

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin “*Medius*” secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media dalam proses belajar mengajar didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal untuk membantu guru mengajar siswa. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam konteks belajar-mengajar dan dapat mencakup semua yang digunakan guru untuk memanfaatkan panca indera, termasuk peraba, penciuman, pendengaran, dan penglihatan, selama proses pengajaran.³⁴

Media pembelajaran sebagian besar berfungsi untuk tujuan instruksional, yang berarti bahwa informasi yang disampaikan media harus melibatkan siswa dalam aktifitas nyata dan mental. Bukan hanya untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga untuk mendorong mereka untuk bertindak, dan memiliki minat belajar. Fungsi dari media ini ialah untuk menyampaikan pesan (informasi) kepada siswa.³⁵

Ahmad Rivai menyatakan terdapat beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:

³⁴ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

³⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, 2009.

1. Media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada materi yang disampaikan.
2. Media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang sulit didapat melalui metode lain.
3. Media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dengan dasar pengalaman dan realitas yang dihadapi.
4. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi perbedaan pengalaman siswa yang disebabkan oleh perbedaan latar belakang sosial dan ekonomi.³⁶

Arsyad mengemukakan terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan

Tiga ranah yang harus menjadi acuan dalam tujuan instruksional media pembelajaran yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif media KOPITUNG membantu meningkatkan keterampilan berhitung siswa untuk materi yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam ranah afektif media KOPITUNG memiliki desain menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan pada ranah

³⁶ M.Pd Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, "Media Pembelajaran Matematika Manipulatif," *Media Pembelajaran Matematika manipulatif* 1, no. May (2017): 156.

psikomotorik penggunaan media KOPITUNG melibatkan aktivitas fisik seperti memindahkan objek yang membantu melatih koordinasi motorik halus siswa.

Aspek yang dipengaruhi oleh media pembelajaran meliputi aspek intelegensi, sikap dan perbuatan. Terkadang tidak semua materi dapat disampaikan secara langsung melalui media pembelajaran. Beberapa materi harus disajikan dalam bentuk konsep, simbol, atau sesuatu yang lebih umum kemudian diberi penjelasan lebih lanjut. Didalam proses ini memerlukan keterampilan khusus dari siswa agar dapat memahami dan menganalisis materi tersebut. Media pembelajaran seyogyanya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Fleksibel, dan Tangguh

Media pembelajaran yang dipilih tidak perlu mahal atau selalu berbasis teknologi. Memanfaatkan lingkungan dan hal sederhana namun tepat lebih efektif dibandingkan dengan media yang mahal dan kompleks. Kemudahan penggunaan, harga terjangkau, daya tahan, serta kemampuan untuk dipergunakan berulang kali harus menjadi pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran, seperti peneliti mengembangkan media yang terbuat dari bahan tahan lama dan dapat dipergunakan berkali-kali. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan

tingkat kemampuan siswa, misal jumlah objek yang ditambahkan dapat meningkat seiring kemampuan siswa.

3. Pengkategorian sasaran

Siswa terdapat dari berbagai kelompok belajar yang heterogen, disetiap kelompoknya memiliki perbedaan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran tidak bisa diseragamkan. Media pembelajaran yang bersifat umum mungkin masih bisa digunakan, tetapi untuk kebutuhan yang lebih spesifik pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kelompok belajar. Peneliti mengembangkan media KOPITUNG disesuaikan dengan kebutuhan kelompok yang berbeda diantaranya, untuk siswa dengan kemampuan dasar berhitung (operasi hitung sederhana) dan siswa yang lebih mahir (melibatkan kombinasi atau soal cerita).

4. Spesifikasi teknis

Pemilihan media yang akan diimplementasikan harus memenuhi beberapa persyaratan teknis. Guru tidak bisa sembarangan memilih media pembelajaran walaupun sudah memenuhi kriteria dari pembelajaran sebelumnya. Standar produk yang dijadikan media pembelajaran haruslah berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru harus menetapkan standar agar produk dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran jika produk tersebut belum

memiliki standar khusus.³⁷ Standar teknis yang dirancang peneliti harus sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD/MI seperti menggunakan bahan yang ramah lingkungan dan aman bagi anak, memiliki instruksi penggunaan yang jelas untuk siswa dan guru, memiliki desain dan warna menarik untuk meningkatkan minat belajar serta ukuran objek yang cukup besar untuk menjaga fokus dan perhatian anak.

2. KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)

Talango menyatakan bahwa Kotak Berhitung atau lebih dikenal dengan *Counting Box* merupakan satu dari sekian bentuk media pembelajaran, Kotak Berhitung ini terbuat dari bahan kayu, kardus, atau karton yang bebentuk kotak serta terdapat rak telur beserta komponen-komponen lain yang menarik siswa untuk mencobanya. Media ini sesuai jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran karena menumbuhkan keingintahuan siswa meningkat. Kotak Berhitung ini memiliki model tiga dimensi dengan bentuk yang mirip kotak. Berdasarkan pernyataan dari Talango tersebut peneliti menjadikannya sebagai pedoman pembuatan media pembelajaran.³⁸

Berbagai macam alat peraga yang tersedia, salah satunya ialah Kotak Berhitung. Media pembelajaran Kotak Berhitung ini memiliki beragam bentuk yang dapat disesuaikan dengan fungsinya. Media

³⁷ Sari et al., "Modul MEDIA PEMBELAJARAN," *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* (2019): 2013–2015.

³⁸ M. Ibrohim and Cindy Arsita, "Analisis Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Pada Pengembangan Media Counting Box Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2023): 209–215.

Pembelajaran Kotak Berhitung ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika secara signifikan.³⁹ Media pembelajaran Kotak Berhitung ini digunakan untuk mata pelajaran matematika materi yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan 1-20.⁴⁰

Media pembelajaran Kotak Berhitung yang peneliti kembangkan dinamakan Media Pembelajaran KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung). Media pembelajaran ini berbentuk *box* yang dibentuk seperti koper. Berbentuk Balok berbahan kayu yang memiliki ukuran 70x45 cm dengan lubang 5 mendatar dan 4 lubang menurun. Lubang tersebut nantinya akan diisi dengan telur-telur sebagai media hitung. Terdapat banyak komponen dalam media ini sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

B. Keterampilan Berhitung

Keterampilan merupakan kemampuan untuk melaksanakan tugas dengan lancar dan teliti. Keterampilan juga dapat didefinisikan sebagai implikasi dari aktivitas atau kegiatan yang memerlukan praktek. Namun, menurut Susanto, keterampilan berhitung berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan berpikir anak. Selain itu, keterampilan ini melibatkan koordinasi dalam memegang atau menunjuk objek, menyebutkan angka, mengingat urutannya, serta mengaitkan benda dengan angka. Saat anak-anak menggunakan bilangan

³⁹ V. D. Nanda and R. R. Wandini, "Pengaruh Penggunaan Media Counting Box Dalam Mengatasi Kesulitan Memahami Konsep Operasi Hitung Perkalian Matematika Kelas Rendah," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 2977–2986.

⁴⁰ NUR MEILANI DALIMUNTHE, LENNI HAYATI SIREGAR, and KHOTNA SOFIYAH, "Implementasi Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 1 Sd Negeri 3 Gunung Tua," *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 4, no. 1 (2024): 10–15.

untuk melakukan perhitungan, mereka harus tahu bahwa angka atau bilangan terakhir yang ditunjukkan menunjukkan total jumlah benda yang telah dihitung. Berpedoman berbagai pendapat tersebut, keterampilan berhitung permulaan melibatkan pelaksanaan tugas dengan mudah dan teliti, termasuk koordinasi dalam memegang atau menunjuk objek, mengucapkan angka, mengingat susunannya, serta mengaitkan benda dengan angka. Dalam proses ini, anak harus memahami bahwa angka terakhir yang ditunjuk mewakili jumlah dari objek yang dihitung.⁴¹

Keterampilan berhitung adalah kemampuan untuk memanfaatkan penalaran, logika, dan angka. Kemampuan ini dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, termasuk aktivitas seperti menyusun angka secara berurutan, menghitung, dan memahami jumlah.⁴² Keterampilan berhitung adalah keterampilan dasar yang diperlukan agar siswa dapat menguasai keterampilan matematika yang lebih tinggi. Di kelas awal, matematika diajarkan pada tingkat yang paling sederhana, sebelum naik ke tingkat yang lebih rumit. Kemampuan berhitung siswa pada tingkat berikutnya akan dipengaruhi oleh penerapan konsep dengan benar di kelas awal.⁴³

Salah satu alasan mengapa siswa memiliki keterampilan menghitung yang rendah dalam pembelajaran matematika adalah karena pendekatan pembelajaran guru yang masih konvensional. Pendekatan ini melibatkan pembelajaran satu arah di mana guru lebih aktif mencari dan menjelaskan

⁴¹ Nur Mutmainah, Zahwati Mansoer, and Andi Musda Mappapoleonro, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 Melalui Permainan Dadu" (2021): 121–126.

⁴² Rosa Imani Khan Dan Ninik Yuliani, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng," *Universum* 10, no. 1 (2016): 65–71.

⁴³ Manulu, "SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 4 (2023): 1275--1289.

bahan, sedangkan siswa hanya mendengarkan dengan pasif. Oleh karena itu, siswa tidak dapat memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru, dikarenakan guru menggunakan pendekatan konvensional, sehingga kemampuan berhitung mereka kurang dari yang diharapkan. Oleh karena itu, suatu model pembelajaran operasi bilangan bulat harus dibuat dengan menggunakan alat bantu mengajar (media) yang mudah diakses oleh guru dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.⁴⁴

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Farhatun, indikator keterampilan berhitung dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menyelesaikan soal yang mengandung operasi dasar matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan pembagian).
- b. Siswa mampu menyelesaikan operasi dasar matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan pembagian) dengan menggunakan media, baik media yang diimplementasikan peneliti atau menggunakan media lain.
- c. Siswa mampu mengimplementasikan operasi dasar matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan pembagian) dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa mampu menyebutkan hasil dari operasi hitung (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan pembagian) dengan benar.⁴⁵

⁴⁴ Ernawati Jais and Fadly Satryo Guntara All Farisman, "Meningkatkan Keterampilan Berhitung Peserta Didik Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Penggunaan Media Kelereng Warna Untuk Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika FKIP Unidayan* 4, no. 2 (2018): 72–78, <https://osf.io/c68ua/download>.

⁴⁵ Farhatun, Deni Pratama Darmayadi, and Aprilia Norma Yanti, "Analisis Dampak Penggunaan Kalkulator Terhadap Keterampilan Berhitung Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma As-Suhuf," *Jurnal Dimas: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 1, no. 2 (2022): 21–28.

Berdasarkan Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007) kemampuan berhitung sebagai keterampilan hidup dijabarkan sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan berhitung dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Siswa mempunyai konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan abstraksi yang baik.
- c. Siswa dapat menggunakan konsep ruang, waktu dan peristiwa untuk pemahaman yang lebih luas.
- d. Siswa mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam berhitung.⁴⁶

Berdasarkan indikator-indikator yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti menyimpulkan indikator keterampilan berhitung sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menguasai operasi dasar matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian dan Pembagian).
- b. Siswa mampu mengkorelasikan keterampilan berhitung dengan konteks sehari-hari seperti transaksi jual beli, pengukuran dan lain sebagainya.

Berikut Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan:

⁴⁶ Okta Meutia, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung Pada Siswa Kelas Kelas IV SD Negeri 148 / IV," *Skripsi Universitas Jambi* (2017): 1–11, <https://repository.unja.ac.id/2132/>.

Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.

Tujuan Pembelajaran:

- a. Melalui media KOPITUNG sebagai perwujudan Profil Pelajar Pancasila Gotong Royong, Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan penjumlahan 1 sampai 20 dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar.
- b. Melalui media KOPITUNG sebagai perwujudan Profil Pelajar Pancasila Gotong Royong, Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan pengurangan 1 sampai 20 dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang disusun untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, berikut uraiannya:

- a. Mampu mengidentifikasi penjumlahan dan pengurangan sederhana dalam kehidupan sekitar.
- b. Mampu menyelesaikan permasalahan penjumlahan 1 sampai 20 dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mampu menyelesaikan permasalahan pengurangan 1 sampai 20 dalam kehidupan sehari-hari.

C. Operasi Hitung

1. Penjumlahan dan Pengurangan 1-20

Dalam matematika, definisi operasi berbeda dari definisi oprasi umum. Aisyah dkk mengatakan “Operasi dalam matematika adalah pengerjaan dan prosedur yang harus dikuasai siswa dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi”.⁴⁷ Glover menyatakan bahwa “penjumlahan adalah cara menemukan jumlah total dua bilangan atau lebih”. Penjumlahan memiliki tanda seperti (+) sebagai tanda yang menunjukkan bilangan-bilangan yang dijumlahkan. Menurut hasan penjumlahan ialah kata dasar yang diambil dari “jumlah” yang memiliki arti banyaknya (himpunan atau sesuatu yang dijadikan satu) dengan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan operasi penjumlahan merupakan kemampuan siswa yang berguna untuk mengenal konsep operasi penjumlahan dengan hasil penjumlahannya maksimal mencapai 20 serta kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan baik dan benar.⁴⁸

Terdapat beberapa prinsip dasar yang berkaitan dengan penjumlahan:

1. Menurut prinsip komutatif, urutan angka yang dijumlahkan tidak mempengaruhi hasil penjumlahan. Dengan kata lain, $a + b = b + a$.

Contohnya, $2 + 3 = 3 + 2 = 5$.

⁴⁷ Erni Widiastuti, “Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik I,” *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 11–22.

⁴⁸ Andi Suaeni, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Media Stick Angka Pada Murid Tunarungu Kelas III Di SLB YPAC Makassar,” *Jurnal Pendidikan Khusus* (2021): 1–12, <http://eprints.unm.ac.id/22500/>.

2. Menurut prinsip asosiatif, cara beberapa angka disusun tidak mempengaruhi hasil penjumlahan. Artinya, $(a + b) + c = a + (b + c)$. Sebagai contoh, $(2 + 3) + 4 = 2 + (3 + 4) = 9$.
3. Menurut prinsip identitas, jumlah bilangan dengan nol tidak mengubah bilangan itu sendiri. Dengan kata lain, $5 + 0$ sama dengan 5.

Pengurangan, perkalian, dan pembagian adalah operasi matematika lainnya yang terkait dengan penjumlahan. Kemampuan penjumlahan yang baik sangat penting untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks dan untuk memecahkan masalah matematika sehari-hari.

Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan, pengurangan merupakan operasi matematika dasar yang melibatkan suatu bilangan dari bilangan lain untuk mendapatkan hasil yang disebut selisih. Ini adalah konsep yang sangat penting dalam matematika. Tiga komponen penting terlibat dalam pengurangan: "bilangan yang dikurangi" (dikurangkan), "bilangan pengurang" (dikurangkan), dan "selisih" (perbedaan). Bilangan yang dikurangi adalah bilangan awal sebelum pengurangan, dan bilangan pengurang adalah bilangan yang dikurangkan dari bilangan awal. Tanda minus (-) digunakan untuk menunjukkan operasi pengurangan. Misalnya, hitung pengurangan sederhana $5 - 3 = 2$, di mana 5 adalah *minuend*, 3 adalah *subtrahend*, dan 2 adalah selisih.

Ada beberapa prinsip dasar yang berkaitan dengan pengurangan, termasuk:

1. Prinsip Komutatif pengurangan Ini berlaku untuk pengurangan, dan mengatakan bahwa urutan bilangan yang dikurangkan tidak mempengaruhi hasil pengurangan. Dengan kata lain, $a - b = b - a$. Sebagai contoh, $7 - 3 = 3 - 7 = -4$.
 2. Prinsip Asosiatif pengurangan, Menurut prinsip ini, mengorganisasikan bilangan yang dikurangkan tidak mempengaruhi hasil pengurangan. Dengan kata lain, $(a - b) - c = a - (b + c)$, seperti pada contoh $(8 - 3) - 2 = 8 - (3 + 2) = 3$.
 3. Menurut prinsip identitas pengurangan, pengurangan suatu bilangan dengan nol tidak mengubah bilangan itu sendiri. Sebagai contoh $a - 0 = a$, contoh, $9 - 0 = 9$.⁴⁹
2. Perkalian dan Pembagian 1-20

Perkalian adalah operasi aritmatika dasar yang perlu diajarkan kepada siswa setelah siswa menguasai penjumlahan dan pengurangan. Perkalian (x) merupakan bentuk penjumlahan berulang dengan bilangan yang sama. Operasi hitung perkalian dipelajari dalam mata pelajaran matematika tingkat dasar.⁵⁰

Rohmadiyah menyatakan terdapat beberapa prinsip dan konsep penting dalam perkalian bilangan yang perlu diperhatikan:

⁴⁹ A Siregar, Z Rahmayani, and N Safira, "Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, Perkalian Pada Operasi Bilangan Bulat," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 6248–6259, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1092%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1092/816>.

⁵⁰ Rahmi Hafi, "Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu," *E-JUPEKhu* 1, no. 2 (2018): 112–125.

1. Prinsip komutatif, bahwa urutan bilangan didalam perkalian tidak memengaruhi hasilnya. Misal, $a \times b = b \times a$. Dengan contoh $5 \times 2 = 2 \times 5 = 10$.
2. Prinsip asosiatif, bahwa cara pengelompokan bilangan yang dikalikan tidak memengaruhi hasil akhir. Dengan kata lain $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$. Misal, $(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4) = 24$.
3. Prinsip identitas, bahwa setiap bilangan yang dikalikan dengan 1 maka akan tetap bernilai sama. Dengan contoh $a \times 1 = a$, seperti $5 \times 1 = 5$.
4. Prinsip nol, bahwa bilangan apa pun yang dikalikan dengan 0 akan tetap menghasilkan 0. Misal, $a \times 0 = 0$. Contoh $8 \times 0 = 0$.

Pembagian adalah operasi matematika yang membagi suatu bilangan menjadi beberapa bagian yang sama besar atau memisahkan jumlah tertentu menjadi kelompok-kelompok dengan jumlah yang sama. Operasi ini bermanfaat untuk memecah atau membagi kuantitas menjadi bagian-bagian setara. Didalam pembagian terdapat beberapa elemen penting yakni “bilangan yang akan dibagi” (*dividend*), “bilangan pembagi” (*divisor*), “hasil bagi” (*quotient*) dan “sisa” (*remainder*). *Dividend* adalah bilangan awal sebelum pembagian, *divisor* adalah bilangan yang membagi *dividend*, *quotient* adalah jumlah kelompok atau bagian yang setara, dan *remainder* adalah bilangan yang tersisa setelah pembagian. Operasi pembagian ditandai dengan simbol pembagian (\div) atau garis miring ($/$). Dengan contoh dalam operasi pembagian $12 \div 2 = 6$ atau $12/2 = 6$, angka 12 adalah *dividend*, angka 2 adalah *divisor*, dan angka 6 adalah *quotient*.

Dalam operasi hitung pembagian, terdapat beberapa konsep dan prinsip yang perlu dipahami:

1. Prinsip pembagian sederhana, dalam prinsip ini menyatakan bahwa jika satu jumlah atau kuantitas dibagi menjadi bagian-bagian yang sama besar, maka setiap bagian akan memiliki nilai yang sama. Misalnya, jika 12 jeruk dibagi menjadi 3 kelompok, maka setiap kelompok akan mendapatkan 4 jeruk.
2. Prinsip asosiatif, prinsip ini menyatakan bahwa didalam pembagian terdapat urutan dalam melakukan pembagian tidak memengaruhi hasil akhir. Dapat disimpulkan bahwa $(a \div b) \div c = a \div (b \times c)$. contoh, $(12 \div 2) \div 3 = 12 \div (2 \times 3) = 2$.
3. Prinsip identitas, dalam prinsip ini menyatakan bahwa bilangan yang dibagi dengan 1 akan menghasilkan bilangan itu sendiri. Seperti $a \div 1 = a$, misal, $8 \div 1 = 8$.⁵¹

D. Karakteristik Peserta Didik Kelas I SD/MI

Peserta didik kelas 1 SD/MI berada pada tahap perkembangan yang khas, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional. Dalam usia ini, peserta didik berada dalam tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget, yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan objek atau pengalaman nyata. Peserta didik masih kesulitan berpikir secara abstrak, sehingga pembelajaran yang melibatkan media konkret seperti gambar, alat peraga atau kegiatan interaktif akan lebih efektif dalam mendukung pemahaman peserta didik.

⁵¹ Siregar, Rahmayani, and Safira, "Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, Perkalian Pada Operasi Bilangan Bulat."

Secara sosial emosional, peserta didik kelas 1 SD/MI mulai menunjukkan kemajuan dalam hubungan dengan teman sebaya. Mereka belajar berkompetisi sekaligus bekerja sama dalam aktivitas kelompok. Namun, mereka masih cenderung egosentris yang berarti pandangan mereka terhadap dunia sering kali berpusat pada diri sendiri. Meski demikian, dengan bimbingan yang baik, peserta didik dapat belajar untuk berbagi dan memahami sudut pandang orang lain.⁵²

Selain itu, peserta didik kelas I SD/MI sangat terpengaruh oleh lingkungan pembelajaran yang mendukung. Mereka membutuhkan kegiatan belajar yang bervariasi untuk menjaga konsentrasi dan minat. Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti kartu kata atau alat bantu visual dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Saraswati 2017 dkk bahwa faktor-faktor yang menyebabkan menurunnya semangat belajar siswa perlu diantisipasi, salah satunya berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai. Diperkuat dengan Rahayuningtyas 2011 dkk mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa rendahnya kualitas keterampilan siswa dapat disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang tidak tepat, pengorganisasian materi yang kurang efektif, maupun penggunaan media pembelajaran yang tidak mendukung.⁵³

Untuk mendukung perkembangan mereka, penting bagi pendidik untuk mengadopsi metode pembelajaran yang kreatif dan fleksibel. Hal ini

⁵² Anggraini Rantika, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Dan Kreatif Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd/Mi," *Skripsi* (2022).

⁵³ Ayu Ridho Saraswati and Tati Narawati, "Reog Bulkiyo Dance Learning to Increase Student Patriotism Values," *Jurnal Panggung* 27, no. 3 (2017): 225–235.

mencakup penggunaan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Penyediaan media pembelajaran yang menarik dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter seperti disiplin dan kreativitas. Pemahaman terhadap karakteristik ini sangat penting bagi peneliti karena tahap awal Pendidikan formal yang menjadi landasan bagi perkembangan akademik dan sosial peserta didik dimasa mendatang.⁵⁴

⁵⁴ Andi Prastowo, "Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik Sd/Mi Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu," *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 1, no. 1 (2014): 1.