

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang bermanfaat dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam perkembangan teknologi dan berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang baik, sehingga mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep serta menggunakan konsep dan algoritma secara tepat dalam pemecahan suatu masalah.¹ Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa yaitu aritmatika, aritmatika adalah operasi hitung dasar yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.²

Dalam kurikulum matematika SD, operasi perkalian menjadi salah satu konsep dasar yang penting untuk dikuasai siswa karena dapat membangun keterampilan berpikir kritis siswa dan sebagai bekal untuk melakukan penjumlahan berulang di dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Heruman, Operasi perkalian merupakan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Perkalian $a \times b$ diartikan sebagai penjumlahan bilangan b sebanyak a kali. Penguasaan konsep ini menjadi dasar yang penting bagi siswa baik untuk pembelajaran matematika lanjutan maupun dalam kehidupan sehari-hari.³ Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan

¹ “Kurikulum Matematika 2 Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran,” T.T., 8–9, Diakses 11 Januari 2026, <https://Repository.Kemendikdasmen.Go.Id/1079/1/Gabung%20SMA%20kk%20H%20rev.%202.Pdf>.

² Fadhilah Uswah Dan Lailatun Nur Kamalia Siregar, “Pengembangan Media Papan Perkalian (Paper) Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar,” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 8, No. 3 (2024): 187.

³ Elvi Mailani Dkk., “Analisis Kesulitan Siswa Kelas III SD Swasta Attaufiq Medan Dalam Memahami Konsep Operasi Perkalian,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 (2024): 41911.

dalam memahami dan menerapkan konsep ini. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep perkalian ini disebabkan oleh metode yang digunakan guru dalam penyampaian yang kurang tepat dan tidak menyenangkan serta minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran.⁴

Kemampuan memahami konsep secara baik sangat penting dalam pembelajaran matematika karena membantu siswa mengerti materi dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penguasaan konsep yang benar, siswa akan lebih mudah memecahkan suatu masalah serta mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sebaliknya, kurangnya pemahaman konsep akan menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal maupun menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi pemecahan masalah.⁵

Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan siswa untuk mengerti makna suatu konsep dalam matematika, membedakan berbagai konsep yang berbeda, serta menelaah suatu situasi atau permasalahan dalam kaitannya dengan konteks yang lebih luas. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal rumus yang diberikan oleh guru maupun yang diperoleh dari sumber lain. Tujuan dari pemahaman konsep adalah agar siswa dapat mengenali, memahami, serta mampu mengemukakan kembali materi matematika yang telah dipelajari.⁶

⁴ Nimas Wina Lestari Dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas 3 SD Melalui Problembasedlearningdengan Media Keranjang P4," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 6, No. 1 (2025): 133.

⁵ Ejen Jenal Mutaqin, Anggia Pebianti Sopiana, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iii Sdn 4 Wanakerta Pada Materi Perkalian," *Bale Aksara* 2, No. 1 (2021): 3, <https://doi.org/10.31980/Ba.V2i1.1991>.

⁶ novi Rizky Ramadhani Dkk., "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Matriks Melalui Tes Diagnostik Three Tier Multiple Choice," *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh* 5, No. 2 (2025): 214.

Untuk menentukan siswa sudah mencapai tingkat pemahaman konsep matematika atau belum menurut *Kilpatrick*, pemahaman konsep ini dibagi menjadi beberapa kategori yakni meliputi a) Kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, b) Kemampuan mengelompokkan objek sesuai kriteria yang membentuk konsep, c) Kemampuan menerapkan konsep melalui algoritma, d) Kemampuan memberikan contoh maupun non-contoh dari konsep yang dipelajari, dan e) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.⁷ Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Suendarti menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang kuat cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi dan hasil belajar yang lebih baik.⁸

Pemahaman konsep memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Serta pemahaman konseptual yang memungkinkan siswa mampu mengaitkan berbagai ide matematika serta menggunakan strategi yang fleksibel dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami alasan di balik suatu prosedur dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terdapat dalam laporan *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) tahun 2022, yang menunjukkan bahwa skor

⁷ Anisa Meidianti Dkk., “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika,” *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 2, No. 2 (2022): 138.

⁸ Mamik Suendarti Dan Hasbullah Hasbullah, “Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa,” *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* 1, No. 1 (2020): 276, <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4088>.

Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 mengalami penurunan dibandingkan dengan skor PISA tahun 2018. Temuan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa di Indonesia masih perlu ditingkatkan.⁹

Salah satu dampak dari rendahnya pemahaman konsep tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam menguasai operasi dasar matematika, khususnya materi perkalian. Hal ini telah menjadi permasalahan yang sering terjadi dibuktikan oleh sejumlah penelitian terdahulu selama 3 tahun terakhir. Misalnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Asmahul Husnah pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 9 dari 14 siswa mengalami kesulitan belajar dalam menyelesaikan soal perkalian.¹⁰ Faktor penyebab yaitu penggunaan metode hafalan, metode pembelajaran tatap muka terbatas, kurangnya perhatian orang tua, kurangnya sarana prasarana, kurangnya kesadaran siswa, kurangnya variasi mengajar guru. Dan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nimas Wina Lestari pada tahun 2025, yang menunjukkan bahwa 35 siswa kesulitan memahami konsep dasar perkalian dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Mereka cenderung menghafal tanpa memahami, sehingga bingung saat menyelesaikan soal.¹¹ Padahal dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep menjadi aspek utama, karena sifatnya sebagai ilmu eksakta tidak cukup jika hanya dipelajari melalui hafalan.¹²

⁹ Ramadhani Dkk., "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Matriks Melalui Tes Diagnostik Three Tier Multiple Choice," 214.

¹⁰ Asmahul Husnah Dkk., *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas III Dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Hitung Perkalian Pada Masa Pandemi Covid-19*, 4 (2022): 19.

¹¹ Lestari Dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas 3 SD Melalui Problembasedlearningdengan Media Keranjang P4," 134.

¹² Eka Setiyawati Dkk., "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn 07 Palembang," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 12, No. 3 (2022): 202, <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i3.38267>.

Berdasarkan hasil observasi terhadap dokumen hasil belajar siswa pada materi perkalian yang dilakukan pada tanggal 10 September 2025 dengan guru kelas 3 di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri, diperoleh data bahwa sebanyak 17 siswa terdapat mampu menguasai materi perkalian, sedangkan 12 siswa lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian. Dilihat dari hasil wawancara, hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode hafalan pada pelajaran matematika dan media yang kurang bervariasi. Adapun media yang digunakan hanya media buku saku perkalian untuk membantu siswa dalam memahami perkalian. Buku saku perkalian ini berisi tentang tabel perkalian 1 sampai 10. Penggunaannya pun masih berfokus pada aktivitas menghafal, di mana siswa diminta menghafalkan isi buku saku tersebut, kemudian guru akan meminta siswa menyetorkan hafalan perkalian siswa saat ada waktu luang atau jam istirahat. Dengan masih menggunakan metode hafalan ini dinilai dapat menyebabkan pemahaman matematis siswa menjadi kurang optimal, khususnya dalam materi perkalian yang seharusnya dipahami melalui penalaran dan pemahaman, bukan sekadar hafalan.¹³

Mengacu pada tahap operasional konkret, pada fase ini peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi perkalian melalui pengalaman belajar serta pemahaman terhadap materi yang diberikan, khususnya mengenai topik perkalian. Oleh sebab itu peneliti mengajukan media pembelajaran baru yang sesuai dengan tahap operasional konkret dan dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran

¹³ Budi Febriyanto Dkk., "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 4, No. 2 (2018): 34, <https://doi.org/10.31949/Jcp.V4i2.1073>.

Matematika dalam konsep perkalian. Hal ini sejalan dengan teori menurut Piaget yang menyatakan bahwa di tingkat sekolah dasar siswa masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga media konkret sangat dibutuhkan untuk melibatkan pengalaman langsung siswa.¹⁴

Pada penelitian terdahulu tentang media dengan konsep perkalian konkret yang dilakukan oleh Baitul Hayati pada tahun 2019 menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar para siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian siswa kelas IV SDN 5 Anjani kecamatan Suralaga.¹⁵

Dengan demikian, penggunaan media tersebut mampu menarik perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga tidak mudah bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.¹⁶

Dari penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa media dengan menggunakan benda konkret dapat meningkatkan pemahaman siswa yang signifikan. Namun media dengan benda konkret ini juga memiliki kekurangan jika tidak didesain atau dirancang dengan baik sehingga pengembangan media ini dinilai sangat diperlukan.

Pada penelitian ini media yang dikembangkan berupa media perkalian konkret yang diberi nama media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret).

Media ini dalam bentuk *board game* yang dibuat menggunakan bahan *hard cover*

¹⁴ Elis Mardiana Panggabean Dkk., "Membangun Kreativitas Melalui Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Yang Efektif Dan Menyenangkan Di SD," *JURNAL ABDIMAS MADUMA* 4, No. 2 (2025): 30, <https://doi.org/10.52622/Jam.V4i2.448>.

¹⁵ baitul Hayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Kongkrit Pada Siswa Kelas Iv Sdn 5 Anjani Kecamatan Suralaga," *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 1, No. 1 (2019): 185.

¹⁶ Ni Luh Ketut Eka Juwitya Antari Dkk., "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD Negeri 6 Mas," *Jurnal Pasupati* 10, No. 1 (2023): 77, <https://doi.org/10.37428/Pasupati.V10i1.346>.

dan kertas *art paper* 310 gsm yang dilaminasi *glossy* berukuran 21 cm × 29 cm. *Board game* ini memuat berbagai cara untuk memahami konsep perkalian dari 1 sampai 100 melalui kegiatan berhitung yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, terdapat halaman aktivitas yang berisi game ular tangga yang memuat materi perkalian dengan kartu soal sehingga mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif dan bermakna.

Media ini dinilai dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa melalui latihan soal dan aktivitas yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi perkalian karena menerapkan teknik pengalaman secara langsung, serta memadukannya dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan yang menarik dalam proses penggunaannya. Berdasarkan permasalahan dan solusi dari media pembelajaran papan perkalian ini peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri?

3. Bagaimana efektifitas Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui kelayakan Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.
3. Mengetahui efektifitas Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media papan perkalian yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan adalah media perkalian konkret dalam bentuk *board game* yang menggunakan *hard cover* dan bagian lembarannya dibuat dengan menggunakan kertas *art paper* ukuran 21 cm x 29 cm dengan tebal 310 gsm kemudian dilaminasi.
2. Komponen yang ada di dalam media KONKARET, yaitu:
 - a. Masing-masing media terdapat spidol dan penghapus
 - b. Kartu soal perkalian yang dengan ukuran 9 cm x 6 cm
 - c. Terdapat 1 dadu dan 6 bidak disetiap media

3. Adapun isi dari media ini yaitu sebagai berikut:

- a. Halaman 1–2 berisi petunjuk penggunaan media, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran.
- b. Halaman 3–4 memuat materi perkalian 1 sampai 10 yang menggunakan kancing sebagai alat menghitung siswa.
- c. Halaman 5–6 memuat soal perkalian cerita dengan puzzle yang dijadikan sebagai jawabanny.
- d. Halaman 7-8 memuat soal perkalian melalui permainan ular tangga dengan 3 level, yakni:
 - 1) Level hitung cerita berisi tentang soal perkalian 1 sampai 5
 - 2) Level tantangan cerdas berisi tentang soal perkalian 6 sampai 10
 - 3) Level cerita sehari-hari yang berisi tentang soal cerita sehari-hari.
- e. Halaman terakhir berisi biodata atau riwayat penulis.

4. Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) ini dikembangkan sesuai kriteria berikut:

- a. Aspek materi

Aspek materi meliputi : (1) kesesuaian tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran, (3) kesesuaian dengan media yang dibuat.
- b. Prosedur pengembangan media

Prosedur pengembangan media meliputi : (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan

perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi, (5) melakukan uji coba dan revisi.

5. Cara penggunaan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) dengan permainan “Siapa Cepat Dia Dapat” yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok kemudian masing masing kelompok diberikan 1 media KONKARET yang akan digunakan secara bergantian.
- b. Pada pengaplikasian media KONKARET ini akan dibagi menjadi 2 tahap yakni:

1) Pada tahap pengenalan, cara bermainnya yaitu:

- a) Perwakilan setiap kelompok maju kemudian masing-masing kelompok mengambil 2 lot yang berisi tentang tabel perkalian yang akan dikerjakan kelompok tersebut.
- b) Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan 5 soal terlebih dahulu dengan cara siswa harus mengerjakan soal dengan menghitung menggunakan Kancing sebagai alat hitung .

2) Pada tahap belajar sambil bermain, cara bermainnya yaitu:

- a) Setiap kelompok akan memiliki 5-6 orang
- b) Setiap anggota akan memiliki 1 bidak untuk dimainkan pada halaman 7 dan 8 dengan 1 kesempatan bermain secara bergantian dengan anggota kelompoknya.

c) Ketika ada anggota yang berhenti di kotak warna kuning, hijau, dan biru maka harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna yang ditempati bidaknya.

c. Kelompok yang paling cepat dan benar akan mendapatkan poin.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu media yang dinilai relevan adalah KONKARET (Konsep Perkalian Konkret), yang efektif digunakan pada materi perkalian untuk siswa kelas 3 di SDN Ngronggo 2 Kota Kediri. Pemanfaatan media ini sangat penting karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini memiliki urgensi sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat menjadi pendorong untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran perkalian.
 - b. Membantu siswa lebih mudah menyelesaikan soal-soal terkait perkalian.
2. Bagi guru
 - a. Mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran serta membimbing siswa dalam memahami materi perkalian.

- b. Menambah variasi media pembelajaran yang mendukung optimalisasi hasil belajar sesuai amanat UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.
 - c. Menjadi alternatif pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan serta mendorong peningkatan pemahaman siswa.
3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi dalam penyusunan kebijakan guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkalian.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan media pembelajaran papan perkalian sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa, khususnya pada materi perkalian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi perkalian ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi perkalian
 - b. Dengan media pembelajaran KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan mudah dan praktis.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) terbatas yang berisi tentang materi perkalian di semester ganjil
- b. Media pembelajaran KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) ini ditujukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar
- c. Pengembangan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) ini mengacu pada ke efektifan pembelajaran di dalam kelas.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, Peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Meskipun terdapat kesamaan dalam pokok pembahasan, penelitian ini tetap memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Variabel X

No	Penelitian terdahulu	Hasil penelitian	Perbandingan		
			Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (SHEs: Conference Series 2 (2) (2019)) oleh Wulan Nur Aeni, Yus Darusman, Hatma Heris Mahendra	Hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak sehingga anak didalam kelas akan ikut aktif dalam proses pembelajaran.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.	Perbedaannya adalah pada penelitian ini membahas tentang materi volume balok pada mata pelajaran matematika.	Penelitian ini akan mengembangkan media konkret berbentuk <i>board game</i> pada materi perkalian yang disajikan melalui aktivitas bermain dan berbagai cara untuk memahami konsep perkalian.
2.	Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 4	Hasil penelitian yang telah di lakukan dengan menggunakan alat peraga benda konkret dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran	Persamaannya adalah sama-sama memanfaatkan benda konkret untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa SD.	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variabel y yang berbeda (variabel yang dipengaruhi)	Penelitian ini akan mengembangkan media yang berupa <i>board game</i> perkalian konkret yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman

	Tahun 2021) oleh Kuncoro Adi Saputro, Christina Kartika Sari, Winarsi.	Matematika di SD Negeri 04 Kemiri.			matematis siswa di kelas III.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta (TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru Vol. 1 No. 2 Desember 2021) oleh Danang Hadi Nugroho	Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dan dapat disimpulkan bahwa media board game efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi pokok semester 1 kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 48 Jakarta.	Persamaan dengan penelitian tersebut adalah Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk <i>board game</i> matematika.	Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah penelitian ini akan menggunakan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian	Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas III SD dengan menekankan konsep perkalian konkret dan pengalaman langsung siswa.
4.	Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Rme Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean (Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 9, No 3, September 2023) oleh Nur Firdausi Nuzula, Arissona Dia Indah Sari dan Nataria Wahyuning Subayani	Hasil penelitian dengan menggunakan media scrapbook berbasis RME dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu mendukung pemahaman siswa kelas rendah terhadap materi perkalian.	Persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama sama menggunakan media konkret sebagai alat bantu yang digunakan dalam memahami materi perkalian pada siswa.	Perbedaannya adalah media yang dikembangkan berupa scrapbook berbasis RME, bukan <i>board game</i> dan penelitian tersebut menggunakan subjek penelitian yang berbeda.	Media yang akan dikembangkan berupa media <i>board game</i> perkalian konkret yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa.

5.	Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Di Sd Kartika II-5 Bandar Lampung (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 1 (2024))	Hasil penelitian pengembangan dengan model ADDIE, media busy book dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung siswa kelas II. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi para ahli dengan kategori sangat layak, Respon pendidik dan peserta didik juga menunjukkan kategori sangat menarik, Serta hasil uji coba lapangan menunjukkan nilai rata-rata telah memenuhi kriteria keefektifan media pembelajaran.	Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.	Perbedaannya adalah penelitian tersebut mengembangkan media yang berbentuk busy book dan penelitian tersebut menggunakan subjek penelitian yang berbeda.	Media yang dikembangkan berupa media <i>board game</i> dengan materi perkalian 1–100 dengan subjek penelitian siswa kelas III.
6.	Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar (Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Vol, 8. No, 2.2024) oleh Elina Ayu Ilmiyah, Tri	Hasil belajar peserta didik terpengaruh secara signifikan dengan menggunakan media board game di dalam pelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar.	Persamaannya adalah sama sama untuk mengetahui pengaruh dari media yang digunakan.	Perbedaannya adalah Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang berbeda dan hanya berfokus pada pengaruh media bukan proses pengembangan media.	Penelitian ini mengembangkan media <i>board game</i> perkalian konkret yang melalui tahap validasi dan uji keefektifan.

	Achmad Budi Susilo, Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro.				
7.	Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret (Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa Volume. 2 No. 4 Juli 2024) oleh Farah Dita Auliya, Dian Oktaviani dan Siti Ilmatul Ummah	Hasil penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran Catur Matematika ini dapat menambah keaktifan dan rasa ketertarikan siswa terhadap materi matriks, barisan, dan deret aritmetika dan geometri sehingga menimbulkan rasa kompetisi antar siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran secara efektif.	Persamaannya adalah Sama-sama mengembangkan media <i>board game</i> sebagai media pembelajaran matematika.	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan materi yang berbeda dan subjek penelitian yang berbeda.	Media yang dikembangkan berupa <i>board game</i> dengan cakupan materi perkalian 1–100 yang digunakan pada siswa kelas III.
8.	Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas III SD (JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Volume 8, Nomor 4, April 2025) oleh Desfira Aliffa Jatmika dan Fika Widya Pratama.	Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran busy book “SiBuk Kali Bagi” sangat praktis dan efektif dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pretest dan posttest	Persamaannya adalah pada halaman aktivitas penelitian yang akan dilakukan menggunakan model yang sama seperti busy book.	Perbedaannya adalah media tersebut menggunakan materi perkalian dan pembagian sedangkan penelitian ini akan berfokus pada materi perkalian.	Media yang akan dikembangkan berupa media <i>board game</i> perkalian konkret yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa.

Tabel 1. 2 Perbandingan Penelitian Terdahulu Variabel Y

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Perbandingan		
			Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1.	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa SD, (Jurnal Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1 September 2017) oleh Anggy Giri Prawiyogy	Berdasarkan hasil observasi, terlihat aktivitas siswa semakin meningkat. Dengan melihat peningkatan yang semakin baik di setiap siklusnya maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran matematika realistik terbukti dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa pada pokok bahasan bangun ruang di kelas IVA pada salah satu SDN Ciseureuh.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan peningkatan pemahaman matematis sebagai variabel terikatnya	Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut menggunakan objek penelitian yang berbeda	Penelitian ini mengembangkan media konkret sebagai faktor yang mempengaruhi pemahaman matematis siswa, bukan pengaruh dari pendekatan pembelajaran.
2.	Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No.1 (2017)), oleh A. Ani, M. Maulana, dan Cucun Sunaengsih	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikansi antara kecerdasan visual dengan pemahaman matematis namun hubungan tersebut tidak kuat, hubungan tersebut sedang jika dilihat dari korelasi Pearson yang didapat. Jadi bisa disimpulkan bahwa hubungan kecerdasan visual-spasial dengan pemahaman matematis	Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variabel bebas yang berbeda dan penelitian tersebut menggunakan objek penelitian yang berbeda.	Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pendekatan kontekstual saja, tetapi juga berfokus pada pengembangan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa.

		adalah sedang dan signifikan. Hal tersebut didukung dari hasil belajar siswa.			
3.	Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, (Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics) Vol.5 No.1, Juli (2020)), oleh Yeni Dwi Kurino.	Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan biasa di kelas IV SDN Munjul II Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2019/2020. Saran bagi semua pihak yang terkait agar hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan dan dikembangkan lagi untuk kesempurnaan.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama dan sama sama menggunakan siswa SD sebagai objek penelitian	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan materi pecahan pada mata pelajaran matematika	Penelitian ini menggunakan media konkret, bukan model pembelajaran, sehingga berfokus pada representasi visual perkalian dasar.
4.	Penggunaan Media Garis Bilangan dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Didactical Mathematics Vol. 2 No. 3 Oktober (2020)), oleh Dede Salim Nahdi dan Nur Aulia Alfiani.	Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan Media Garis Bilangan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa kelas IV SDN Majalengka Kulon III.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variabel bebas yang berbeda dan menggunakan objek penelitian yang berbeda	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media papan perkalian untuk diterapkan di kelas III.

5.	Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik, (Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, Volume 1, Issue 2, (2022)), oleh Kurniati.	Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan Model Pembelajaran Matematika Realistik dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa kelas IV SDN Sukasari Kaler II, Majalengka.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan objek penelitian yang berbeda	Penelitian ini mengembangkan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) yang dapat membantu siswa memahami perkalian secara konkret dan bertahap.
6.	Efektivitas Penggunaan Etnomatematika Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, Vol. 5 (3) 2024), oleh Diki Akmal Wildan, Siti Suningsih, Didit Ardianto, dan M. Zainal Arifin.	Hasil dari penelitian ini ialah penggunaan etnomatematika dalam peningkatan pemahaman matematis siswa yang ditinjau dari ke-10 hasil artikel menyebutkan semua jawaban artikel merekomendasikan penggunaan etnomatematika sebagai unsur dari pembelajaran yang terintegrasi karena terdapat pemahaman konsep matematis, kearifan lokal, budaya dsb. Tentu sebagian juga merekomendasikan pengembangan penelitian lebih lanjut dikarenakan pentingnya penggunaan etnomatematika tersebut.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama dan menggunakan objek penelitian yang sama yaitu siswa SD	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan etnomatematika dalam peningkatan pemahaman matematis siswa.	KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) tidak menggunakan konteks etnomatematika, tetapi media konkret tentang materi perkalian.

7.	Pengembangan Media Pembelajaran Digital 3 Bangun Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar, (Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol.9, No. 1, 2025), oleh Reza Mahendra, Cucun Sunaengsih, dan Riana Irawati.	Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital 3 Bangun Datar sangat layak dan berkategori sedang untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran bangun datar pada jenjang kelas IV.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan variabel terikat yang sama	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran digital 3 bangun datar sebagai variabel bebas.	Penelitian ini mengembangkan media konkret yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III.
8.	Peran Pendekatan Matematika Realistik dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review, (CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Vol 8 No 3, September 2025), oleh Christina Lestari Retno Mahanani, Neneng	Hasil penelitian menyimpulkan, PMR mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman matematis. PMR sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa untuk menciptakan pengalaman bermakna. PMR membantu siswa memahami konsep melalui contoh kehidupan sehari-hari dan mendorong proses berpikir logis	Persamaannya adalah sama sama menggunakan Pemahaman Matematis sebagai variabel terikat	Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan Pendekatan Matematika Realistik sebagai variabel bebas.	Penelitian ini mengembangkan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) yang dapat membantu siswa memahami perkalian secara konkret dan bertahap.

	Kania Susi, Ranti, dan M. Zainal Arifin.	sistematis. Akibatnya, pemahaman matematis siswa diperkuat dan hasil belajarnya akan berdampak.			
--	--	---	--	--	--

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul:

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media adalah pemanfaatan ilmu pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menghasilkan bahan atau perangkat baru sebagai alat untuk menyelurkan pesan atau informasi dalam proses belajar.¹⁷ Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) sebagai alat bantu belajar pada materi perkalian. Proses pengembangan mengikuti tahapan model ADDIE, yang secara khas digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, teruji, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada proses menghasilkan media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) yang layak, efektif, dan mampu meningkatkan pemahaman matematis siswa kelas III SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.

2. Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret)

Media benda konkret merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indera dalam belajar. Dengan menggunakan media benda konkret yang menarik dapat membuat siswa merasa senang pada saat proses belajar. Sehingga siswa tidak bosan atau jenuh saat mengikuti pelajaran. Rasa

¹⁷ Ilmiawan Ilmiawan Dan Arif Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 2, No. 3 (2018), <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>.

senang dan antusias ini menunjukkan minat belajar yang tinggi.¹⁸ Dalam penelitian ini, media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) merupakan media board game yang di dalamnya terdapat halaman yang memuat konsep perkalian dengan benda konkret dengan latihan soal cerita sebagai media untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi perkalian di kelas III SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.

3. Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang siswa, agar siswa mampu mengkontruksi makna.¹⁹ Dalam penelitian ini kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan memahami perkalian menggunakan media KONKARET (Konsp Perkalian Konkret). Peneliti akan menggunakan tes pemahaman matematis untuk mengetahui pemahaman matematis siswa meningkat atau tidak.

4. Materi Perkalian

Perkalian merupakan penjumlahan berulang dengan suku-suku yang sama. Sebagai contoh yaitu $2+2+2+2+2$. Disini, terdapat lima suku yang sama yaitu 2. Penjumlahan diatas dapat disajikan pula dalam bentuk perkalian yaitu dengan menuliskan " 5×2 " atau dibaca dengan 5 dikali 2.²⁰ Dalam penelitian ini perkalian yang dimaksud adalah materi perkalian di kelas III SDN Ngronggo 2 Kota Kediri.

¹⁸ Juwitya Antari Dkk., "Penggunaan Media Benda Konkret Dalama Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD Negeri 6 Mas."

¹⁹ Ayu Putri Fajar Dkk., "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, No. 2 (2019): 229, <https://doi.org/10.36709/jpm.v9i2.5872>.

²⁰ Asyifa Luthfiana Arfani Dan Fitri Yuliawati, "Analisis Pemahaman Siswa Kelas Rendah Terhadap Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, No. 2 (2021): 218, <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3027>.