif dalam mengembangkan kemampuan mereka, baik dalam bidang keagamaan, kecerdasan, kepribadian, ataupun keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan pendidikan diharapkan pola pikir seseorang dapat berubah ke arah perbaikan dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan dilakukan oleh kelompok orang agar bisa menemukan jati diri, mengubah sikap, mengembangkan potensi mereka, serta mendukung kelangsungan hidup dalam masyarakat.¹

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang dilakukan terus menerus mengalami pembaruan.² Pembaruan ini perlu dilaksanakan secara berkesinambungan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu pembelajaran yang perlu untuk diperbarui untuk menghadapi tantangan yang timbul di lingkungan pembelajaran adalah matematika. Matematika merupakan sebuah langkah untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi seseorang menggunakan pengetahuan

¹ Sisca Afsari dkk, "Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika," *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, Vol. 1, No. 3 (2021).

² Agus Lina Silvia et al., "Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 352, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>.

menghitung. Oleh karena itu, matematika disebut sebagai ratu ilmu (*queen of science*).

Pentingnya mempelajari matematika tidak bisa dipisahkan dari fungsinya dalam kehidupan. Matematika membentuk sikap disiplin dan kesabaran serta menjadi kunci penting dalam memenuhi kebutuhan praktis untuk memecahkan masalah.³ Hampir setiap aktivitas dalam hidup melibatkan konsep matematika, mulai dari mengukur panjang, melakukan transaksi jual beli, hingga menghitung waktu, dan mengukur debit air. Pembelajaran matematika di sekolah dasar berfungsi sebagai pondasi yang dijadikan landasan untuk belajar yang bermanfaat untuk jenjang pendidikan selanjutnya maupun untuk diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.⁴ Belajar matematika tidak hanya berkaitan dengan angka, tetapi juga meliputi hubungan, pola, bentuk, struktur, fakta, konsep, operasi, dan prinsip.⁵

Matematika di tingkat SD jelas berbeda dari tingkat lainnya, terutama dalam hal materi. Pelajaran matematika di SD sering dianggap menarik karena ada beberapa perbedaan karakteristik.⁶ Namun, banyak siswa yang merasa bahwa matematika itu sulit dan membosankan, sebab mereka di tingkat SD masih berada pada tahap berpikir yang belum

³ *Ibid*

⁴ *Ibid*, hal. 353

⁵ Aulia Dzikri et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review," *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2024): 96–107, <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>.

⁶ Siti Rohmatul Hasanah et al., "Peningkatan Keterampilan Berhitung Perkalian Melalui Penggunaan Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 182 Gresik," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 8, No. 2.

mencapai analisis. Objek yang ada dalam matematika bersifat abstrak. Karena itu tidak jarang guru ataupun siswa mengalami beberapa kesulitan dalam pembelajaran.

Kesulitan yang dialami siswa saat mengerjakan soal matematika sudah banyak dibahas pada jurnal penelitian. Salah satu masalah yang ada adalah pada siswa *climbers*, *campers*, dan *quitters* yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika.⁷ Kelompok siswa *climber* mengalami kesulitan dalam menyelesaikan dan membuat kesimpulan dari masalah. Kesulitan dari kelompok *campers* adalah kesulitan merencanakan strategi penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah, dan menarik kesimpulan dari masalah tersebut. Kesulitan kelompok *quitter* adalah kesulitan merencanakan solusi penyelesaian, melakukan penyelesaian, serta menarik kesimpulan dari masalah tersebut. Oleh karena itu, agar siswa lebih memahami matematika mereka perlu terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih tentunya media yang menarik agar siswa tidak merasa bosan.⁸ Hal ini bertujuan agar siswa bisa menguasai materi pembelajaran dengan baik. Ada banyak macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar. Salah satunya adalah media Sapin (Saku Pintar)

⁷ Maryanto Maryanto and Siti Fatimah, "Mengatasi Siswa Sekolah Dasar Yang Kesulitan Dalam Mengerjakan Soal Matematika Dengan Pendekatan Segitiga Restitusi," *LAMBDA : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya* 3, no. 3 (2023): 158–64, <https://doi.org/10.58218/lambda.v3i3.806>.

⁸ *Ibid*

Perkalian, yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika khususnya topik perkalian.

Kata media berasal dari istilah Latin yaitu “*medius*”, yang berarti di tengah, penghubung, dan penyampai.⁹ Oleh karena itu, media dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Jadi, media pembelajaran adalah alat atau penghubung untuk menyampaikan informasi yang diberikan guru ke siswa mengenai materi pelajaran selama kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 April 2025 di SD Negeri 1 Sikayu, proses pembelajaran matematika di kelas mengalami beberapa kendala terutama pada materi perkalian.¹⁰ Anak masih banyak yang belum hafal perkalian, masih menghitung menggunakan jari atau dengan penjumlahan berulang. Berangkat dari latar belakang yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Sapin (Saku Pintar) Perkalian Terhadap Keterampilan Perkalian Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Sikayu”.

B. Batasan Masalah

Pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media Sapin (Saku Pintar) Perkalian Terhadap Keterampilan Perkalian Siswa

⁹ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, No. 1 (2023) : 282-94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

¹⁰ Observasi awal peneliti di SD Negeri 1 Sikayu, 24 April 2025.

Kelas III di SD Negeri 1 Sikayu”, permasalahan ini dibatasi pada masalah pengaruh penggunaan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian terhadap keterampilan perkalian siswa kelas III di SD Negeri 1 Sikayu.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara penggunaan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian pada kelas III di SD Negeri 1 Sikayu?
2. Bagaimana pengaruh media Sapin (Saku Pintar) Perkalian terhadap keterampilan perkalian siswa?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian?

D. Penegasan Istilah

1. Pengaruh

Menurut pandangan WJS Poerwardaminta, pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari sesuatu, baik itu individu ataupun benda yang dapat mempengaruhi orang lain.¹¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh diartikan sebagai daya yang ada dari sesuatu, baik orang ataupun benda serta membentuk karakter, kepercayaan, atau bahkan tindakan.

Dari berbagai pengertian di atas, bisa disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu kekuatan yang muncul dari individu atau benda yang dapat

¹¹ Rini Susilawati, “Pengaruh Konsep Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Dan Tingkat Pendapatan Pada Masa Sebelum, Awal Dan New Normal Pandemi (Studi Komparasi Pada Café-Café Di Minggir Yogyakarta),” *Kajian Ekonomi Dan Bisnis* 15, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.51277/keb.v15i2.76>.

mempengaruhi orang lain serta bisa membentuk karakter atau tindakan seseorang.

2. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran terdiri dari manusia, materi, dan situasi yang memfasilitasi siswa dalam mendapatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap.¹² Sedangkan Hamka menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat berupa benda nyata dan tidak nyata yang membantu menghubungkan antara guru dan siswa untuk memahami materi dengan baik.

Oleh karena itu, media pembelajaran mencakup berbagai alat baik itu manusia, materi, dan situasi yang digunakan dalam memahami materi pelajaran yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

3. Media Sapin (Saku Pintar) Perkalian

Media Sapin (Saku Pintar) Perkalian adalah sebuah media pembelajaran berupa saku atau kantong yang terbuat dari sterefoam dan kertas serta dilengkapi bahan-bahan lain untuk menyempurnakan media. Peneliti memilih media saku pintar perkalian dalam penelitian ini karena media tersebut cukup mudah untuk dibuat dan menarik jika digunakan dalam pembelajaran pada anak sekolah dasar.

¹² Sarjana Pendidikan and Sarifa Eci, "Pengaruh Penggunaan Media Pakapin(Papan Kantong Pintar)Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 1 Sdn Kajhu Aceh Besar," 2024.

4. Keterampilan Perkalian

Keterampilan berasal dari kata terampil, yang artinya mampu dalam melaksanakan tugas. Definisi lain mengartikan keterampilan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan pikiran, ide, dan kreativitas dalam mengubah atau menciptakan sesuatu agar lebih bermakna sehingga muncul nilai dari hasil karya tersebut.¹³ Sedangkan perkalian adalah penjumlahan yang berulang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan perkalian adalah kemampuan seseorang dalam melakukan operasi hitung perkalian secara tepat, baik dengan cara penjumlahan berulang atau dengan pemahaman konsep dasar perkalian itu sendiri.

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui cara penggunaan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian pada kelas III di SD Negeri 1 Sikayu.
2. Mengetahui pengaruh media Sapin (Saku Pintar) Perkalian terhadap keterampilan perkalian siswa kelas III di SD Negeri 1 Sikayu.
3. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman bagi guru agar melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif.

¹³ Shinta Lestari, dkk, “ Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 tahun,” *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 4, No. 2 (2020) : 337-345.

- b. Diharapkan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian bisa memberikan dampak positif terhadap keterampilan perkalian siswa kelas III di SD Negeri 1 Sikayu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian, diharapkan siswa lebih mudah mengerti pelajaran matematika khususnya materi perkalian dan membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

- b. Bagi Guru

Memberikan inovasi yang bermanfaat mengenai media yang sebaiknya dipakai dalam pembelajaran matematika serta membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik.

- c. Bagi Peneliti

Diharapkan penggunaan media Sapin (Saku Pintar) Perkalian dapat menambah pengalaman dan keterampilan, baik bagi siswa maupun guru selama pembelajaran.