

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai kedudukan begitu penting dihidup manusia. Pendidikan menjadi fondasi dasar bagi pengembangan diri seseorang. Proses memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman, pendidikan punya peran tak tergantikan, membangun masa depan seseorang, komunitas, bahkan negara secara keseluruhan.² Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Mendefinisikan pendidikan dimaknai tindakan sengaja, terstruktur, menyediakan suasana dan mekanisme belajar memungkinkan siswa aktif mengasah potensi pribadi, demi terbentuknya ketahanan rohani dan ketakwaan, disiplin dalam bertingkah laku, serta kepedulian sosial terhadap sesama.³ Peraturan ini ditetapkan pada 2 Januari 2026 dan mulai berlaku pada 5 Januari 2026

Pendidikan memiliki keterikatan tidak pisah dari proses pembelajaran, di mana proses tersebut mencakup pengajaran yang diberikan kepada setiap individu. Pembelajaran menjadi unsur yang berpengaruh bagi perkembangan

² Nur Hadad, Istikhori, Sirojudin, Kusban, & Supandi. *Problem kurangnya bahan ajar/literatur pendidikan bagi peserta didik*. Journal of Islamic Religious Education, 1. 3. al 132-137. 2025

³ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia,. *Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2026

setiap individu. Pembelajaran selalu dipengaruhi oleh rasa sadar terhadap peran suatu pendidikan sebagai salah satu upaya untuk membentuk individu yang berwawasan, sehingga peran pendidik sangat diperlukan menciptakan pendidikan dan pembelajaran yang baik. Pendidik menjadi komponen dalam pendidikan yang ahli dalam mengelola dan mengkoordinir pembelajaran.. Ketika mengajar, pengajar harus teliti dalam mengamati dan menganalisis aspek pembelajaran, seperti sumber belajar, fasilitas pendidikan di sekolah maupun pemakaian media.

Pendidik wajib mengawasi serta menganalisis aspek pembelajaran agar dapat mengelola keadaan belajar baik, keadaan menarik, menyenangkan, serta siswa dapat paham dan menyerap ilmu yang disampaikan pendidik.⁴ Para pendidik diharuskan berinovasi untuk memanfaatkan media dengan cara yang menginspirasi, menyiapkan siswa ke masa depan yang makin kompleks. Salah satu upaya penting dalam menghadapinya yaitu melakukan pengembangan media ajar. Pengembangan media pembelajaran berfungsi krusial membentuk sistem pendidikan adaptif, inklusif, efektif, efisien. Meskipun media pembelajaran menjanjikan potensi yang luar biasa, pengembangannya juga tidak lepas dari berbagai tantangan. Tantangan yang paling krusial ialah bagaimana merancang media pembelajaran berkualitas sesuai tujuan sudah ditetapkan. Selain itu, perlu memerhatikan aksesnya agar semua siswa dapat mengakses sumber daya ini.

⁴ Djollong. *Kedudukan guru sebagai pendidik*. Istiqra : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam, 4. hal 2. 2021

Media belajar merupakan sarana menjembatani kesenjangan pengetahuan dan membantu semua individu meraih potensinya dalam pembelajaran seumur hidup.⁵ Selain itu menjadi unsur krusial membantu siswa mencapai keberhasilan optimal terhadap materi. Ketepatan implementasi pemakaian media pembelajaran bisa mendorong peningkatan efektivitas proses belajar, memperkuat motivasi belajar siswa, serta mengasah keterampilan berpikir kritis diperlukan ketika menghadapi dinamika perubahan dunia.

Matematika adalah mata pelajaran inti, memainkan peran krusial saat mengembangkan keterampilan berpikir nyata, terstruktur, tingkat tinggi, kreatif siswa. Di tingkat sekolah dasar matematika bukan supaya bisa hitungan tapi agar siswa dapat mengerti konsep matematika serta menerapkan dalam kehidupan. Oleh sebab itu, penguasaan konsep dasar matematika krusial dikeberhasilan siswa saat mempelajari matematika ditaraf pendidikan atas.⁶ Matematika menjadi satu pelajaran sangat berguna di kurikulum pendidikan. Mencakup berbagai konsep yang berhubungan tentang pola dan urutan (*Science of Pattern & Order*) yang dapat diimplementasikan untuk kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang SD atau MI, perhitungan bilangan cacah, terutama perkalian pembagian menjadi materi penting, wajib dikuasai siswa. Materi ini menjadikan dasar mempelajari matematika lebih lanjut, seperti bab pecahan,

⁵ Laimeheriwa. *Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong*. Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi), 6. 1, 70-75. 2025

⁶ National Council of Teachers of Mathematics. (2021). *Principles and standards for school mathematics*. NCTM.

perbandingan, operasi bilangan yang lebih rumit. Namun, masih banyak siswa merasa kesulitan pada pemahaman konsep perkalian dan pembagian karena pembelajaran sering kali masih bersifat abstrak dan berpusat pada guru.⁷ Siswa sekolah dasar umumnya usia 7-11 ada ditahap perkembangan kognitif operasional konkret, anak mudah paham pengetahuan ketika dihadirkan alat konkret atau pengalaman. Jadi diketahui kalau matematika ditingkat sekolah awal seharusnya memanfaatkan media konkret supaya pelajaran lebih mudah dipelajarin oleh siswa.⁸

Namun kenyataannya, proses pelajaran matematika sering dengan ceramah serta latihan soal tidak menggunakan media belajar. Kondisi itu mengakibatkan siswa merasa jenuh serta kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu alasan utama siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan matematika sebab kompleksitas materi serta pengenalan simbol matematika secara abstrak tanpa memahami konsep dasar. Selain itu kurang pemahannya konsep matematika atau dasar materi. Beberapa alasan sesuai hasil pengamatan dan wawancara dilaksanakan oleh peneliti ke siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

Beberapa alasan lainnya yang membuat peserta didik terkendala memahami materi, yaitu karena kurang mencukupinya media pembelajaran yang ada. Melalui pengamatan awal dilakukan peneliti ke kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung. Ditemukan fakta lapangan terkait

⁷ Heruman. *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2013

⁸ Piaget, J. *The psychology of the child*. New York: Basic Books. 1972

kegiatan belajar dilakukan belum sesuai harapan karena tidak maksimalnya pemakaian media diproses belajar mengajar, biasanya pengajar hanya pakai media belajar papan tulis, buku, gambar dan lainnya. Media seperti ini dianggap umum serta menjadi kurang menarik sehingga biasanya siswa jadi jenuh serta berkurang fokusnya ke materi disampaikan oleh guru. Selain itu, beberapa siswa menghadapi kendala dalam mempelajari matematika bab operasi perkalian pembagian bilangan cacah.

Melalui wawancara dilakukan peneliti terhadap wali kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung bahwa siswa lebih menyukai permainan. Selain itu, ditemukan kurang adanya minat di mata pelajaran matematika, setengah siswa menghadapi hambatan pahami konsep dasar perkalian pembagian bilangan cacah. Kondisi ini tercermin dari masih minimnya pemahaman yang dimiliki peserta didik ketika menyelesaikan soal-soal operasi hitung tersebut. Selain itu, kegiatan belajar didominasi metode ceramah, pemanfaatan media terbatas membuat siswa menjadi pasif serta kurang tertarik melakukan pembelajaran matematika.

Pretest diberikan kepada 30 siswa hanya 8 siswa mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan bawah. Kriteria ketuntasan bawah ditetapkan 70. Berangkat dari masalah tersebut, peneliti memutuskan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa inovasi mainan tradisional. yaitu berbentuk dakon numerik khusus untuk matematika perkalian, pembagian dasar bilangan cacah tujuannya meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dakon numerik ini dinilai mempunyai prospek yang menjanjikan untuk dijadikan media belajar yang interaktif, menarik karena melibatkan aktivitas menghitung, memindahkan benda, ketelitian, kecepatan bisa mengasah kemampuan berpikir, motorik halus siswa. Dengan melakukan modifikasi pada permainan tersebut, dakon dapat dijadikan sebagai media belajar matematika bisa menolong siswa paham konsep operasi hitung bilangan menggunakan cara konkret sehingga menggembirakan. Pengembangan media pembelajaran inovasi permainan tradisional memiliki nilai guna melestarikan kekayaan lokal sekaligus mengintegrasikannya dalam pendidikan. Melalui pengembangan media dakon numerik, peserta didik tidak belajar matematika tetapi juga mengenal permainan tradisional karena bagian dari warisan budaya bangsa.

Dakon numerik di masa mendatang diharapkan bisa jadi salah satunya media pembelajaran kreatif inovatif guna memperkenalkan berbagai konsep matematika kepada siswa melalui cara menarik hingga tidak terlupakan. Dalam matematika, permainan dakon numerik bisa jadi alat sangat efektif mengilustrasikan konsep perkalian dan pembagian dengan cara mudah dipahami siswa, selain itu belum adanya pengenalan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Dakon khususnya untuk pembelajaran matematika. Berdasarkan alasan ini peneliti akhirnya tertarik melakukan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Dakon Numerik untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Dasar Perkalian Pembagian Bilangan Cacah Kelas 3 MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasar penjelasan latar belakang, ditemukan masalah sebagai berikut:

- 1 Kurangnya media belajar untuk pelajaran matematika
- 2 Tidak menariknya media pembelajaran yang ada sehingga dibutuhkan inovasi pada media pembelajaran
- 3 Belum ada pengenalan media pembelajaran permainan tradisional dakon numerik di sekolah, khususnya untuk pelajaran Matematika
- 4 Siswa mengalami kendala memahami beberapa materi pelajaran Matematika sehingga terkendala mendapatkan nilai diatas batas minimal
- 5 Siswa mengalami kesulitan berhitung perkalian pembagian bilangan cacah dengan satu angka atau perkalian dan pembagian dasar

C. Batasan Masalah

Penelitian membatasi masalah sebagai berikut :

Penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan dibatasi pada Dakon Numerik materi perkalian pembagian bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman Matematika dasar kelas 3 MI Plus Al-Istighotsah

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut.

- 1 Bagaimana langkah–langkah pengembangan dakon numerik pada pembelajaran matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo?

- 2 Bagaimana kelayakan dakon numerik pada pembelajaran matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo?
- 3 Bagaimana efektivitas penggunaan dakon numerik untuk meningkatkan pemahaman matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah diatas, tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1 Untuk menjelaskan langkah–langkah pengembangan dakon numerik pada pembelajaran matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo.
- 2 Untuk menjelaskan kelayakan dakon numerik pada pembelajaran matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo
- 3 Untuk menjelaskan efektivitas penggunaan dakon numerik dalam meningkatkan pemahaman matematika dasar perkalian pembagian bilangan cacah siswa kelas 3 MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung

F. Spesifikasi Produk

1. Desain dan visualiasi. Permainan dakon numerik akan dibuat visualisasi kuat guna membantu peserta didik paham konsep berhitung matematika.

2. Interaktivitas. Dakon numerik akan dikembangkan dengan elemen elemen interaktif, atau perangkat sederhana dan unik yang dapat mengilustrasikan konsep-konsep Matematika.
3. Pemahaman langkah demi langkah. Dakon numerik akan dikembangkan untuk menampilkan langkah demi langkah yang membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan.
4. Permainan tradisional. Dakon numerik akan dirancang dengan menggunakan konsep permainan congklak atau dakon pada umumnya namun dimodifikasi, tujuannya memudahkan siswa memahami materi disampaikan.
5. Keamanan. Memastikan bahan yang digunakan dalam dakon numerik tidak berbahaya dan aman digunakan oleh siswa.

G. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
 - a Penelitian, hasilnya diharap bisa menyumbangkan manfaat sektor pendidikan, khususnya dalam pengembangan media belajar, mata pelajaran matematika melalui pemakaian dakon numerik.
 - b Penelitian diinginkan menambah literasi, memperluas wawasan khususnya dalam pengembangan media belajar matematika dengan menggunakan media dakon numerik di Madrasah Ibtidaiyah Plus Al Istighotsah Panggungrejo

- c Bisa menambah sumber pustaka yang dapat menjadikan salah satu sumber referensi penelitian serupa. untuk penelitian dengan tema yang sejenis.

2. Manfaat Praktis :

a Peserta Didik

- 1) Mengupayakan peserta didik lebih paham dan mengerti ketika penyampaian materi
- 2) Menolong peserta didik makin mengingat materi akan dipelajari
- 3) Menambah semangat peserta didik saat mempelajari pelajaran matematika

b Bagi Guru

- 1) Guru merancang, mengevaluasi, memberikan masukan atau menciptakan cara-cara yang lebih efektif dalam proses pendidikan karakter untuk anak didiknya.
- 2) Guru dapat lebih inovatif terkait pembuatan media pembelajaran.

c Bagi Sekolah

- 1) Menjadi salah satu bahan evaluasi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo
- 2) Menjadi salah satu bahan masukan ketika usaha membentuk sifat anak MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo

H. Penegasan Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian pendidikan merupakan proses sistematis guna membuat serta menyempurnakan produk layak dimanfaatkan dikegiatan belajar mengajar. Penelitian pengembangan merupakan penerapan riset guna menciptakan kejelasan produk dan pengujian keefektifitasan produk dalam aktivitas pembelajaran.⁹ Pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan kompetensi seseorang dari aspek teknis, teoritis, konseptual, moral yang disesuaikan kebutuhan lewat serangkaian pelatihan.¹⁰

Pengembangan merupakan merancang pembelajaran yang berjalan relevan serta terstruktur dengan tujuan menerapkan seluruh aspek dilaksanakan saat belajar sudah mempertimbangkan kemampuan siswa. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan dalam penelitian disini dimaknai sebagai proses perancangan, penciptaan, serta penyempurnaan media permainan dakon numerik, dimanfaatkan untuk media pembelajaran matematika peserta didik kelas tiga MI.

2. Media pembelajaran.

Di pendidikan, media pembelajaran bisa dikatakan bahan atau alat berfungsi menyalurkan informasi dari pengajar kepada peserta didik, tujuannya membangun intelektual, emosional, menimbulkan keinginan

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta. 2023

¹⁰ Zikrulloh dkk. *Konsep Dasar Mengenai Teori Belajar Kognitif Serta Tahapannya Menurut Para Ahli dan Implikasinya Didalam Pembelajaran*. At-Tadris : Journal of Islamic Education, 4(1), 60-68. 2025

mereka saat kegiatan pembelajaran. Secara lebih sederhana, media pembelajaran itu sarana pendukung saat aktivitas belajar mengajar yang mempermudah distribusi materi secara lebih optimal.¹¹

Media pembelajaran termasuk perangkat komunikasi dirancang mentransfer informasi dari pengajar kepada peserta belajar secara sistematis, dengan tujuan menciptakan suasana belajar mendukung, jadi siswa ikuti pembelajaran optimal.¹² Media pembelajaran menjadi objek perhatian. Pada penelitian disini, sebuah alat bantu edukatif berbentuk permainan dakon bilangan dirancang khusus guna menolong memahami konsep perkalian dan pembagian.

3. Dakon Numerik

Dakon ialah mainan tradisional punya 14 lubang berhadapan untuk menyimpan biji dakon, diisi biji dakon sebanyak tujuh biji, 2 lubang besar sebagai lumbung hasil.¹³ Dakon Numerik adalah media pembelajaran matematika dengan konsep permainan tradisional yang dimodifikasi lebih modern tetapi tidak menghilangkan unsur tradisionalnya. Dakon Numerik adalah salah satu media pembelajaran konvensional tiga dimensi, dengan fungsi sebagai alat menghitung perkalian dan pembagian bilangan cacah dengan mengusung unsur permainan didalamnya

¹¹ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada. 2021

¹² Ali dkk. *Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Journal of Information System and Education Development, 3(1), 1-6. 2025

¹³ Kurniati. *Mengenalkan matematika terintegrasi islam kepada anak sejak dini*. Suska Journal of Mathematics Education, 1(1), 1-8. 2022

Dakon merupakan mainan tradisional yang dikenal di nusantara, biasanya dimainkan menggunakan papan berlubang serta biji-bijian sebagai alat main. Dalam ranah pendidikan, permainan tradisional berpotensi untuk dikembangkan jadi alat pembelajaran, bisa memudahkan siswa paham konsep tertentu. Pada hakikatnya, permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang sengaja dikemas untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.¹⁴ Oleh sebab itu, dakon numerik ialah hasil modifikasi permainan dakon tradisional, telah diintegrasikan ke konsep bilangan dan operasi hitung matematika sehingga dapat digunakan sebagai media belajar.

Penghitungan pada dakon numerik bertujuan untuk mengimplementasikan keabstrakan penghitungan perkalian dan pembagian dalam matematika sebagai media hitung perkalian dan pembagian khususnya perkalian dan pembagian 2 sampai 5 bukan untuk kebutuhan menghitung level tinggi. Media digunakan sebagai pengenalan untuk siswa yang benar tidak bisa materi perkalian dan pembagian dasar. Selain itu media dapat digunakan menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media dapat digunakan individu dan berkelompok, jika individu berarti bisa mengerjakan perkalian dan pembagian 1 – 100 menggunakan 14 lubang, jika digunakan 2 orang hanya bisa menghitung perkalian dan pembagian 2 – 5. Media ini perlu bantuan buku pedoman dan penghitungan dengan ruas jari atau Jarimatika.

¹⁴ Ismail, A. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 2021

Teknik menghitung menggunakan ruas jari tangan merupakan salah satu variasi dari metode jarimatika, yaitu metode berhitung yang memanfaatkan jari tangan sebagai media konkret untuk membantu peserta didik memahami operasi perkalian dan pembagian.¹⁵ Metode ini memiliki berbagai teknik atau variasi operasi hitung yang semuanya bernaung di bawah satu konsep dasar yang dikembangkan yakni menjadikan jari tangan sebagai alat bantu berhitung aritmatika.

4. Pemahaman Matematika

Pemahaman matematika merupakan kemampuan siswa dalam mengerti, mengungkapkan kembali, menggunakan konsep matematika secara benar dalam berbagai situasi. Pemahaman matematika merupakan kapasitas siswa dalam menangkap inti dasar, menuangkan kembali, serta menerapkan konsep matematika secara akurat dalam berbagai kondisi. Pemahaman terhadap konsep matematika sendiri meliputi kemampuan memahami arti dari suatu konsep, keterkaitan antarkonsep, serta *skill* dalam mengaplikasikannya untuk menyelesaikan permasalahan.¹⁶ Kemampuan pemahaman matematika jadi fokus penelitian, termasuk kapasitas siswa kelas tiga untuk mengerti konsep operasi perkalian pembagian bilangan cacah lewat pemanfaatan dakon numerik. Pemahaman matematika

¹⁵ Maria Hanifah, Nurjani, dan Nazri Adlani, "Basic Jarimatika is a Multiplication Solution in Learning in the Merdeka Curriculum for Preservice Elementary Teacher," *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1. 2024, <https://doi.org/10.30736/atl.v8i1.1942>.

¹⁶ Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington, DC: National Academy Press. 2021

khususnya pada matematika dasar sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar untuk mempersiapkan menuju pendidikan yang lebih tinggi.

5. Perkalian

Perkalian merupakan operasi bilangan matematika, melibatkan hitung angka, termasuk empat cara menghitung diluar penjumlahan, pengurangan, pembagian. Kemudian perkalian dikelompokkan ke konsep matematika bersifat abstrak. Perkalian disebut menghitung benda ditempatkan dalam persegi Panjang mencari luas persegi panjang dengan panjang sisi sudah ditentukan.¹⁷ Perkalian dibutuhkan penguasaan yang matang ditingkat dasar dengan bantuan benda konkret

Perkalian, termasuk operasi dasar dalam matematika, artinya sebagai penjumlahan dilakukan berulang terhadap bilangan yang identik. Perkalian merupakan konsep penting dalam matematika dasar yang harus dipahami siswa melalui berbagai representasi konkret agar konsep tersebut dapat dipahami secara mendalam.¹⁸ Pada penelitian ini, operasi hitung perkalian bilangan cacah yang dipelajari oleh peserta didik kelas 3 sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Perkalian dapat diterapkan melalui media konkret numerik karena keabstrakan cara penghitungannya. Untuk perkalian lebih lanjut dapat dihitung dengan bantuan ruas jari, atau jarimatika, ataupun jika memungkinkan harus dihafal.

¹⁷ Een Unaenah dkk. *Analisis Pemahaman Konsep Perkalian pada Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan : Sejora, Vol 2, No 4. 2023.

¹⁸ Van de Walle, J. A. *Elementary and Middle School Mathematics. Teaching Developmentally*. Boston: Pearson. 2021

6. Pembagian

Pembagian adalah operasi pengurangan berulang hingga menghasilkan nol atau tidak bersisa. Pembagian dapat dilihat sebagai proses menemukan jumlah kelompok yang sama yang dapat dibentuk dari sejumlah objek, atau menemukan jumlah objek dalam setiap kelompok ketika total objek dibagi secara merata.¹⁹ Pembagian merupakan operasi hitung berkaitan dengan proses pembagi suatu bilangan menjadi bagian sama. Pembagian dapat dipahami sebagai proses pengurangan berulang atau sebagai kebalikan dari operasi perkalian.²⁰ Pembagian yang dimaksud pada penelitian ini ialah pembagian dibilangan cacah yang diajarkan tingkat kelas tiga SD atau MI.

Pembagian, termasuk operasi dasar dalam matematika, artinya sebagai pengurangan dilakukan berulang terhadap bilangan yang identik. Pembagian merupakan konsep penting dalam matematika dasar yang harus dipahami siswa melalui berbagai representasi konkret agar konsep tersebut dapat dipahami secara mendalam.²¹ Pembagian dapat diterapkan melalui media konkret numerik karena keabstrakan cara penghitungannya. Untuk pembagian lebih lanjut dapat dihitung dengan bantuan ruas jari, atau jarimatika, ataupun jika memungkinkan harus dihafal.

¹⁹ Andriyani dkk. *Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah pada Siswa Kelas V SD*. Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 292-300. 2021

²⁰ Reys, R., Lindquist, M., Lambdin, D., & Smith, N. *Helping Children Learn Mathematics*. New York: Wiley. 2022

²¹ Van de Walle, J. A. *Elementary and Middle School Mathematics. Teaching Developmentally*. Boston: Pearson. 2021

7. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan angka yang berfungsi menunjukkan jumlah anggota dalam sebuah himpunan, yang mencakup bilangan asli beserta nol sebagai lambangnya.²² Kumpulan bilangan terdiri dari bilangan 0 dan bilangan bulat positif 1, 2, 3,... disebut bilangan cacah. Bilangan cacah digunakan saat menyatakan jumlah benda dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, bilangan cacah ialah bilangan bulat bukan negatif, digunakan menghitung, menunjukkan urutan. Bilangan cacah terdiri atas bilangan positif serta nol. Di penelitian ini, bilangan digunakan dalam operasi perkalian dan pembagian materi matematika kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah

²² Herman,T., Karlimah., Komariah. *Pendidikan Matematika 1*. Bandung : UPI PRESS. 2021