

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani Latin *mathematica* yang bermakna berkaitan dengan kegiatan belajar. Kata tersebut berakar dari istilah *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, serta *manthanein* yang mengandung makna belajar atau berpikir.¹ Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.²

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik di dunia pendidikan maupun di dunia kerja.³ Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada seluruh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi guna membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, cermat, konsisten, serta kemampuan bekerja sama.⁴

¹ Siti Maulida Rahmalia Dan Yusuf Safari, "Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 3, No. 9 (2024): 9850, <https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.V3i9.14671>.

² "Kurikulum Matematika 2 Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran," 5, Diakses 03 Februari 2026, <https://repository.kemendikdasmen.go.id/1079/1/Gabung%20SMA%20kk%20H%20rev.%202.Pdf>.

³ Ni Wayan Karina Wina Sari Dkk., "Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Di Sd Kartika II-5 Bandar Lampung," *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar* 3, No. 1 (2024): 50, <https://eskrpsi.stkipgribl.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1007>.

⁴ Wulan Nur Aeni Dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series* 2, No. 2 (2019): 149, <https://doi.org/10.20961/Shes.V2i2.38558>.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan bagian dari salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika sangat banyak memiliki peranan penting. Salah satu peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai alat penyampai informasi, informasi tersebut disampaikan dengan bahasa matematika dan meningkatkan kemampuan berfikir secara sistematis, kritis serta daya kreatifitas menjadi meningkat.⁵

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar dalam siswa untuk mengetahui konsep matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara sistematis. Pelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada hafalan saja, tetapi juga menekankan pada pemahaman dan penguasaan konsep yang perlu dimiliki di semua kalangan masyarakat karena mengingat perannya yang sangat penting.⁶

3. Tujuan pembelajaran Matematika

Tujuan pendidikan matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan berikut:⁷

- a. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

⁵ Wita Tri Yanti Dan Ahmad Fauzan, "Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan Untuk Siswa Lamban Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 6368, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>.

⁶ Dayu Nurhikmah Dkk., *Analisis Kesulitan Pemahaman Materi Perkalian 10 Sampai Dengan 20 Siswa*, 7 (2025): 224.

⁷ Rinto Siswondo Dan Lasia Agustina, *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika*, 2021, 36.

- b. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- c. Mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- d. Memiliki sikap yang menghargai manfaat matematika dalam kehidupan, seperti ingin tahu, perhatian, dan minat dalam matematika serta ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah..

Sedangkan menurut kemendikbud, tujuan pembelajaran matematika merupakan Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.⁸

Menurut Pembelajaran matematika memiliki tujuan utama, yakni untuk mengembangkan pola berpikir logis pada siswa, rasional, kreatif, sistematis, dan praktis.⁹ Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu berpikir fleksibel, kreatif, memiliki kemampuan memecahkan masalah, serta dapat mengembangkan keterampilan inovatif yang bermanfaat dalam dunia kerja dan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

⁸ “Kurikulum Matematika 2 Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran,” 5, Diakses 03 Februari 2026, <https://Repository.Kemendikdasmen.Go.Id/1079/1/Gabung%20SMA%20kk%20H%20rev.%202.Pdf>.

⁹ Husnul Fauzan Dan Khairul Anshari, “Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa,” *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2024): 167, <https://doi.org/10.55606/Jurripen.V3i1.2802>.

¹⁰ Miftahul Jannah Dan Miftahul Hayati, “Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika,” *Griya Journal Of Mathematics Education And Application* 4, No. 1 (2024): 41, <https://doi.org/10.29303/Griya.V4i1.416>.

4. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Menurut Kemdikbud, karakteristik matematika, antara lain sebagai berikut:¹¹

- a. Bersifat abstrak karena objek kajiannya berupa bilangan dan konsep hasil pemikiran.
- b. Kebenarannya didasarkan pada penalaran logis, bukan pembuktian empiris.
- c. Pembelajarannya bersifat bertahap dan berkelanjutan, serta memerlukan latihan secara terus-menerus.
- d. Materi matematika saling berkaitan, di mana penguasaan konsep sebelumnya menjadi prasyarat bagi konsep berikutnya.
- e. Menggunakan bahasa simbol yang bersifat baku dan disepakati secara umum.
- f. Dapat diterapkan dalam berbagai bidang ilmu dan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Soejadi, karakteristik pembelajaran matematika yaitu:¹²

- a. Memiliki obyek kajian abstrak
- b. Bertumpu pada kesepakatan
- c. Berpola pikir deduktif
- d. Memiliki simbol yang dapat diartikan secara fleksibel
- e. Memperhatikan semesta pembicaraan
- f. Konsisten dalam sistem.

Kegiatan pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dirancang secara sadar untuk membantu siswa mengonstruksi konsep dan prinsip

¹¹ “Kurikulum Matematika 2 Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran,” 6–7, Diakses 03 Februari 2026, <https://Repositori.Kemendikdasmen.Go.Id/1079/1/Gabung%20SMA%20kk%20H%20rev.%202.Pdf>.

¹² Nur Yum Saidah Dan Siti Maghfirotn Amin, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Desimal Untuk Kelas V Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Matematika Realistik*, 5, No. 3 (2019): 3.

matematika sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui proses internalisasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika diperlukan penerapan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.¹³

5. Pentingnya Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa karena dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir logis serta memperjelas langkah-langkah dalam menyelesaikan permasalahan.¹⁴

Mata pelajaran matematika sangat penting diberikan mulai dari Pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.¹⁵ Tujuannya untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, cermat, dan konsisten serta mampu bekerja sama dengan baik¹⁶ Dengan belajar matematika siswa mampu untuk berpikir fleksibel, kreatif, memecahkan masalah, dan keterampilan inovatif untuk membantu dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.¹⁷

B. Materi Perkalian

Menurut Sutawidjaja, perkalian dapat dipahami sebagai bentuk penjumlahan berulang yang melibatkan suku-suku sejenis, dengan lambang operasi “ $\times$ ”. Karena pada dasarnya perkalian merupakan penjumlahan yang dilakukan secara berulang, maka

¹³ Ibid, 4.

¹⁴ Mulyawati Mulyawati Dkk., “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung Melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) Pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah,” *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 16, No. 2 (2020): 222, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V16i2.407>.

¹⁵ Juwitya Antari Dkk., “Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD Negeri 6 Mas,” 69.

¹⁶ Aeni Dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika,” 149.

¹⁷ Miftahul Jannah Dan Miftahul Hayati, “Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika,” 41.

penguasaan konsep penjumlahan menjadi syarat penting sebelum siswa mempelajari perkalian.¹⁸

Sedangkan menurut Sulistyowati, terdapat tiga definisi mengenai konsep perkalian, yaitu:

1. Definisi pertama adalah *penjumlahan berulang* (Repeated Addition Approach), yaitu apabila a dan b adalah bilangan bulat dengan $a > 0$, maka $a \times b$ berarti b dijumlahkan sebanyak a kali. Jika $a = 1$, maka $a \times b = b$, sedangkan jika $a = 0$ maka $a \times b = 0$ untuk setiap bilangan b . Dalam hal ini, a dan b disebut faktor.
2. Definisi kedua adalah *susunan persegi panjang* (Rectangular Array Approach), yaitu jika a dan b adalah bilangan asli, maka hasil perkalian $a \times b$ dapat direpresentasikan sebagai banyaknya unsur dalam susunan persegi panjang yang terdiri atas a baris dan b kolom.
3. Definisi ketiga adalah hasil kali produk *Kartesius* (Cartesian Product Approach), yakni jika $a = n(A)$ dan $b = n(B)$, maka $a \times b$ sama dengan banyaknya anggota dari himpunan hasil kali Kartesius $A \times B$.¹⁹

Perkalian adalah salah satu dari empat operasi pokok dalam aritmetika yang berhubungan dengan proses mengalikan atau memperbesar suatu bilangan dengan bilangan lainnya.²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa materi perkalian merupakan perkalian adalah salah satu operasi dasar aritmetika yang pada dasarnya merupakan penjumlahan berulang. Sejalan dengan konsep tersebut, mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas

¹⁸ Arfani Dan Yuliawati, "Analisis Pemahaman Siswa Kelas Rendah Terhadap Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI," 218.

¹⁹ Nurwahida Dan Irajuna Haidar, "Pembelajaran Matematika Pada Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Dengan Berbantuan Alat Peraga," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, No. 2 (2023): 114, <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V2i2.1271>.

²⁰ Emy Eko Wati Dan Kristi Liani Purwanti, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Penggunaan Media Tutup Botol Pada Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah," *Journal Of Integrated Elementary Education* 2, No. 1 (2022): 30, <https://doi.org/10.21580/Jieed.V2i1.10778>.

III juga diarahkan untuk memenuhi Capaian pembelajaran (CP) pada fase B yaitu, Peserta didik mampu melakukan dan menyelesaikan masalah operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 dengan bantuan benda konkret, gambar dan simbol.²¹ Adapun tujuan pembelajaran (TP) materi perkalian di kelas III yaitu, Peserta didik mampu memahami operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 sebagai penjumlahan berulang melalui penggunaan benda konkret, gambar, dan simbol matematika secara tepat. Dan Peserta didik mampu menyelesaikan masalah kontekstual (soal cerita) dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan memilih strategi hitung yang efektif.

C. Pemahaman Matematis

1. Pengertian pemahaman Matematis

Pemahaman matematis adalah kemampuan siswa untuk memahami konsep suatu materi pelajaran secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Setiap siswa tentu memiliki tingkat pemahaman konsep yang berbeda-beda.²² Menurut Hewson dan Thorley Pemahaman adalah suatu konsepsi yang dapat dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka mengetahui maksudnya, mampu mengungkapkan kembali dengan cara yang tepat, serta dapat menggali berbagai kemungkinan yang berkaitan dengan konsepsi tersebut.²³

Dalam pembelajaran matematika, ada tiga jenis pemahaman. Yang pertama adalah pengubahan, yang berarti dapat mengubah soal dari kata-kata ke simbol matematika atau sebaliknya; yang kedua adalah interpretasi, yang berarti dapat

²¹ Toni Toharudin, "Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan," T.T., Diakses 2 April 2026, https://Bpmpbabel.Kemendikdasmen.Go.Id/Ppid/Wp-Content/Uploads/2025/07/Kepkabskap-046_2025-Ttg-Cp.Pdf.

²² A. Ani Dkk., *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar*, 2 (2017): 972.

²³ Lely Lailatus Syarifah, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sma Ii," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10, No. 2 (2017): 60, <https://doi.org/10.30870/jppm.V10i2.2031>.

menggunakan konsep yang tepat untuk menyelesaikan soal; dan yang terakhir adalah ekstrapolasi, yang berarti dapat menerapkan konsep-konsep dalam perhitungan matematis. Selain itu, pemahaman matematis dapat dianggap sebagai proses dan tujuan pembelajaran matematika..²⁴

Pemahaman matematis terbagi menjadi dua tingkatan. Tingkat pertama adalah pemahaman rendah, yang dikenal sebagai pemahaman mekanis, instrumental, atau induktif, serta sering disebut *knowing how to*. Pada tingkat ini, kemampuan yang ditunjukkan meliputi melakukan perhitungan rutin, mengikuti algoritma, dan menggunakan rumus dalam permasalahan yang sejenis. Tingkat kedua adalah pemahaman tinggi, yang disebut juga pemahaman rasional, intuitif, atau relasional, serta dikenal dengan istilah *knowing*. Kemampuan pada tingkat ini mencakup membuktikan suatu kebenaran, menghubungkan konsep yang satu dengan lainnya, mengerjakan kegiatan matematika dengan penuh kesadaran, serta memperkirakan kebenaran suatu pernyataan tanpa keraguan. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), tujuan utama pembelajaran matematika adalah meningkatkan kemampuan matematis siswa, yang meliputi: (1) kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), (2) kemampuan bernalar (*reasoning*), (3) kemampuan berkomunikasi (*communication*), (4) kemampuan menghubungkan konsep (*connection*), serta (5) kemampuan merepresentasikan ide matematika (*representation*).²⁵

Menurut Fathurrohman, Untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, pembelajaran harus menggunakan pendekatan yang efektif dan

²⁴ Yuyun Rahayu Dan Heni Pujiastuti, *Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Pada Materi Himpunan: Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Cibadak*, 3 (2018): 95.

²⁵ Fajri Elang Giriansyah Dkk., "Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau Dari Gaya Belajar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 1 (2023): 752, <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1515>.

melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan ini merupakan cara guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep matematika.²⁶

2. Indikator Pemahaman Matematis

Menurut *Polya* pemahaman matematis dibagi menjadi empat tahap, yaitu:²⁷

- a. Pemahaman mekanikal, ditandai dengan kemampuan mengingat dan menggunakan rumus secara rutin serta melakukan perhitungan sederhana.
- b. Pemahaman induktif, yaitu kemampuan menerapkan konsep atau rumus pada permasalahan sederhana atau pada soal yang sejenis.
- c. Pemahaman rasional, yaitu kemampuan membuktikan kebenaran suatu teorema atau rumus.
- d. Pemahaman intuitif, yaitu kemampuan memperkirakan kebenaran suatu pernyataan dengan keyakinan penuh tanpa keraguan.

Seperti yang dinyatakan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), ada tujuh metrik yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman matematis siswa, yaitu:

- a. Mendefinisikan suatu konsep baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Mengidentifikasi serta memberikan contoh dan non-contoh dari suatu konsep.

²⁶ Meidianti Dkk., “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika,” 140.

²⁷ Syarifah, “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sma Ii,” 61.

- c. Menggunakan model, diagram, atau simbol untuk merepresentasikan konsep.
- d. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya.
- e. Memahami berbagai makna dan interpretasi dari suatu konsep.
- f. Menentukan sifat-sifat konsep serta mengenali syarat yang membatasinya.
- g. Membandingkan dan membedakan antara satu konsep dengan konsep lainnya.²⁸

Sedangkan menurut *Kilpatrick*, Indikator pemahaman konsep matematis mencakup:

- 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.²⁹

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, pemahaman matematis dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator yang disesuaikan dengan karakteristik materi perkalian dan peserta didik kelas III sekolah dasar. Indikator yang digunakan meliputi: (1) kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, yaitu kemampuan peserta didik menjelaskan kembali konsep perkalian

²⁸ Niva Ramadhani Putri Dkk., "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Smp Pada Materi Segitiga Dan Segiempat," *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, No. 2 (2018): 158, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i2.p157-170>.

²⁹ Meidianti Dkk., "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika," 138.

dengan bahasa sendiri; (2) kemampuan memberikan contoh dari konsep yang telah dipelajari, yaitu kemampuan peserta didik menunjukkan atau menyajikan konsep perkalian dalam bentuk gambar maupun bentuk lainnya; dan (3) kemampuan mengaitkan berbagai konsep matematika, yaitu kemampuan peserta didik menerapkan konsep perkalian untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen tes pemahaman matematis pada penelitian ini.

D. Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung. Secara lebih luas, media merupakan alat untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima. Pemanfaatan media dalam proses pengajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya keberhasilan belajar.³⁰

Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, atau dibaca, serta instrumen yang dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga mampu memengaruhi efektivitas program instruksional.³¹

Menurut Oemar Hamalik, media dibedakan ke dalam dua pengertian, yaitu sempit dan luas. Dalam arti sempit, media pengajaran terbatas pada sarana yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media mencakup tidak hanya perangkat komunikasi elektronik yang rumit,

³⁰ Dewi Fatimah, *Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar*, 4 (2020): 528.

³¹ Ani Daniyati Dkk., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal Of Student Research (JSR)* 1, No1 (Januari 2023): 284.

tetapi juga alat sederhana seperti slide, foto, diagram, bagan buatan guru, benda nyata, bahkan kegiatan kunjungan di luar sekolah. Sejalan dengan itu, guru juga dapat dipandang sebagai media pembelajaran, sebagaimana halnya radio dan televisi, karena sama-sama berperan dalam menyampaikan informasi kepada siswa.³²

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik secara terstruktur. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.³³ Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai jembatan penting antara peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan teknologi.³⁴

2. Kelayakan media pembelajaran

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:³⁵

a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

- 1) Media mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

³² Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, No. 2 (2010): 3, <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

³³ Dewi Malaul Hikmah Dan Aulia Rohmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kalender Sejarah Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas 5B Pada Mapel IPS Di MI Roudlotut Tolabah Kabupaten Kediri," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, No. 1 (2025): 27, <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.v8i1.2878>.

³⁴ Muhammad Nadzif Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, No. 3 (2022): 17, <https://doi.org/10.55784/jupeis.voll.iss3.69>.

³⁵ Agus Miftakus Surur Dan M. Pd, *Pengembangan Media Pembelajaran*, T.T., 66.

- 2) Media membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar
 - 1) Media dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.
 - 2) Media mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar.
- c. Mudah dipahami dan digunakan
 - 1) Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas.
 - 2) Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik.
- d. Efektif dan efisien
 - 1) Media membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
 - 2) Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan penggunaan waktu dan sumber daya yang efisien.
- e. Sesuai dengan karakteristik peserta didik
 - 1) Media disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan peserta didik.
 - 2) Media memperhatikan kebutuhan, kemampuan, dan latar belakang peserta didik.

3. Indikator kelayakan media

Media pembelajaran yang baik perlu memenuhi indikator kelayakan media sebelum diujikan kepada peserta didik. Inti, penyajian, dan bahasa adalah

komponen indikator kelayakan media. Aspek-aspek kelayakan media dijelaskan sebagai berikut:³⁶

a. Aspek isi

- 1) Ketepatan: isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan materi pelajaran.
- 2) Kebenaran: informasi yang disampaikan dalam media adalah benar dan akurat.
- 3) Kepentingan: media memiliki nilai dan memenuhi kebutuhan siswa.
- 4) Kelengkapan: isi media memiliki semua informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Kesesuaian: isi media sesuai dengan tingkat usia, minat, dan kebutuhan siswa.

b. Aspek penyajian

- 1) Kesesuaian: bentuk dan format media sesuai dengan jenis materi dan tujuan pembelajaran.
- 2) Keterpanduan: komponen-komponen media saling terkait dan terpandu dengan baik.
- 3) Keabsahan: media menggunakan bahasa yang baku, komunikatif, dan mudah dipahami siswa.
- 4) Kejelasan: tampilan media jelas, mudah dibaca, dan mudah dipahami.
- 5) Keindahan: desain media menarik dan estetis.
- 6) Keterbacaan: huruf dalam media mudah dibaca, ukurannya sesuai dan tidak melelahkan mata.

³⁶ Drs. Rudi Susilana Dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Cv Wacana Prima), https://books.google.com/books/about/Media_Pembelajaran.html?id=-Yqhawaaqbaj.

- 7) Ketepatan waktu: media disajikan pada waktu yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

c. Aspek Bahasa

- 1) Kesesuaian: bahasa yang digunakan dalam media sesuai.
- 2) Kebenaran: bahasa yang digunakan dalam media baku, komunikatif, dan mudah dipahami.

4. Indikator kelayakan materi

Menurut Priyani, indikator kelayakan materi terdiri dari tiga aspek, yaitu materi/isi, penggunaan bahasa, dan penyajian.³⁷ Berikut penjelasan dari aspek-aspek kelayakan media:

a. Aspek materi/isi

- 1) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
- 2) Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Keterkaitan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna.³⁸

b. Aspek penggunaan Bahasa

- 1) Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa baku.

³⁷ Resti Hermaliani Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian Untuk Siswa Kelas III SD," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, No. 1 (2023): 269, <https://doi.org/10.20961/Jdc.V7i1.71702>.

³⁸ Putri Melinda Lasaret Dan Suryawati Suryawati, "Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Materi Kerah Kemeja," *Practice Of Fashion And Textile Education Journal* 2, No. 2 (2022): 112, <https://doi.org/10.21009/Pftej.V2i2.26665>.

- 2) Penyampaian bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tata bahasa.
- 4) Kejelasan makna sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.³⁹

c. Aspek penyajian

- 1) Penyajian materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.
- 2) Penyajian soal disusun secara sistematis yang baik dan terstruktur.⁴⁰

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut merupakan macam-macam media pembelajaran:⁴¹

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassettrecorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indrapenglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau

³⁹ Darlene Anjani Telaumbanua, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X Sma Negeri 1 Gomo," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8, No. 2 (T.T.): 6226, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pftj/article/download/26665/13560>.

⁴⁰ Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 2, No. 2 (2017): 205, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.

⁴¹ Suranda Nasron Dan Muhammad Khadafi, "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, No. 4 (T.T.): 14043–57.

lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karenameliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan vidio *cassette*.

6. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Belajar menggunakan alat peraga membuat siswa bisa lebih memahami materi pengukuran secara jelas, serta siswa berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat orang lain. Siswa juga terlatih untuk dapat berpikir kritis dan saling tenggang rasa. Siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Menurut Rusman, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi dan hasil belajar serta sebagai stimulus dalam kegiatan pembelajaran.⁴²

Berikut merupakan manfaat media pembelajaran:

⁴² Kuncoro Adi Saputro Dkk., "Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (2021): 1740, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>.

a. Manfaat media pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan terarah. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat khusus, yaitu:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, karena media membantu mengurangi perbedaan penafsiran guru terhadap suatu hal sehingga materi lebih konsisten.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, sebab media mampu menyajikan informasi dalam bentuk audio maupun visual sehingga prinsip, konsep, proses, atau prosedur yang abstrak dapat terlihat lebih jelas dan lengkap.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif, karena media yang tepat dapat mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, bukan sekadar penyampaian materi secara satu arah.
- 4) Efisiensi waktu belajar-mengajar dapat tercapai, Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat memanfaatkan waktu yang terbatas secara lebih efektif tanpa perlu berlama-lama memberikan penjelasan materi secara monoton.
- 5) Kualitas hasil belajar siswa meningkat, Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa memahami dan menguasai materi dengan lebih mendalam serta menyeluruh.⁴³

⁴³ Aisyah Fadilah Dkk., *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*, 1, No. 2 (2023): 12.

Beberapa manfaat media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, media berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, membantu menyusun materi secara sistematis, serta memudahkan penyajian materi agar lebih menarik sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 2) Bagi siswa, media berperan dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar, mendorong kemampuan berpikir serta menganalisis materi dengan baik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran.⁴⁴

Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar antara lain:

- 1) Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses serta hasil belajar menjadi lebih lancar dan optimal.
- 2) Media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat interaksi antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memungkinkan siswa memiliki pengalaman yang sama terkait peristiwa di lingkungan mereka, serta mendukung

⁴⁴ Fahrin Dkk, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* Vol. 15, 2, Desember (2024): 217.

interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbal.
- 2) Membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, maupun indera.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar serta mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama kepada siswa, menyamakan pengalaman, serta menimbulkan persepsi yang seragam.⁴⁶

7. Indikator Efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran

Menurut Said, Efektivitas diartikan sebagai upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan memperhatikan kebutuhan serta kesesuaian dengan perencanaan, baik dalam pengumpulan data, penyediaan sarana, maupun pengelolaan waktu.⁴⁷ Efektivitas pembelajaran merupakan suatu kesatuan sistem yang melibatkan berbagai komponen, meliputi sumber daya manusia, bahan ajar, sarana dan prasarana, perlengkapan, serta prosedur yang dirancang secara terstruktur yang

⁴⁵ Amelia Putri Wulandari Dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 3933, [Http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe](http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe).

⁴⁶ Septy Nurfadhillah Dkk., "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah," *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, No. 3 (2021): 296–97.

⁴⁷ Munazia Alimus Dan Irwan Akib, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Education Game Maju Mundur Cantik (Cari Dan Tebak Instruksi) Pada Siswa Kelas Vii Smp Unismuh Makassar," *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 11, No. 1 (2019): 67.

berfungsi untuk mengarahkan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik, dengan mempertimbangkan potensi dan karakteristik individual, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal.⁴⁸

Indikator keefektifan pembelajaran matematika dapat diringkas menjadi empat aspek utama sebagai berikut:⁴⁹

a. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

- 1) Hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran.
- 2) Ketuntasan individu tercapai apabila nilai siswa ≥ 75 .
- 3) Ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .
- 4) Pembelajaran dinyatakan efektif apabila rata-rata N-Gain berada pada kategori sedang atau lebih tinggi ($g > 0,29$).

b. Aktivitas Siswa

- 1) Aktivitas siswa merupakan seluruh kegiatan fisik maupun mental selama proses pembelajaran.
- 2) Aktivitas positif meliputi bertanya, mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas, dan berdiskusi.
- 3) Pembelajaran dikatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Respons Siswa

⁴⁸ Azwir Salam, "Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Journal On Education* 4, No. 4 (2022): 1383., [Http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe](http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe).

⁴⁹ Alimus Dan Akib, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME MAJU MUNDUR CANTIK (CARI DAN TEBAK INSTRUKSI) PADA SISWA KELAS VII SMP UNISMUH MAKASSAR," 67–69.

- 1) Respons siswa merupakan tanggapan atau reaksi siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Respons positif ditunjukkan melalui perasaan senang, antusias, dan adanya manfaat yang dirasakan setelah pembelajaran.
- 3) Pembelajaran dinyatakan efektif apabila minimal 75% siswa memberikan respons positif.

d. Keterlaksanaan Pembelajaran

- 1) Keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan.
- 2) Meliputi kemampuan merencanakan, melaksanakan, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran.
- 3) Pembelajaran yang terlaksana dengan baik menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP dan tujuan yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Bito, Efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui 4 indikator, sebagai berikut:⁵⁰

- a) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yang menunjukkan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran secara efektif.
- b) Aktivitas peserta didik, dilihat dari kesesuaian penggunaan waktu dengan rencana pembelajaran
- c) Respon peserta didik yang ditunjukkan melalui sikap positif terhadap pembelajaran

⁵⁰ Vemsi Damopolii Dkk., "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," *Algoritma Journal Of Mathematics Education* 1, No. 2 (2019): 77, <https://doi.org/10.15408/Ajme.V1i1>.

- d) Ketercapaian ketuntasan belajar (seorang peserta didik dinyatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 65% dari nilai total 100, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai bila paling sedikit 80% peserta didik di kelas telah tuntas belajar.

8. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memperoleh kualitas media pembelajaran yang baik sehingga mampu memberikan pengaruh signifikan dalam proses belajar mengajar, diperlukan pemilihan serta perencanaan penggunaan media yang tepat. Pemilihan media yang sesuai akan membuat penggunaannya lebih efektif dan bermanfaat, sehingga tidak menjadi sia-sia ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

a. Kesesuaian dengan Tujuan

Media pembelajaran perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Media tidak hanya berfungsi mengasah kecerdasan siswa, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku. Ada kalanya materi tidak bisa disampaikan secara langsung, sehingga media membantu menghadirkannya dalam bentuk simbol, gambar, atau penjelasan tambahan.

b. Sederhana, Fleksibel, dan Tahan Lama

Media tidak harus mahal atau canggih. Justru pemanfaatan lingkungan sekitar dengan cara yang tepat sering kali lebih efektif. Media yang sederhana, mudah digunakan, ekonomis, serta dapat dipakai berulang kali menjadi pilihan yang bijak.

c. Penguasaan oleh Guru

Guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media yang dipilih. Efektivitas media bergantung pada keterampilan guru dalam mengoperasikannya. Selain itu, keterampilan ini juga bisa ditularkan kepada siswa agar mereka mampu menggunakan media secara mandiri.

d. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa

Pemilihan media harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, baik secara psikologis, sosial, maupun filosofis. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa akan lebih membantu mereka memahami materi dengan baik.

e. Ketersediaan Media

Media pembelajaran hanya bisa digunakan jika tersedia. Seberapa pun tepatnya media untuk tujuan pembelajaran, ia tidak akan bermanfaat jika tidak ada di sekolah. Jika guru tidak mampu membuat atau menyediakan media tertentu, maka alternatif yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.⁵¹

Menurut Zulfa dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang digunakan selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Relevansi dengan isi materi, yakni media berfungsi membantu menjelaskan dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

⁵¹ Risma Dina, Mardiani, Nur Jannah, Praja Winata, “[Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran],” *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No. 1 (2025): 7–8.

- c. Kemampuan guru dalam pemanfaatan media, sebab keberhasilan penggunaan media sangat dipengaruhi keterampilan guru.
- d. Ketersediaan waktu, artinya media dapat digunakan secara efektif dalam durasi pembelajaran yang tersedia.
- e. Manfaat yang diberikan, yaitu media mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta hasil yang dicapai siswa.⁵²

9. Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret)

Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) merupakan media yang berupa *board game*. Media KONKARET (Konsep Perkalian Konkret) adalah media berbasis cetak berupa buku *hard cover* dengan menggunakan kertas *art paper* 310 gsm dengan ukuran 21 cm x 29 cm. Menurut *Lely Tobing*, *board games* memiliki banyak hal untuk diajarkan. Mengembangkan fokus dan daya ingat anak adalah salah satunya. media board game ini memiliki fungsi sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami soal perkalian dasar dengan benar.⁵³ Pada tahapan operasional konkret siswa pada umur 6 sampai 9 siswa mampu dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika walaupun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Salah satu media yang sesuai dengan fase perkembangan peserta didik kelas III Sekolah Dasar *board games* karena media ini merupakan media yang menggabungkan belajar dan bermain sehingga pengalaman siswa secara langsung dapat memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal termasuk materi perkalian.⁵⁴

⁵² Zulfa Komala Dewi Dan S. Pd, "Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan Ypair* 1, No. 2 (2023): 56.

⁵³ Elina Ayu Ilmiyah Dkk., *Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*, 2024, 240.

⁵⁴ Ilmiyah Dkk., *Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*, 240.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran dengan konsep abstrak yang perlu dipahami siswa agar tersimpan dalam ingatannya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya menekankan pada pemahaman yang melalui aktivitas dan pengalaman langsung, bukan sekedar hafalan karena hafalan mudah dilupakan oleh siswa.⁵⁵

Pengalaman langsung dengan menggunakan media konkret juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memiliki ketepatan yang tinggi. Dengan benda konkret akan sangat membantu siswa agar mendekati keadaan yang sebenarnya.⁵⁶ Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika adalah media tersebut sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam konsep-konsep matematika yang abstrak. Media konkret membantu siswa memvisualisasikan konsep, memberikan pengalaman langsung, dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menarik.⁵⁷

Menurut Depdiknas dalam Simanullang, pembelajaran matematika hendaknya diawali dengan penyajian masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik atau bersifat kontekstual. Melalui permasalahan yang relevan dengan pengalaman mereka, peserta didik dapat membangun pemahaman konsep secara bertahap sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep matematika melalui pengalaman belajar yang nyata. Selain itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekolah dianjurkan memanfaatkan berbagai sarana pendukung, seperti teknologi informasi dan komunikasi, alat peraga, maupun media pembelajaran lainnya. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta

⁵⁵ Mulyawati Dkk., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung Melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) Pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah," 222.

⁵⁶ Saputro Dkk., "Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," 1737.

⁵⁷ Sri Rahmadani Dan Trisna Purnama Sari, "Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Atau Sekolah Dasar," *Journal Of Teacher Education Al-Abawaini* 1, No. 1 (2025): 49.

didik memvisualisasikan konsep yang dipelajari, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁵⁸

E. Karakteristik Siswa Kelas III

Menurut teori kognitif Jean Piaget, anak yang berada di usia sekolah dasar berada di 2 tahap perkembangan kognitif yaitu fase operasional konkret pada usia 7–11 tahun dan tahap operasional formal yang dimulai pada usia 11 tahun ke atas. Implikasi teori tersebut dalam pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda-benda nyata.⁵⁹ Berdasarkan teori Jean Piaget, siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik telah mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat nyata dan dapat menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalah serta memperkuat pemahamannya terhadap materi pembelajaran.⁶⁰ Siswa kelas rendah merupakan peserta didik yang berada pada kelas I, II, dan III dengan rentang usia sekitar 6–9 tahun. Masa ini termasuk periode yang sangat penting dalam perkembangan anak karena berbagai potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal. Pada tahap ini, peserta didik memiliki karakteristik belajar sebagai berikut:

⁵⁸ Mulyanti Dan Dahlia Rineva Puspitasari, “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Journal Of Innovation In Primary Education* 1, No. 2 (2022): 172, <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jipe/article/view/4015>.

⁵⁹ Indri Fitriani Juardi Dan Komariah Komariah, “Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget,” *Journal On Education* 6, No. 1 (2023): 2180, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>.

⁶⁰ Juardi Dan Komariah, “Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget,” 2184.

1. Mampu memandang objek secara objektif, membandingkan satu objek dengan objek lain secara reflektif, serta memperhatikan berbagai unsur secara bersamaan.
2. Melakukan proses berpikir secara operasional.
3. Mengelompokkan benda berdasarkan operasi yang dilakukan.
4. Memahami keterkaitan aturan dan prinsip serta dapat memanfaatkan hubungan sebab-akibat.
5. Memahami konsep luas, berat, panjang, lebar, dan substansi benda.⁶¹

Selain perkembangan kognitif, gaya belajar juga merupakan salah satu karakteristik penting yang perlu diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Menurut Keefe, gaya belajar berkaitan dengan cara peserta didik menyerap, mengolah, dan memahami informasi, serta kecenderungan cara belajar yang mereka sukai.⁶² Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai agar dapat memfasilitasi kebutuhan belajar setiap peserta didik secara efektif. Menurut Marno dan M. Indri, Gaya belajar dibagi menjadi 3, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.⁶³

Menurut *Bobbi De Porter dan Mike Hernacki*, Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual adalah: a) Rapi dan teratur, b) Berbicara dengan cepat, c) Biasanya tidak terganggu oleh keributan d) Mengingat apa yang dilihat daripada apa didengar, e) Lebih suka membaca daripada dibacakan, f) Pembaca cepat dan tekun, g) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata kata, h)

⁶¹ Nina Swihadayani, "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Sosial Teknologi* 3, No. 6 (2023): 490–91, <https://doi.org/10.59188/Jurnalsostech.V3i6.810>.

⁶² Chris Hilda Fitriani, "GAYA BELAJAR SISWA KELAS III B SDN TUKANGAN YOGYAKARTA," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No. 6 (T.T.): 19.

⁶³ Ibid, 19.

Mengingat asosiasi visual, i) Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya.⁶⁴

Adapun ciri ciri siswa dengan gaya belajar auditori, yaitu: Lebih suka mendengarkan daripada membaca, tahu semua lagu yang didengar, mudah mengingat apa yang dikatakan orang, lebih suka berbicara daripada menulis, mudah terganggu apabila ada yang berbicara pada saat sedang mengerjakan sesuatu.⁶⁵

Menurut Saputri, gaya belajar kinestetik ditandai dengan kecenderungan peserta didik untuk lebih mudah memahami dan menyerap informasi melalui gerakan, praktik langsung, serta interaksi fisik dengan objek yang dapat memberikan pengalaman belajar sehingga membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.⁶⁶

Karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah antara lain memiliki keterkaitan yang erat antara kondisi jasmani dengan prestasi belajar, cenderung suka memuji diri sendiri, serta menganggap suatu tugas tidak penting apabila tidak mampu menyelesaikannya. Mereka juga kerap membandingkan diri dengan teman sebaya apabila hal tersebut menguntungkan dirinya, bahkan tidak jarang meremehkan orang lain. Proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar dengan mengaktifkan berbagai indera, bukan hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru.⁶⁷

⁶⁴ Ina Magdalena Dan Amanda Nur Affifah, "Identifikasi Gaya Belajar Siswa (Visual, Auditorial, Kinestetik)," *PENSA* 2, No. 1 (2020): 3, <https://doi.org/10.36088/Pensa.V2i1.599>.

⁶⁵ Mohammad Ali Mahmudi Dkk., *PSIKOLOGI PENDIDIKAN* (CV HEI PUBLISHING INDONESIA, 2024), 87.

⁶⁶ Jean Imaniar Djara Dkk., "PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 3, No. 2 (2023): 228, <https://doi.org/10.55606/Jurdikbud.V3i2.1907>.

⁶⁷ Suroto Suroto, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH* 4, No. 1 (2024): 7, <https://doi.org/10.47498/Ihtirafiah.V4i1.3067>.