

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dalam manusia secara sadar berupa pertolongan terhadap individu maupun kelompok. Pertolongan ini merupakan upaya untuk mengembangkan potensi atau bakat yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap siswa atau peserta didik dalam mencapai kedewasaannya serta mampu melaksanakan hidup secara mandiri. Kedewasaan yang dimaksudkan dalam ini adalah suatu fase yang meliputi perkembangan fisik, emosional, sosial dan kognitif pada seseorang yang menandakan bahwa individu tersebut sudah mencapai pada tingkat kematangan tertentu, seperti kemampuan berpikir, bertindak, dan berinteraksi.<sup>1</sup>

Menurut Gustini dan Maully, pendidikan tidak hanya dilakukan dengan cara melakukan kegiatan yang sederhana, melainkan pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan dinamis.<sup>2</sup> Dinamis di sini memuat arti pendidikan harus dilakukan dengan energi, keaktifan serta pergerakan yang tinggi. Saat seseorang atau kelompok menjalankan pendidikan secara dinamis dan memperoleh respon yang tinggi saat menghadapi suatu masalah maka dapat diartikan pendidikan tersebut memperoleh antusias dan semangat yang tinggi. Keutamaan melakukan pendidikan dinamis adalah *to improve* produktifitas, efisiensi, dan efektifitas dalam mencapai tujuan yang di targetkan. Selain itu, hal ini dapat memicu agar individu atau organisasi siap menghadapi dan tantangan yang akan datang. Sekolah bermutu yaitu sekolah yang dapat menghasilkan siswa yang sesuai dengan harapan yang sudah ditentukan. Selain itu, sekolah bermutu dapat dilihat dengan perolehan angka atau nilai tinggi dari siswa yang di ujikan.

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah Abdillah, "Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya," 2019, 24.

<sup>2</sup> Neng Gustini dan Yolanda Maully, "IMPLEMENTASI SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DASAR," *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 4, no. 2 (31 Desember 2019): 230–31, <https://doi.org/10.15575/isema.v4i2.5695>.

Menanggapi kebijakan pemerintah terkait pendidikan, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, menetapkan kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka. Pada tahun ajaran 2021/2022 sudah ada sekitar 2.500 sekolah yang mengimplementasikan kurikulum tersebut. Namun pendidik maupun lembaga pendidikan masih harus melakukan *workshop* dan mengikuti pelatihan akan pelaksanaan Kurikulum Merdeka.<sup>3</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwa belum semua sekolah menerapkan kurikulum tersebut dikarenakan masih membutuhkan refleksi dan perbaikan. Namun pemerintah sudah menetapkan bahwa Kurikulum Merdeka resmi diterapkan di seluruh sekolah yang ada di Indonesia mulai tahun ajaran 2022/2023. Untuk meringankan beban sekolah terhadap implementasi yang dilakukan serentak maka pemerintah memutuskan memberi pilihan yang dapat dipilih yaitu : (1) Menerapkan sebagian dari Kurikulum Merdeka sambil tetap mempertahankan kurikulum yang telah ada sebelumnya. (2) Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan materi pembelajaran yang telah dipersiapkan dalam bentuk media pembelajaran. (3) Menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pengembangan merdeka menggunakan berbagai perangkat ajar.

Melihat kurikulum yang diluncurkan untuk mengejar materi yang tertinggal dan meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi, maka guru juga harus direvolusi seperti halnya kurikulum. Kini guru direvolusi menjadi guru penggerak di dalam Kurikulum Merdeka. Namun guru penggerak memiliki peran penting yakni pendidik yang mampu menggunakan teknologi yang ada serta melakukan refleksi dan perbaikan secara berkala dan terus menerus untuk mendorong motivasi siswa dalam belajar guna meningkatkan potensi akademik siswa secara mandiri.<sup>4</sup>

Pemaparan kebijakan Kurikulum Merdeka yang telah sebutkan inilah yang menjadi penyebab bahwa media pembelajaran penting di terapkan pada Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran yang cocok untuk Kurikulum Merdeka harus

---

<sup>3</sup> Ahmad Almarisi, "Kelebihan Dan Kekurangan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Historis," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (2 Maret 2023): 113, <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>.

<sup>4</sup> Dahlia Sibagariang, Hotmaulina Sihotang, dan Erni Murniarti, "Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, no. 2 (2021): 97.

mendukung kreativitas, inovasi, dan kemandirian belajar serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Jenis media ini termasuk media visual, video pembelajaran, animasi, media berbasis aplikasi, film, media alam, dan media buatan yang dibuat oleh siswa atau guru.<sup>5</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran ternyata memiliki peran yang sangat penting. Masih banyak pendidik yang mengajarkan kepada siswa menggunakan metode konvensional tanpa menggabungkan penggunaan media pembelajaran di dalamnya<sup>6</sup>. Hal inilah yang membuat siswa kurang bisa mengilustrasikan informasi yang disampaikan pendidik. Secara umum media pembelajaran adalah alat, teknik yang digunakan untuk menghubungkan komunikasi antara pendidik dengan siswa. Aspek ini sangat penting untuk dikuasai guru untuk menunjang pembelajaran mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi mampu mengubah pandangan masyarakat bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Interaksi adalah bagian dari proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran merupakan proses komunikasi penyampaian informasi antara guru dengan peserta didik. Pada saat komunikasi berlangsung terkadang tidak semua siswa menangkap informasi seperti yang diharapkan. Hal ini dapat disebabkan karena pengaruh gaya belajar, metode pembelajaran, keterbatasan daya pikir, dan perbedaan minat belajar. Sebagaimana contoh permissalan, guru menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa. Guru menyampaikan materi X sedangkan siswa diminta mendengarkan penjelasan tersebut. Dari ketiga siswa, 2 siswa lainnya menafsirkan apa yang disampaikan berbeda dari harapan guru. Disamping itu, hanya 1 siswa yang menerima pesan yang sama persis dengan yang sudah di

---

<sup>5</sup> Widya Ramadhani dkk., "PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI MERDEKA BELAJAR," *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 5.

<sup>6</sup> Ulfah Dewi Rahmawati dan Nur Amalia, "BELITUNG: Mathematics Learning Media for Grade III Elementary School," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 1 (20 Maret 2023): 143, <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.57688>.

<sup>7</sup> Oslly Usman dan Rahayu Sulistio Putri, "The Influence Of Learning Media, Teaching Methods, E-Learning And Teacher's Creativity Of Learning Interest," *SSRN Scholarly Paper* (Rochester, NY, 28 Juni 2020), 2, <https://doi.org/10.2139/ssrn.3637514>.

sampaikan. Hal ini dapat di artikan bahwa, terjadi kegagalan dalam komunikasi pada saat pembelajaran karena terjadi perbedaan dalam menerima pesan.

Berbeda halnya jika melibatkan media pembelajaran ketika proses pembelajaran sebagaimana ilustrasi yang dipaparkan. Pengajar menyampaikan pesan X menggunakan media, sedangkan siswa berperan sebagai penerima pesan dan menerima pesan X. Hal ini dikatakan berhasil karena siswa menerima pesan yang sama persis dengan yang telah disampaikan.<sup>8</sup> Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berperan penting dalam proses interaksi pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang baik bagi siswa maupun pengajar pada saat pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan media pembelajaran bertujuan untuk alat komunikasi antara siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelas III<sup>9</sup>, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada pada kelas III di SDN Ngronggo V adalah sebagai berikut :

1. Pendidik menggunakan metode ceramah dan menuliskan di papan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Kekurangan media atau alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran.
3. Siswa kesulitan memahami matematika dikarenakan *mindset* mereka matematika adalah hal yang sulit khususnya perkalian dan pembagian.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal perkalian karena terlalu banyak angka terutama pada perkalian 6-10.
5. Siswa kesulitan dalam pembagian yang menggunakan metode pengurangan berulang dikarenakan mereka tidak tahu sampai kapan suatu bilangan akan dikurangi sehingga siswa mudah lelah karena harus terus melakukan pengurangan berulang.
6. Banyak siswa yang lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara langsung menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

---

<sup>8</sup> Muhammad Hasan dkk., "Media pembelajaran," 2021, 31–34.

<sup>9</sup> Wawancara dengan Dony Setiawan Kelas III, Tanggal 28 Juni 2023, Di sekolah SDN Ngronggo V Kota Kediri.

Berdasarkan masalah yang terjadi masalah tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi dkk yakni siswa kebingungan ketika mendapati bilangan yang terlalu besar seperti  $>50$ . Penelitian tersebut menggunakan media Kobaki sejenis alat bermain dalam berhitung perkalian dan pembagian. Dalam operasi hitung pembagian, menurut guru kelas III di SDN Ngronggo V, siswa juga mengalami kesulitan dikarenakan belum menguasai perkalian 1 sampai 10. Pada pembagian menggunakan metode *Porogapit*. Metode ini menggunakan teknik yang sedikit rumit. Menurut beliau mungkin dari sinilah pembagian mulai terasa menyulitkan siswa. Penggunaan metode ini mengacu pada beberapa konsep, *pertama*, perkalian yang hasilnya paling dekat dengan angka yang akan di bagi serta angka yang dibagi harus dibuka 1 per 1. *Kedua*, harus mengalikan antara hasil dan pembagi. *Ketiga*, harus mengurangi hasil yang sudah dikalikan dengan angka yang terpilih menjadi pembagi. *Keempat*, meminjam angka dengan cara menurunkan angka yang terletak disebelah kiri dari angka yang terpilih menjadi pembagi. Inilah konsep pembagian menggunakan *Porogapit* dan harus dilakukan secara berulang sampai menemukan hasil akhir pengurangan menjadi 0 atau hasil akhir pembagian berupa desimal.

Hasil pemaparan permasalahan di atas maka dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan diatas. Media pembelajaran sangat penting untuk menangani masalah siswa karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik.<sup>10</sup> Media pembelajaran *Phia Box* merupakan media pembelajaran dengan sistem dimana guru mengajarkan pembagian dengan metode *Porogapit* pada siswa. Kemudian untuk melihat perkalian dasar cukup dengan memutar *Spinning Wheels* yang berisi perkalian dengan angka yang sesuai kita inginkan maka akan menunjukkan hasil dari perkalian tersebut. *Phia Box* merupakan media yang diadaptasi dari kolaborasi antara media Kobaki pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi dkk pada kelas II dan tren yang sedang marak dikalangan sekarang yakni *Magic Box* agar media tetap

---

<sup>10</sup> Fany Rahmasari dan Nila Lestari, "PENGEMBANGAN MEDIA MAGIC BOX BERBASIS DEMONSTRASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KPK DAN FPB DI KELAS IV SD," *Jurnal Inovasi Penelitian* 3, no. 9 (10 Februari 2023): 7784, <https://doi.org/10.47492/jip.v3i9.2490>.

terasa menyenangkan dan tidak terlihat kuno serta mengambil tema yang jarang diangkat oleh peneliti lainnya yakni *Carnival Funfair*.

Media *Phia Box* ini penting karena dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan mengaplikasikannya pada pembelajaran. Sehingga, siswa mampu mengejar materi tentang perkalian dan pembagian bagi yang tertinggal serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi baru yang berkaitan dengan operasi hitung tersebut. Karena perkalian dan pembagian sangat berguna disegala jenjang baik untuk sekolah maupun di dunia masyarakat. Media ini menggunakan media visual dengan penambahan permainan yang ada di dalamnya. Siswa jika diajak bermain sambil belajar akan lebih terasa menyenangkan dan dapat mudah dipahami dari pada metode konvensional. Kelebihan media visual ini adalah siswa diajak untuk belajar sambil bermain dengan suasana tema terbaru. Sehingga peserta didik mudah untuk memahami operasi hitung dikarenakan dikemas seperti sebuah permainan dan menarik untuk dimainkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat inovasi media pembelajaran terbaru untuk mengatasi permasalahan di atas. Dengan menggunakan media *Phia Box* sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik semangat siswa. Dengan media tersebut juga diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terkait perkalian dan pembagian dengan cara yang mudah dan praktis serta berjudul **“Pengembangan Media *Phia Box* Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III di SDN Ngronggo V Kota Kediri”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri ?

2. Bagaimana kelayakan media *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri ?
3. Bagaimana keefektifan media *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri ?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran baru yakni *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Phia Box* dalam materi perkalian dan pembagian pada kelas III di SD Ngronggo V Kota Kediri.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut ini adalah informasi dari media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Media *Phia Box* berbentuk prisma tegak segitiga menyerupai konsep *Theater* dengan ukuran panjang sisi alas segitiga  $\pm 45$  cm, tinggi prisma  $\pm 75$  cm, sisi miring segitiga  $\pm 45$  cm.
2. Media *Phia Box* ini berisikan:
  - a. Pion angka 0 sampai dengan 9 dengan berjumlah 4 kali lipat sehingga berjumlah 40 butir.
  - b. Roda perkalian 1-10 yang dapat di putar.
  - c. *Bingo Test* pada sisi belakang untuk kuis.
  - d. Menu *Showtime* untuk aplikasi perhitungan.
3. Media ini disajikan dalam bentuk *box* yang dapat dibuka dengan konsep *Theater* seolah-olah siswa masuk ke dalam dunia fantasi. Kemudian, siswa dapat diajak untuk belajar pembagian dengan menggunakan *Porogapit* yang

ada dalam media dengan menggeser angka sesuai arahan guru dan juga dapat melihat perkalian yang dibutuhkan dengan memutar roda perkalian.

4. *Phia Box* ini berbahan dasar kayu jati Belanda yang dimana akan awet dan tahan lama untuk digunakan dalam jangka panjang.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pada penelitian yang akan dapat sebagai rujukan pengembangan untuk menciptakan inovasi media terbaru.

2. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik untuk membantu dalam memahami materi yang disampaikan.

3. Bagi guru

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru serta keefektifitasan guru dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan secara lebih menyeluruh.

4. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah dapat menyelenggarakan pendidikan yang lebih berkualitas, relevan, dan selaras dengan tuntutan era digital. Hal ini juga dapat menawarkan keunggulan kompetitif yang signifikan dalam dunia pendidikan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan**

1. Asumsi dari penelitian pengembangan media pada materi perkalian dan pembagian adalah media ini digunakan mulai pada kelas III semester ganjil dan genap. Penggunaan media ini mampu membantu siswa memahami perkalian dan pembagian serta diharapkan siswa tertarik untuk belajar menggunakan media ini.
2. Keterbatasan media ini adalah pada materi perkalian hanya dapat dilakukan pada perkalian 1 sampai dengan 10. Pada materi pembagian, angka yang dibuat hanya di rangkap sebanyak 4 kali (contoh: 1,1,1,1). Oleh sebab itu,



penggunaan angka yang sama sebanyak lebih dari 4 butir tidak bisa digunakan untuk menghitung karena keterbatasan angka.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat membantu peneliti dalam mencari referensi sebagai kerangka kerja konseptual dalam penelitian baru. Sudah banyak penelitian yang mengangkat permasalahan tentang perkalian dan pembagian di tingkat SD baik berupa jurnal artikel maupun skripsi, antara lain :

1. Penelitian “Pengembangan Media Botol Perkalian (Bolian) Pada Pembelajaran Matematika Dengan Materi Perkalian Menggunakan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas III B SD Negeri 154 Rejang Lebong” yang dilakukan oleh Nofma Nosa, Asep Sukenda Ekok, Eka Lokaria memberikan hasil bahwa penggunaan botol perkalian (Bolian) terhadap perkalian di kelas III dinyatakan berhasil, efektif dan relevan. Perbedaan dari penelitian ini adalah pemilihan media. Media yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah botol perkalian (Bolian) yang sebagaimana hanya terbatas perkalian saja. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan saintifik sebagai model pembelajaran sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media *board game* pada materi perkalian dan pembagian.<sup>11</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ikhwalul Mujahadah, Alman & Mukhlas Triono yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili" menunjukkan hasil bahwa media pada pembelajaran matematika berupa komik layak dikatakan layak dalam meningkatkan hasil dan minat belajar. Hal ini dapat di tunjukkan dengan presentase kenaikan sebesar 31,25%. Perbedaan dari penelitian ini adalah pemilihan media cetak berupa komik sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, memilih media berupa pengembangan *board game* yang

---

<sup>11</sup> Nofma Nosa, Asep Sukenda Ekok, dan Eka Lokaria, “PENGEMBANGAN MEDIA BOTOL PERKALIAN (BOLIAN) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MATERI PERKALIAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK SISWA KELAS III B SD NEGERI 154 REJANG LEBONG,” *Linggau Journal of Elementary School Education* 2, no. 3 (8 Oktober 2022): 77, <https://doi.org/10.55526/ljese.v2i3.378>.

dikemas dalam kotak *2 in 1* dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perkalian dan pembagian.<sup>12</sup>

3. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Smart Board* Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD" serta dilakukan oleh peneliti Romaisa Ariyanti, Elya Rosalina, Tio Gusti Satria menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *smart board* untuk anak kelas III dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung serta dapat membantu siswa dalam memahami materi. Perbedaan dalam penelitian sebelumnya adalah pada letak materi. Materi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah perkalian dan pembagian. Sedangkan penelitian sebelumnya adalah tentang jenis bilangan cacah. Konsep dari media tersebut hampir mirip dengan penelitian yang akan dilakukan yakni permainan papan yang dimana siswa diminta melakonkan sendiri sesuai prosedur. Namun perlu di ketahui bahwa penentuan materi mempengaruhi isi dari media tersebut.<sup>13</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ryan Yuliadi, Siti Nurhayati, Syaeful Bahri yang berjudul "Pengembangan Media Pohon Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kadongdong Kabupaten Tangerang" menunjukkan hasil bahwa media pohon bilangan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan akumulasi skor sangat baik dari pihak validator serta siswa sebagai responden. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menambahkan materi berupa perkalian sekaligus pembagian. Pembagian ini bukan daftar penabelan yang harus menghafal seperti tabel perkalian melainkan lebih mengacu pada operasi hitungnya.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Ikhwatul Mujahadah, Alman Alman, dan Mukhlas Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (31 Januari 2021): 758, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758>.

<sup>13</sup> Romaisa Ariyanti, Elya Rosalina, dan Tio Gusti Satria, "Pengembangan Media Smart Board Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 03 (1 Desember 2021): 1147, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1147>.

<sup>14</sup> Ryan Yuliadi, Siti Nurhayati, dan Syaeful Bahri, "Pengembangan Media Pohon Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kadongdong Kabupaten Tangerang," *ANWARUL* 1, no. 1 (1 Desember 2021): 73, <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.73>.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, Abdur Rahman As'ari yang berjudul "Pengembangan Media Kobaki pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar" menunjukkan hasil bahwa penelitian menggunakan media Kobaki pada pelajaran perkalian dan pembagian dikelas II memiliki kualifikasi menari serta efektif dalam pembelajaran. Media Kobaki memerlukan dampingan guru saat peserta didik mengalami kendala ketika mengaplikasikan Kobaki, perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan adalah menyesuaikan kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka yang dimana perkalian dan pembagian baru diajarkan pada kelas III. Sedangkan penelitian sebelumnya diujikan pada kelas II dengan materi yang sama namun pemilihan media berbeda dengan media sebelumnya.<sup>15</sup>

## H. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk memberikan penjelasan/istilah yang diberi penjelasan. Terkait uraian tersebut, berikut ini adalah beberapa definisi istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi guru dan siswa yang mendukung tujuan dan keterlibatan dalam pembelajaran. Media ini disesuaikan dengan materi dan target pembelajaran.
2. Media *Phia Box* adalah alat bantu mengajar untuk menghitung pembagian tiga dimensi dan roda perkalian. Media ini dirancang sebagai permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam perkalian dan pembagian.
3. Perkalian adalah proses aritmetika yang melipatgandakan suatu bilangan sesuai jumlah pengalinya, dilakukan dengan penjumlahan berulang. Tanda perkalian biasanya adalah " $\times$ " atau " $\cdot$ ", dengan " $\cdot$ " sering digunakan pada tingkat menengah ke atas.
4. Pembagian adalah proses matematika dasar yang membagi bilangan menjadi lebih kecil melalui pengurangan berulang. Secara singkat, pembagian adalah pengurangan berulang.

---

<sup>15</sup> Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, dan Abdur Rahman As'ari, "Pengembangan media kobaki pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5, no. 12 (2020): 1845.

5. Pendidik adalah individu yang memberikan bimbingan dan arahan kepada murid, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pendidikan formal, pendidik ditemukan di sekolah atau kampus sedangkan di lingkungan non formal, mereka ditemukan di pelatihan atau mentoring.
6. Peserta didik adalah orang yang mengembangkan potensinya melalui pendidikan formal atau nonformal. Istilah ini juga dikenal sebagai siswa, murid, pelajar, mahasiswa, atau santri.
7. Pemahaman adalah kemampuan mengerti konsep, informasi, atau situasi, sehingga dapat menafsirkan informasi yang disampaikan. Seseorang dikatakan paham jika bisa menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberi contoh, menyajikan konsep secara matematis, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.
8. Pengembangan dalam bahasa ilmiah adalah proses sistematis dan terarah untuk mengembangkan produk, teori, atau pengetahuan dengan metode ilmiah. Dalam penelitian, pengembangan sering terkait dengan R&D, yang bertujuan menghasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi produk atau teori.