

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dasar di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal pendidikan formal yang bertujuan membekali anak-anak berusia sekitar 8-9 tahun dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral melalui kurikulum yang mencakup mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta pendidikan seni, olahraga, dan agama. Pada tingkat ini, fokus utamanya adalah mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berhitung sederhana, serta pemahaman dasar tentang lingkungan alam dan sosial, sambil menanamkan disiplin, kreativitas, dan karakter positif untuk mempersiapkan mereka menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini penting untuk membangun fondasi intelektual dan emosional yang kuat, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. Rohmah, A. N. (2017).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa (Sari, 2020). Materi perkalian khususnya, menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas 3 SD sebagai fondasi untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Putra, 2019). Oleh karena itu, efektivitas metode dan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting mengingat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara abstrak (Hidayat, 2021). Media kotak angka merupakan salah satu media yang dirancang untuk membantu siswa memvisualisasikan proses perkalian secara konkret sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Rahmawati, 2018). Penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika, seperti kebosanan dan kurangnya minat siswa.

Kondisi saat ini di SD Bunga Tanjung, Kec. Tanjung Morawa, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika khususnya pada materi perkalian masih tergolong rendah. Data dari hasil ulangan tengah semester tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa hanya 65,60% siswa yang mencapai nilai KKTP ( Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran ) yaitu 75. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru di SD Bunga Tanjung masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan latihan soal secara konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wahyuni, 2022). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi perkalian yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penerapan media kotak angka sebagai alat bantu pembelajaran menjadi sangat relevan untuk dicoba.

Media kotak angka sendiri telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media kotak angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD secara signifikan. Namun, penerapan media ini di SD Bunga Tanjung belum optimal sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruhnya secara spesifik di sekolah tersebut. Kritik terhadap penggunaan media pembelajaran di SD Bunga Tanjung juga perlu dilakukan karena selama ini belum ada evaluasi yang mendalam mengenai efektivitas media yang digunakan. Banyak media yang hanya digunakan sebagai pelengkap tanpa diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2021).

**Tabel 1.1 Persentase Data Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III SD Bunga Tanjung Kec. Tanjung Morawa**

No	KKTP	NILAI	JUMLAH	PERSENTASE	KETUNTASAN
1.	75	$\geq$	15	65,60 %	TUNTAS
2.	75	$\leq$	7	34,40 %	TIDAK TUNTAS
			22	100%	

Sumber : SD Bunga Tanjung Kec.Tanjung Morawa

Berdasarkan keterangan tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar masih belum maksimal dan masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKTP ( Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran )

Media kotak angka dari segi kemudahan penggunaan dan keterjangkauannya bagi guru dan siswa. Media yang terlalu rumit atau mahal dapat menjadi penghambat dalam penerapannya di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana (Fitriani, 2019). Pengaruh Observasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran matematika di tingkat SD, khususnya dalam materi perkalian. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Nugraha, 2020). Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh media kotak angka terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian di SD Bunga Tanjung sangat penting dilakukan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar saat ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas 3 SD Bunga Tanjung.
2. Prores pembelajaran di kelas 3 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian.
3. Hasil belajar siswa kelas 3 yang belum mencapai KKTP ada sebanyak 7 siswa karena sebagian siswa kurang memahami materi perkalian.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media kotak angka terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian.

2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SD Bunga Tanjung Kecamatan Tanjung Morawa.
3. Variabel yang diteliti adalah penggunaan media kotak angka sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa pada materi perkalian sebagai variabel terikat.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada proses pembelajaran matematika 6 hari.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas 3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa Setelah menggunakan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas 3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas 3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?
2. Untuk hasil belajar siswa Setelah menggunakan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas 3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?
3. Untuk ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media kotak angka pada mata pelajaran matematika di kelas3 SD Bunga Tanjung T.P 2025/2026?

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika dengan menggunakan media kotak angka. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji media pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Memberikan informasi dan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian.

#### b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami konsep perkalian secara lebih mudah dan menyenangkan melalui media kotak angka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

#### c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD Bunga Tanjung.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber data dan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran matematika.