

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa media adalah alat yang mengantarkan atau menyampaikan pesan pengajaran (Azhar, 2010: 3).

Menurut (Gunawan & Ritonga, 2019: 39) bahwa media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut (Saleh et al., 2023: 1) bahwa media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern. Yang pasti adalah, akan butuh layanan jaringan internet. Menurut (Pagarra et al., 2022: 11) bahwa media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Menurut *Heinich, Molenda, dan Russell*, media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk membawa pesan instruksional dari pendidik ke peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa media adalah alat yang bertindak sebagai perantara antara sumber informasi (guru atau materi) dan penerima (siswa). Media tersebut dapat berupa teknologi seperti

proyektor, komputer, hingga metode tradisional seperti papan tulis dan bahan cetak (Rochaendi et al., 2024: 2).

Menurut Piaget, teori perkembangan kognitif merupakan asumsi tentang perkembangan cara berfikir individu dan kompleksitas individu serta kompleksitas perubahannya melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Pada anak sekolah dasar memasuki tahap operasi *konkrit* dengan usia 7-11 tahun. Dimana pada tahap ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang *konkrit* dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikannya sudah ada tapi belum bisa memecahkan masalah abstrak (Marinda, 2020: 120-124).

Adapun ayat yang menjelaskan mengenai media pembelajaran berupa benda konkrit, yaitu dalam Q.S Al-Baqarah (2:31):

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya

berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”.

Ayat ini sering dijadikan dasar bahwa proses pembelajaran efektif jika menggunakan perantara benda konkrit (media visual/real). Mengajarkan nama "kursi" dengan menunjukkan kursi, atau "apel" dengan menunjukkan apel, adalah metode pengajaran yang diajarkan Allah sejak awal penciptaan manusia.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang berisi materi pelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu pembelajaran agar lebih efektif dan lebih menarik dengan memanfaatkan alat-alat tradisional dan teknologi pada saat ini agar siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Pagarra et al., 2022: 16-18) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa, yaitu sebagai berikut:

1) Pemusatan fokus perhatian siswa

Media pembelajaran dirancang untuk pemusat perhatian siswa, khususnya bagi siswa

sekolah dasar. Untuk itu, media pembelajaran haruslah bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Pengorganisasi materi pembelajaran

Media visual yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasian materi yang disajikan dalam bentuk menarik maka siswa akan lebih mudah mengerti materi dan meningkatkan ingatan siswa.

3) Pengaktifan respon siswa

Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih pasif dalam pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas, sehingga siswa akan memberikan respon yang positif selama proses pembelajaran.

4) Penggugah emosi dan motivasi siswa

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas

lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Selain itu, emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal dalam hal ini materi pembelajaran dapat dengan mudah digugah.

5) Penyama persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran.

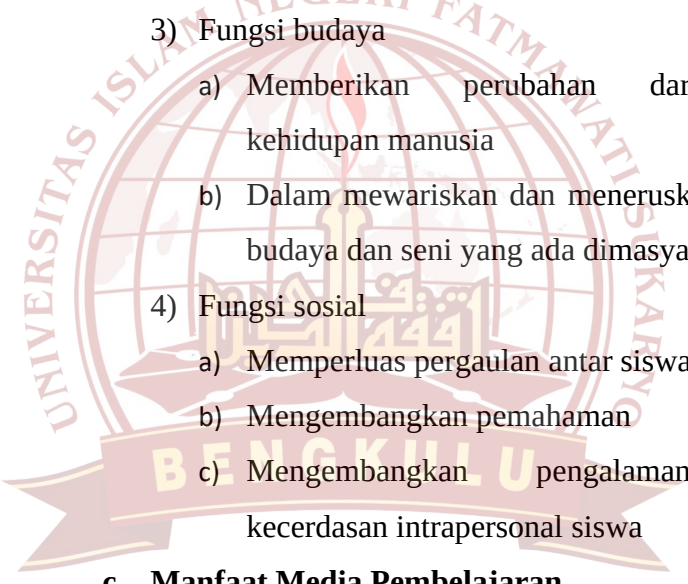
Selain itu menurut (Kristanto, 2016: 10) bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

2) Fungsi Edukatif

- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan

- 
- b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c) Memberi pengalaman bermakna
 - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
 - e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.
- 3) Fungsi budaya
- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
 - b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat
- 4) Fungsi sosial
- a) Memperluas pergaulan antar siswa
 - b) Mengembangkan pemahaman
 - c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Gunawan & Ritonga, 2019: 46-47) bahwa adapun manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui

media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara beragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara “satu arah” kepada siswa.

3) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

4) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

5) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan

hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

- 8) Proses pembelajaran dapat terjadi di manapun dan kapanpun.

Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

d. Kriteria Dalam Memilih Media Pembelajaran

Menurut (Dina et al., 2025: 7-8) bahwa dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan kriteria, yaitu sebagai berikut:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi

siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana nemun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit. Simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan Terampil Menggunakan

Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran

5) Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia. Menurut *Wilkinson*, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru. Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia di sekolahan. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternative yang tersedia di sekolahan tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

e. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam yang memiliki kelebihan dan ciri khas

berbeda, sehingga penggunaannya disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran (Rochaendi et al., 2024: 15-22). Menurut (Arsyad dalam Rochaendi et al., 2024: 15) bahwa media pembelajaran dikategorikan berdasarkan stimulus yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

1) Media Audio

Media Audio adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui pendengaran, dan penggunaannya mencakup rekaman suara, podcast, serta penjelasan verbal yang direkam.

2) Media Visual

Media Visual adalah sebuah media yang penting dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi melalui penglihatan dengan mencakup berbagai bentuk, seperti gambar, diagram, peta, poster, dan alat bantu lainnya.

3) Media Interaktif

Media Interaktif adalah media yang mencakup teknologi dimana memungkinkan adanya interaksi langsung antara pengguna dan konten pembelajaran, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan

partisipatif. Media ini meliputi berbagai platform seperti aplikasi berbasis komputer, simulasi digital, permainan edukatif, dan e-learning.

4) Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah media yang menggabungkan elemen visual dan audio, seperti video pembelajaran, film pendidikan, atau animasi interaktif.

5) Media Manipulatif/fisik

Media Manipulatif/fisik adalah media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek fisik, seperti alat peraga, model tiga dimensi, atau balok matematika.

2. Media Pembelajaran *Multiplication board*

a. Pengertian Media *Multiplication board*

Media pembelajaran *Multiplication board* menyajikan cara berhitung perkalian angka 1 sampai perkalian 10 yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Pada tahap ini anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret. Papan perkalian memiliki penempilan yang mempunyai ukuran panjang,

lebar, dan tinggi dengan di lengkapi kartu soal. Selain itu dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik siswa untuk mencoba dan menerapkannya (S. D. Lestari, 2022: 13-14).

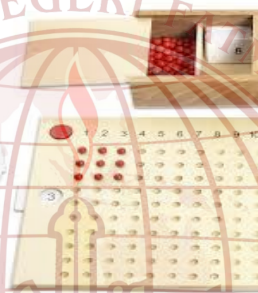
Papan perkalian atau *Multiplication board* sebagai media pembelajaran juga mendukung upaya para guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Dengan menggunakan papan perkalian, guru dapat merancang berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar matematika. Aktivitas seperti permainan kelompok, kuis matematika, atau latihan interaktif menggunakan papan perkalian dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Gultom et al., 2025: 112).

Menurut (Arif et al., 2025: 65) bahwa *multiplication board* atau papan perkalian merupakan alat bantu pembelajaran yang

dirancang untuk memvisualisasikan konsep perkalian secara lebih menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami hubungan antara angka-angka dalam operasi perkalian. *Multiplication board* atau papan perkalian bekerja dengan cara memberikan tampilan visual yang jelas mengenai proses perkalian, baik dalam bentuk tabel maupun dengan pendekatan interaktif lainnya. Dengan adanya papan perkalian, siswa dapat lebih mudah melihat pola dalam operasi perkalian, sehingga mereka tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami konsep di balik perkalian tersebut. Selain itu, penggunaan papan perkalian juga dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, karena mereka dapat melihat langsung dan mempraktikkan cara kerja perkalian melalui media tersebut.

Media papan perkalian (*Multiplication Board*) merupakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi perkalian yang didesain dengan sedemikian rupa untuk merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat ini media papan

perkalian (*multiplication board*) berinovasi dengan mengembangkan media papan perkalian 3D berbasis gamifikasi dengan tujuan untuk mendorong peningkatan semangat belajar siswa, terutama dalam pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit (Nikmah, 2025: 617-618).



Gambar 2. 1 Media Multiplication Board

b. Tujuan Media *Multiplication board*

Menurut (Apri Wahyudi & Choirudin, 2020: 35-36) bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran *Multiplication board* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu media pembelajaran matematika
2. Dapat menanamkan memori dan pemahaman tentang perkalian secara visual
3. Mengenal operasi perkalian pada matematika

4. Dapat mengenal operasi hitung perkalian dengan cepat sambil bermain
5. Meningkatkan motivasi bagi siswa
6. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
7. Merangsang siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Multiplication board*

Menurut (Anas, 2014: 7-8) bahwa langkah-langkah penggunaan media *multiplication board* adalah sebagai berikut:

1. Siapkan soal matematika dasar terlebih dahulu.
2. Letakkan manik pengali di atas angka pengali.
3. Letakkan keping bilangan ke dalam lobang disamping untuk bilangan yang akan dikalikan.
4. Setelah itu, masukkan manik-manik kedalam lobang sebanyak perintah yang sesuai dengan soal perkalian.
5. Terakhir hitung berapa manik-manik yang ada di dalam lobang untuk mengetahui hasil dari perkalian tersebut.

d. Kelebihan Media *Multiplication board*

Menurut (Anas, 2014: 7-8) bahwa kelebihan dari media *multiplication board* adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik.
2. Memperjelas makna sehingga peserta didik lebih mudah memahami.
3. Membuat peserta didik lebih aktif dalam melakukan pembelajaran seperti mengamati, mempraktekkan dan sebagainya.
4. Membantu keberhasilan pendidik untuk menyampaikan konsep perkalian agar lebih menarik.

e. Kekurangan Media *Multiplication board*

Menurut (Anas, 2014: 7-8) bahwa kekurangan dari media *multiplication board* adalah sebagai berikut:

1. Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran memerlukan banyak waktu.
2. Mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat dan apabila penggunaan dalam skala kelas besar.
3. Perlu kesediaan biaya.

3. Numerasi

a. Definisi Numerasi

Literasi Numerasi adalah kemampuan seseorang atau individu menggunakan konsep

bilangan dan keterampilan operasi hitung matematika untuk memecahkan masalah matematika kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika tetapi pembelajaran matematika belum tentu dapat menumbuhkan kemampuan numerasi. Literasi numerasi bersifat praktis, beriringan dengan literasi lainnya misalnya literasi sains, digital, membaca, kebudayaan dan kewarganegaraan. Jadi literasi numerasi, bagaimana menggunakan konsep bilangan, operasi hitung tambah, kali, kurang, bagi dalam konteks real (Rosidi et al., 2022: 3304).

Kemampuan numerasi merupakan sebuah keahlian dalam menyelesaikan masalah secara praktis dengan menggunakan angka. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung dan kemampuan menjelaskan suatu informasi yang terdapat disekitar kita (Winata et al., 2021: 500).

kemampuan literasi numerasi adalah kompetensi seseorang dalam merumuskan, menerapkan dan menginterpretasikan masalah matematika dalam beragam konsep menggunakan prosedur dan fakta sehingga memahami kegunaan matematika dalam dunia nyata. Sedangkan

numerasi adalah keterampilan dalam memahami, menginterpretasi angka dan simbol atau komputasi untuk memecahkan masalah sehari-hari yang memiliki peran penting dalam perkembangan era digitalisasi dalam membentuk tatanan kehidupan masyarakat dimasa mendatang (Washliyah et al., 2024: 347).

Kemampuan Numerasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup kemampuan memecahkan masalah, serta penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Adim et al., 2025: 225).

Dengan begitu, numerasi adalah kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar khususnya pada pembelajaran matematika. Dimana numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung saja, namun mencakup memecahkan masalah, keterampilan konsep bilangan, dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Numerasi

Kemampuan literasi numerasi sebagai pengetahuan dan kecakapan yang erat kaitannya dengan pemahaman angka, simbol dan analisis informasi kuantitatif (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya), sangat penting dimiliki generasi saat ini. Dengan memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik, peserta didik secara cakap mampu mengaplikasikan pengetahuan matematikanya dalam kehidupan nyata. Cakupan literasi numerasi sangat luas, tidak hanya dalam pelajaran matematika, tetapi juga berkaitan dengan literasi lainnya, misalnya kebudayaan atau kewarganegaraan. Adapun komponen literasi numerasi dalam cakupan Matematika, yaitu: bilangan, operasi dan penghitungan, geometri dan pengukuran, pengolahan data, interpretasi statistik, penalaran spasial, dan pola (Kemendikbudristek, 2021: 4-5).

Menurut (Ekowati & Suwandayani, 2019: 22) bahwa numerasi merupakan bagian dari matematika, dalam hal komponen numerasi diambil cakupan matematika di dalam kurikulum 2013, yaitu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Komponen Numerasi

Komponen Numerasi	Cakupan Matematika Kurikulum di Indonesia
Mengestimasi dan menghitung dengan bilangan bulat	Bilangan
Menggunakan pecahan, desimal, persen, dan relasi	Bilangan
Mengenali dan menggunakan pola dan relasi	Bilangan dan Aljabar
Menggunakan penalaran spasial	Geometri dan Pengukuran
Menggunakan pengukuran	Geometri dan Pengukuran
Menginterpretasi informasi statistik	Pengolahan Data

c. Tujuan dan Manfaat Numerasi

Menurut (Kemendikbudristek, 2021: 6-7) menyatakan bahwa tujuan mempelajari literasi numerasi bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pertimbangan yang logis.
- 2) Mengasah dan menguatkan pengetahuan dan keterampilan numerasi peserta didik dalam menginterpretasikan angka, data, tabel, grafik, dan diagram.

- 3) Membentuk dan menguatkan sumber daya manusia Indonesia yang mampu mengelola kekayaan sumber daya alam (SDA) hingga mampu bersaing serta berkolaborasi dengan bangsa lain untuk kemakmuran dan kesejahteraan bangsa dan negara.

Menurut (Kemendikbudristek, 2021: 7) adapun manfaat mempelajari literasi numerasi bagi peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik memiliki pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan kegiatan yang baik.
- 2) Peserta didik mampu melakukan perhitungan dan penafsiran terhadap data yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Peserta didik mampu mengambil keputusan yang tepat di dalam setiap aspek kehidupannya.

d. Indikator-Indikator Numerasi

Menurut (Khoirunnisa & Adirakasiwi, 2023: 929) bahwa literasi mempunyai beberapa indikator yaitu, sebagai berikut:

- 1) Mampu menggunakan berbagai jenis angka dan simbol terkait dengan operasi matematika

dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Dapat menganalisis informasi dalam bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram, dll).
- 3) Menafsirkan hasil analisis guna memprediksi, merumuskan, dan mengambil keputusan.

Menurut (Adim et al., 2025: 224) menyatakan bahwa ada tiga indikator untuk mengungkap kemampuan numerasi, yaitu:

- 1) Siswa dapat menggunakan berbagai macam angka dari 1 hingga 100 dalam konteks operasi hitung dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Siswa mampu menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk cerita.
- 3) Siswa dapat menjawab pertanyaan yang berbentuk cerita dengan tepat.

Menurut (Irawan et al., 2024: 131) bahwa untuk mengukur kemampuan literasi numerasi, diperlukan beberapa indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kemampuan numerasi yang termuat dalam OECD (*organization for economic co-operation and development*), yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2 Indikator Numerasi

No	Indikator
1.	Menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
2.	Menggunakan penalaran matematika dalam menyelesaikan permasalahan dan mengkomunikasikanya.
3.	Memilih dan menerapkan strategi pemecahan masalah yang tepat dan sederhana, serta mampu mempresentasikan situasi.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

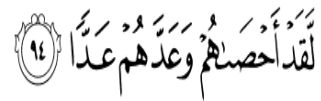
Menurut (Rahmah 2013: 2) bahwa kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematike* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir).

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan. Matematika suatu pembelajaran yang membantu tercapainya

tujuan pembelajaran pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran matematika di dalam kurikulum merdeka dalam dua arah yaitu siswa yang bertanya kepada guru, fasilitator peran guru, kemudian siswa saling belajar satu sama lain (Hader et al., 2025: 301).

Menurut (Saputro & Nikmah, 2023: 9) bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak mudah dan juga kurang menyenangkan, hal ini dikarenakan banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Seperti yang diketahui bersama bahwa komponen dasar Matematika adalah angka yang kemudian diformulasikan kedalam berbagai bentuk, seperti: rumus, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Adapun dalam alquran dimana Allah SWT mengajarkan manusia untuk berpikir sistematis, teliti, dan teratur yang juga *fundamental* dalam pembelajar matematika. Kesulitan siswa dalam matematika dapat dihadapi dengan kesabaran dan keyakinan bahwa Allah Maha Mengetahui segala hitungan. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Maryam (19:94):



Artinya: "Sesungguhnya Allah telah menghitung mereka (setiap makhluk-Nya), dan menghitung satu per satu (dengan teliti)".

Ayat ini menegaskan bahwa Allah memiliki ilmu yang sempurna terhadap segala sesuatu, termasuk bilangan dan perhitungan yang detail. Hal ini dapat menumbuhkan keyakinan dalam diri siswa bahwa matematika pada hakikatnya adalah bagian dari ciptaan dan ilmu Allah. Dengan keyakinan ini, siswa akan lebih menghargai matematika sebagai sarana memahami keteraturan alam, sekaligus merasa tenang karena Allah-lah Yang Maha Tahu atas segala yang sulit dipahami manusia.

Menurut (Dewi & Ardiansyah, 2022: 2) bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pertanyaan yang ingin disampaikan. Menurutnya juga matematika berupa cara berpikir yang bersifat deduktif, yaitu berkaitan dengan proses pengambilan keputusan berdasarkan premis-premis yang kebenarannya telah ditentukan. Seperti keputusan-keputusan yang diterapkan pada proses berpikir yang berkaitan dengan perubahan-

perubahan berdasarkan hasil penjumlahan (*commutative property of addition*) yang mengambil keputusan tanpa menghiraukan tempatnya, bilangan yang sama apabila digabungkan atau jumlahnya akan menghasilkan jumlah yang konstan.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah sebuah ilmu yang mempelajari dimana ilmu itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika berkaitan dengan proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan hasil penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Adapaun menurut (Yuliati et al., 2022: 18) tujuan pelaksanaan pembelajaran matematika di MI/SD akan diuraikan sebagai berikut:

1) Siswa belajar bahwa matematika penting

Mengenalkan matematika kepada siswa dengan cara meminta siswa menghafalkan berbagai rumus tidak lantas memberikan kesan siswa bahwa matematika itu penting. Memberikan pemahaman bagi siswa mengetahui peranan kongkrit matematika

dalam kehidupan sehari-hari jauh lebih menarik bagi siswa ketimbang memaksa siswa menghafalkan rumus yang tidak diketahui kegunaannya.

- 2) Siswa dapat menilai kebenaran atau kesalahan pernyataan

Dengan melakukan pemikiran logis, siswa dapat menilai kebenaran atau kesalahan suatu pernyataan.

- 3) Siswa bekerjasama dalam memecahkan masalah

Matematika merupakan keterampilan pemecahan masalah. Dengan persoalan matematika, matematika memberikan ruang bagi siswa untuk saling bekerja sama untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

- 4) Siswa belajar untuk menikmati matematika

Ini menjadi tujuan penting, khususnya agar dapat menghilangkan ketakutan dalam diri tiap siswa akan kesan matematika yang menyeramkan. Ketika siswa dapat menikmati matematika, maka akan membawa kebiasaan dan mindset baru bahwa matematika adalah hal yang menyenangkan dan hal ini sedikit demi sedikit akan mengikis paradigma lama

tentang matematika yang 'menakutkan' di kalangan siswa.

5) Siswa memahami struktur dasar matematika

Setiap topik atau konsep dalam matematika saling memiliki keterkaitan yang terstruktur. Untuk dapat memahami matematika lebih dalam diperlukan penguasaan dasar matematika yang kuat agar dapat memahami secara utuh struktur matematika.

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan berdasarkan penelitian teoritis yang telah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Ayu Lestari pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Multiplication Stick Board* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SDN 66 Kota Bengkulu”. Persamaan penelitian Ayu Lestari dengan penelitian peneliti terdapat pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan Media *Multiplication stick board*. Sedangkan perbedaan penelitian Ayu Lestari dengan penelitian peneliti, yaitu terdapat pada variabel Y yang diteliti. Variabel Y pada penelitian

Ayu Lestari, yaitu mencari pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian peneliti mencari pengaruh terhadap numerasi siswa.

2. Penelitian yang dilakukan Syasmi Dwi Lestari pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Papan Perkalian Berbasis Metode Montessori Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di SDN 72 Kota Bengkulu”. Persamaan penelitian Syasmi Dwi Lestari dengan penelitian peneliti, yaitu terdapat pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan alat peraga papan perkalian atau media *multiplication board*. Sedangkan perbedaan pada penelitian Syasmi Dwi Lestari dengan penelitian peneliti, yaitu pada variabel Y yang diteliti. Variabel Y pada penelitian Syasmi Dwi Lestari, yaitu mencari pengaruh hasil belajar siswa dan penggunaan metode montessori sedangkan pada penelitian peneliti mencari pengaruh terhadap numerasi siswa.
3. Penelitian yang dilakukan Tri Ulandari pada tahun 2025 yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *stick pouch* terhadap pemahaman konsep bilangan dan operasi hitung pada pembelajaran matematika kelas III SD IT Rabbi Radhiyya 01 Curup”. Persamaan penelitian Tri Ulandari dengan penelitian peneliti terdapat pada

variabel X yang sama-sama menggunakan media *multiplication*. Sedangkan perbedaan penelitian Tri Ulandari dengan penelitian peneliti terdapat pada variabel Y yang diteliti. Variabel Y pada penelitian Tri Ulandari, yaitu mencari pengaruh terhadap pemahaman konsep bilangan dan operasi hitung siswa sedangkan penelitian peneliti mencari pengaruh terhadap numerasi siswa.

4. Penelitian yang dilakukan Adjeng Putri Wahyoerie, dkk pada tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Interactive Multiplication Stacking Board* terhadap Pemahaman *Kognitif* pada Operasi Hitung Perkalian Kelas III SD”. Persamaan pada penelitian Adjeng Putri Wahyoerie, dkk dengan penelitian peneliti terdapat pada variabel X yang sama-sama menggunakan media pembelajaran *Multiplication Board* pada materi operasi hitung perkalian. Sedangkan perbedaan penelitian Adjeng Putri Wahyoerie, dkk dengan penelitian peneliti terletak pada variabel Y yang diteliti. Variabel Y pada penelitian Adjeng Putri Wahyoerie, dkk yaitu mencari pengaruh terhadap Pemahaman *Kognitif* siswa sedangkan penelitian peneliti mencari pengaruh terhadap numerasi siswa.

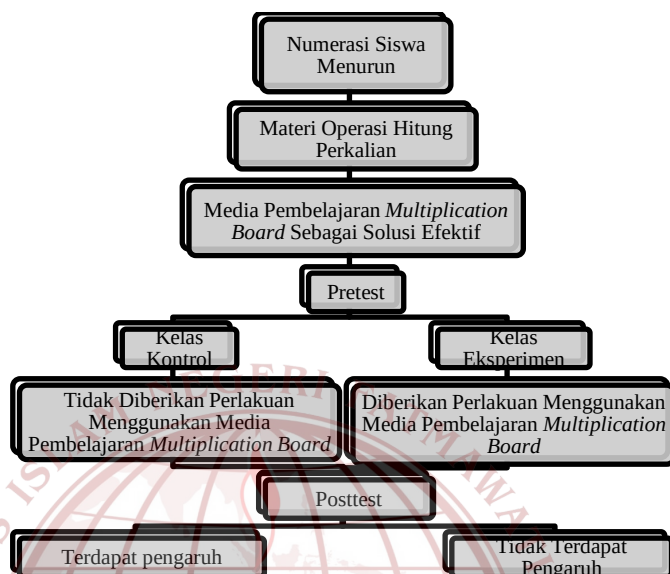
5. Penelitian yang dilakukan Merlin Sembiring pada tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 064960 Medan Polonia T.P 2024/2025”. Persamaan pada penelitian Merlin Sembiring dengan penelitian peneliti terdapat pada variabel Y yang sama-sama mencari pengaruh terhadap Numerasi siswa. Sedangkan perbedaan penelitian Merlin Sembiring dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X yang diteliti. Variabel X pada penelitian Merlin Sembiring yaitu menggunakan Media Dakota.

C. Kerangka berfikir

Numerasi adalah salah satu aspek penting dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup pemahaman konsep, kemampuan memecahkan masalah, serta penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya banyak sekali faktor yang mempengaruhi menurunnya numerasi siswa, salah satunya yaitu menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu guru yang masih menggunakan metode menghafal dalam materi

perkalian. Hafalan adalah salah satu cara berpikir yang melibatkan pengulangan ingatan dalam pikiran, sehingga siswa terbiasa menjawab soal-soal berdasarkan hafalan, bukan melalui proses penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah mereka dalam menyelesaikan soal perkalian.

Situasi ini disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, selain itu juga guru yang masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kecenderungan siswa yang kurang aktif dalam menjawab soal, karena kurang percaya diri. Untuk itu, perlu adanya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu siswa, seperti media pembelajaran *multiplication board* adalah salah satu media pembelajaran interaktif. Dimana media pembelajaran *multiplication board* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan sub bab perkalian. Selain itu, dengan media pembelajaran *multiplication board* dapat membantu permasalahan penyebab rendahnya numerasi siswa. Media ini diharapkan dapat meningkatkan numerasi siswa. Berikut gambaran terhadap alur berpikir dalam melaksanakan penelitian.



Gambar 2. 2 Bagan. Kerangka Berfikir

D. Asumsi

Asumsi atau anggapan adalah suatu gambaram atau perkiraan sebuah pendapat atau kesimpulan sementara, dan suatu teori sementara yang belum dapat dibuktikan. Menurut (Arikunto, 2006: 65) bahwa asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu, bahwa media pembelajaran *multiplication board* dianggap dapat meningkatkan numerasi siswa pada materi operasi hitung perkalian kelas III di Sekolah Dasar yang semakin menurun.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu pernyataan atau dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan berdasarkan kajian teori. Dikatakan dugaan sementara karena jawaban yang baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta lapangan yang diperoleh dari adanya pengumpulan data. Oleh karena itu hipotesis yaitu dugaan sementara yang mungkin benar atau mungkin bisa salah. Adapun hipotesis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *multiplication board* pada numerasi Siswa Kelas III Di SDN 41 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *multiplication board* pada numerasi Siswa Kelas III Di SDN 41 Kota Bengkulu.