

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan dasar sangat memperhatikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Hayati M, Nurmawati I, & Makki M (2023) menjelaskan bahwa, karena matematika membentuk dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, anak-anak harus memahami konsep dasar matematika sejak kecil. Diantara konsep dasar yang wajib dikuasai siswa adalah perkalian dan pembagian. Namun demikian, Banyak siswa masih kesulitan memahami kedua konsep tersebut. Kondisi ini menuntut guru untuk memilih strategi yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar.

Konsep perkalian dan pembagian sangat penting karena menjadi dasar untuk pelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi. Farahdila Damayanti, Febriana, Sari, Wardani, & Darmadi (2021) mengatakan bahwa Perkalian adalah operasi hitung yang kita gunakan setiap hari dan sangat penting dikuasai oleh siswa. Wahyudi (2023) juga menekankan menjelaskan bahwa kemampuan dasar siswa dalam mengerjakan soal matematika itu penting. Kemampuan memahami dua konsep ini dapat membantu siswa berpikir lebih logis, efektif, dan terampil dalam mengatasi masalah.

Di lapangan, banyak siswa masih merasa kesulitan untuk memahami konsep perkalian dan pembagian. Ini terjadi karena siswa lebih memilih menghafal rumus tanpa benar-benar memahami artinya. Masalah ini semakin buruk dengan penggunaan media konkret dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi. Sebagai hasilnya, siswa merasa sulit untuk mengaitkan ide-ide matematika dengan keadaan sehari-hari, karena itu, sangat penting untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, seperti menggunakan alat peraga. Penelitian yang dilakukan oleh Arfani & Yuliawati (2021) menunjukkan bahwa siswa di kelas rendah memiliki kemampuan menghitung perkalian dan pembagian yang kurang baik. Untuk membantu siswa memahami konsep dasar

matematika dengan lebih baik, Sangat penting bagi guru untuk memilih media dan pendekatan pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik, peneliti menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami cara mengalikan dan membagi. Siswa hanya menghafal rumus tanpa mengerti arti sebenarnya, sehingga mereka sering salah saat mengerjakan soal yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Dan kurangnya alat pembelajaran yang menarik, guru lebih sering menjelaskan materi secara lisan, yang membuat siswa jadi cepat bosan kurang bersemangat, dan tidak berpartisipasi aktif saat belajar. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa tidak begitu antusias, sering kesulitan memahami pembelajaran, merasa kurang percaya diri, dan cenderung diam di kelas. Situasi ini membuat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita menjadi rendah, karena mereka belum sepenuhnya mengerti cara mengalikan dan membagi. Maka, ada kebutuhan untuk menggunakan alat yang bukan hanya menyajikan materi, tapi juga mengajak siswa untuk aktif dalam menemukan konsep lewat kegiatan yang menyenangkan juga menarik.

Temuan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa permainan *board game* bisa sangat membantu dalam belajar matematika. Penelitian oleh Theana Putri Permananda & Wahyudi (2020) menemukan bahwa kemampuan siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah meningkat dari 65% menjadi 79% setelah mereka menggunakan permainan *Board Game*. Nurafifah, Rafianti, & Anriani (2024) juga menjelaskan bahwa permainan *board game* 'Guess the Number' sangat berguna dan efektif untuk meningkatkan cara berpikir siswa. Selain itu, Siregar & Ananda (2023) menemukan bahwa permainan *board game* matematika 'ular tangga' bisa membantu siswa tunarungu memahami bentuk dan juga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Namun, penelitian tentang permainan *board game* yang lebih fokus pada materi perkalian dan pembagian kelas III Sekolah dasar masih sangat sedikit.

Berdasarkan situasi ini, siswa memerlukan alat pembelajaran yang menarik, dan sesuai dengan cara berpikir siswa. Media *board game* “Kali Bagi Run” dibuat untuk memenuhi kebutuhan ini. Media ini didesain agar siswa bisa memahami perkalian dan pembagian melalui permainan yang melibatkan aktivitas berpikir, berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Media ini cocok dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap berpikir konkret, sehingga menjadi pilihan yang relevan sebagai media pembelajaran yang nyata dan sesuai konteks. Dengan demikian, diharapkan media *board game* “Kali Bagi Run” dapat meningkatkan aktivitas, semangat, serta pemahaman konsep siswa.

Media ini juga memiliki keunikan yang berbeda dari media serupa yang sudah ada. Lestari (2024) telah mengembangkan *snake board game* untuk kelas IV MI, sementara Siregar & Ananda (2023) membuat game matematika ular tangga media untuk siswa tunarungu. Sementara itu, media ‘Kali Bagi Run’ dirancang khusus untuk membantu siswa kelas III guna membantu memahami dan menyelesaikan cerita tentang perkalian dan pembagian menggunakan cara yang menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan kartu tantangan agar suasana belajar tetap menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan.

Penelitian ini berbasis masalah karena pengembangan media digunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Dalam PBL, siswa belajar dengan menggunakan masalah atau situasi nyata yang dikemas dalam bentuk soal cerita. Dengan cara ini, siswa diajak menganalisis, berdiskusi, dan mencari solusi dari masalah yang ada. Karena itu, istilah “berbasis masalah” bukan berarti sulit, melainkan menekankan bahwa siswa belajar dengan menyelesaikan masalah untuk memahami konsep secara mandiri.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *Board Game* “Kali Bagi Run” pada konsep perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media *Board Game* “Kali Bagi Run” pada konsep perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?

3. Bagaimana respon siswa terhadap media *Board Game* “Kali Bagi Run” pada konsep perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” yang valid dan sesuai untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian siswa kelas III Sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media *Board Game* “Kali Bagi Run” berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Board Game* “Kali Bagi Run” dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada soal cerita konsep perkalian dan pembagian.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memperluas pemahaman tentang cara menggunakan media pembelajaran matematika, terutama media *Board Game*. Ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dan pembagian melalui cerita yang ada dalam soal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi baru kepada Guru agar bisa mengajar matematika yang lebih menarik dan menyenangkan. Media *Board Game* berbasis masalah ‘Kali Bagi Run’ bisa menciptakan dan menggunakan cara mengajar yang baru dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

- b. Bagi Siswa

Media ini diharapkan bisa membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Hal ini juga bisa membantu siswa memahami dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian, sehingga proses belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah bisa memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar, terutama di pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan inspirasi baru dalam menciptakan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang pentingnya memilih media yang sesuai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

E. Batasan Penelitian

1. Materi yang dibuat terbatas, hanya pada konsep perkalian dan pembagian yang sesuai dengan kemampuan dasar siswa kelas III Sekolah dasar.
2. Media yang diciptakan berupa media *Board Game* berbasis masalah yang diberi nama “Kali Bagi *Run*” yang digunakan untuk membantu belajar matematika.
3. Subjek yang diuji coba terbatas dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
4. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan penekanan pada uji validitas yang dilakukan oleh ahli—ahli materi dan ahli media—serta survei tentang reaksi siswa terhadap media yang dibuat.
5. Penelitian ini tidak melakukan uji coba secara luas atau jangka panjang, tetapi difokuskan pada uji coba skala kecil untuk menilai kelayakan media melalui validasi dari ahli dan respon dari siswa kelas III.

F. Definisi Operasional

1. Media *Board Game* adalah media pembelajaran yang berupa permainan papan yang dibuat untuk membantu siswa kelas III SD mengerti tentang perkalian dan pembagian. Media ini berfokus pada masalah dan memiliki

jalur permainan dari “*Start*” hingga “*Finish*” yang dipenuhi dengan berbagai soal serta tantangan. Permainan ini terdiri dari papan bergambar, dadu, pion, kartu soal (perkalian dan pembagian), kartu tantangan , dan petunjuk permainan. Setiap kotak di jalur permainan berisi soal dan tantangan yang harus diselesaikan siswa berdasarkan kategori yang ada.

2. Konsep perkalian dan pembagian merupakan bagian dari matematika yang mencakup pemahaman konsep operasi hitung, termasuk cara menyelesaikan soal serta menerapkannya di kehidupan sehari-hari.
3. Siswa Kelas III Sekolah Dasar adalah siswa berusia 8-9 tahun yang berada pada tahap berpikir yang lebih nyata sesuai dengan teori pengembangan kognitif Piaget. Oleh karena itu, Untuk memahami konsep dasar matematika, siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan interaktif.
4. Model Pengembangan ADDIE adalah cara untuk mengembangkan media pembelajaran ada lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis, terstruktur, dan sangat sesuai untuk penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran.