

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang semuanya harus mampu dikuasai oleh siswa. Tidaklah salah bila sekolah dasar (SD) disebut sebagai pusat pendidikan, bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran terjadi, tetapi juga di luar kelas termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti halnya dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang menyebutkan bahwa “Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa” pernyataan tersebut membuktikan bahwa tujuan dibentuknya bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan anak-anak generasi penerus bangsa yang nantinya akan memimpin Indonesia di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa dan negara. Di Indonesia sendiri pendidikan di tingkat Sekolah Dasar masih perlu banyak peningkatan baik dalam segi materi, sarana prasarana sekolah hingga tenaga pendidiknya yang masih terhitung kurang memadai.

Sedangkan di dalam Kamus Internasional Pendidikan (*International Dictionary of Education*) Pendidikan setidaknya memiliki 3 ciri utama sebagai berikut: 1. Proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana dia hidup 2. Proses sosial, dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) untuk mencapai kompetensi social dan pertumbuhan individual secara optimal. 3. Proses pengembangan pribadi atau watak manusia

Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan *problem* kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang (Djumali, 2014:1). Sedangkan menurut Kurniawan (2017:26) berpendapat bahwa pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Sejalan dengan pendapat tersebut Sutrisno (2016:29), menyatakan bahwa Pendidikan adalah aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara satu dengan unsur yang lainnya. Adapun unsur yang dimaksud antara lain adalah tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, materi pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Elfachmi, 2015:15). Jadi, suatu Pendidikan tidak bisa dibangun sendiri, ada banyak unsur yang harus mendukung terlaksananya suatu pendidikan yang saling berkaitan satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah unsur sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2013:186), menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, bahkan pada jenjang perguruan tinggi juga masih diberikan pelajaran matematika, karena pendidikan matematika merupakan salah satu fondasi dari kemampuan sains dan teknologi. Pendidikan matematika di sekolah dasar Indonesia masih cukup memperhatikan. Perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia yang masih rendah ini disebabkan oleh beberapa hal yang diantaranya adalah karena rendahnya penguasaan teknologi dan

kemampuan sumber daya manusia Indonesia untuk berkompetensi secara global. Indonesia adalah sebuah negara dengan sumber daya alam yang melimpah. Namun, masih rendahnya kemampuan anak Indonesia di bidang matematika berakibat pada tidak bisa optimalnya pemanfaatan sumber daya alam yang ada di Indonesia, banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit, membosankan karena penuh dengan rumus, susah dipahami serta kurangnya jumlah pengajar yang mengikuti perkembangan matematika. Hal ini tentu menjadi bukti bahwa matematika dan kehidupan manusia memiliki keterikatan yang tidak bisa dipisahkan.

Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*). Hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (*pattern*) yang ada (Shadiq, 2014:12). Sedangkan menurut Wahyudi dan Kriwandi (2013:10), menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan simbol dan merupakan bahasa eksak, cermat, dan terbebas dari emosi. Menurut Susanto (2013:186), menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kondisi pembelajaran matematika yang ada di Indonesia masih sangat memprihatinkan sehingga butuh banyak inovasi agar siswa mau ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Ilmu matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru agar siswa mampu mengembangkan pemikiran yang kreatif sehingga sumber daya manusia di Indonesia bisa meningkat.

Di bidang pendidikan sendiri peran dari guru sangat dibutuhkan untuk menemukan solusi bagaimana cara yang efektif dalam upaya meningkatkan

keaktifan belajar dalam diri siswa pada mata pelajaran matematika yang mana banyak *mindset* anak yang sudah tertanam sejak dini bahwa matematika itu sulit, matematika itu membosankan, matematika penuh dengan rumus yang sulit untuk dihafal. Pembelajaran berkaitan dengan guru. Guru memegang peran yang penting dalam pembelajaran. Untuk mengelola pembelajaran guru harus memiliki kompetensi pedagogik. Dalam Standar Nasional Pendidikan, penjelasan pasal 28 ayat (3) butir (a) dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Menurut Suparman (2010:22), Peran guru sebagai organisator sekaligus fasilitator anak didik dalam proses penitisan nilai-nilai atau pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan sekitarnya. Guru merupakan pilar penting dalam kesuksesan pembelajaran. Menurut Dittrich et al. (2009:17), guru dituntut menjadi *social worker, psychologist, mediator, communicator, team worker, knowledge networker, dan an expert*. Tentunya guru perlu didukung oleh siswa yang memiliki motivasi dan ketepatan metode yang disampaikan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru perlu memahami karakter siswa, dapat mengajar dengan profesional, mampu menerapkan evaluasi diri pengajaran, dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar yang berbeda. Guru harus mampu mengenali karakter setiap individu, mampu memahami secara personal maupun kelompok siswa.

Uno dan Muhammad (2012:7), menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Pengertian seluruh perencanaan itu jika dikaitkan dengan kondep yang berkembang dewasa ini meliputi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD),

indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan inti, dan penutupnya, serta media pembelajaran, sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran sampai dengan penilaian pembelajaran. Dekat dengan istilah metode pembelajaran adalah sintaks, sintaks adalah urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi yang dipilih (Suyono dan Hariyanto, 2014:19).

Guru sebagai pelaku pengajaran dipaksa memutar otak guna menciptakan iklim pembelajaran matematika yang seru dan menyenangkan bagi siswanya agar lebih mudah dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Metode pembelajaran yang tepat bisa menjadi salah satu cara yang efektif guna meningkatkan keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar yang mana pada dasarnya siswa SD senang dengan hadiah, pujian, dan suka hal baru. Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diterangkan dan diajarkan oleh guru. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat secara tidak langsung akan berakibat pada meningkatnya hasil prestasi belajar akademik mereka selama di sekolah. Guru harus mampu menemukan metode pembelajaran yang tepat dan efektif agar tujuan dan hasil pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

Di bidang pendidikan sendiri ada berbagai macam metode pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru, dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat tentu akan sangat memberikan dampak positif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap mata pelajaran bisa menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Pemberian metode pembelajaran *reward* and *punishment* ini bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena metode pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir agar bisa mendapatkan *reward* (ganjaran) dari sang guru. Adapun bentuk ganjaran yang bisa guru berikan yaitu berupa tepuk tangan, pujian, acungan jempol, jajan ataupun dalam bentuk hadiah bagi

siswa yang selalu aktif pada pelajaran. Hal ini tentu akan memancing teman-teman yang lainnya untuk ikut aktif ketika pembelajaran berlangsung karena yang namanya anak-anak terutama siswa sekolah dasar sangat senang dengan yang namanya pujian dan hadiah.

Selain pemberian *reward* guru juga bisa memberikan *punishment* (hukuman) kepada siswa atas kesalahan yang dilakukannya sebagai bentuk balasan atas apa yang dilakukannya dengan tujuan memberikan efek jera kepada siswa agar tidak mengulangi kesalahan yang sama. Adapun bentuk *punishment* yang diberikan bisa berupa tatapan tajam, hukuman ringan, teguran, bahkan bisa memanggil kedua orang tua untuk datang ke sekolah jika kenakalannya sudah melewati batas wajar.

Keaktifan sendiri berasal dari kata “aktif” yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata “keaktifan” adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016). Menurut Sardiman (2011:100), keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga bisa melatih cara berpikir kritis mereka, serta dapat memecahkan permasalahan yang mereka hadapi di dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dari setiap sekolah.

Keberhasilan seorang guru adalah juga dengan mengaktifkan siswanya secara keseluruhan agar pembelajaran berjalan kondusif dan aktif berskala. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat diperlukan agar penyampaian materi bisa dilaksanakan dengan baik kepada siswa. Namun seperti yang kita ketahui bahwa banyak siswa yang belajar di sekolah hanya sebagian saja yang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar

mengajar terutama pada mata pelajaran yang mereka anggap sulit dan ribet untuk dipelajari padahal sangat penting di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 20 September 2022 dengan 1 kali pengamatan di kelas V pada saat jam pelajaran matematika didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa tidak aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Terlihat hanya 4-5 anak saja yang aktif selama pembelajaran. Dan setelah dikonfirmasi dengan guru kelas V yaitu Ibu Musyarofah, S.Pd.SD memang benar bahwa pada saat jam pembelajaran matematika hanya sedikit siswa yang aktif, kisaran 20% siswa yang aktif dari jumlah seluruh siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran reward dan punishment memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Salah satunya adalah hasil penelitian dari Rizqi Rohmating Cahyaning (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil dari Uji t yaitu nilai uji signifikansinya  $0,000 < 0,05$ . Selanjutnya juga terdapat hasil penelitian dari Hendro Wahyuni yang mana besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 52,5%, artinya peningkatan keaktifan belajar siswa masuk pada kategori sedang, yang mana pada penelitian ini pengaruhnya lebih kecil daripada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Siswa lebih memilih pasif karena takut salah dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya serta tidak adanya interaksi yang aktif antara guru dengan siswa. Hal ini tentu berakibat pada proses pembelajaran yang akan terhambat karena kurangnya keaktifan siswa untuk ikut aktif pada pembelajaran. Menurut peneliti rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Tempaling masih bisa ditingkatkan. Hal ini bertentangan dengan pendapat dari Hamzah (2017:33) yang menyebutkan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan aktif

jika (a) siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan membuat kesimpulan, (b) adanya interaksi aktif antara siswa dan guru, (c) kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri, (d) adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran matematika sebagai bentuk inovasi upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Adapun metode pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SD Negeri Tempaling adalah penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment*. Dengan diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment* ini peneliti berharap keaktifan belajar siswa di SD Negeri Tempaling akan mengalami peningkatan. Yang mana hal ini tentu akan berdampak pada meningkatnya hasil prestasi belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan maksimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Tempaling”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, adapun permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat yakni.

1. Sebagai bentuk sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di jenjang Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan dunia Pendidikan.
2. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan siswa Sekolah Dasar, yaitu membuat inovasi penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* agar keaktifan belajar siswa semakin membaik.
3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian lainnya yang berkaitan dengan pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa bahan sebagai kajian lebih lanjut.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Bagi lembaga pendidikan,  
Guna pengembangan program pengajaran matematika di sekolah agar lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi tenaga Pendidikan

Sebagai informasi penting dalam mengambil tindakan preventif agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika.

3. Bagi siswa

Sebagai motivasi untuk lebih meningkatkan keaktifan dalam belajar, dan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran yang menyenangkan melalui diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment*.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengalaman langsung tentang cara menerapkan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dalam kegiatan pembelajaran.

5. Bagi mahasiswa atau peneliti lain

Sebagai acuan apabila melakukan penelitian yang berkaitan (berkenaan) dengan penelitian ini.

### **1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Batasan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, yaitu penelitian ini lebih berfokus pada pengadul diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment* pada pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling. Kemudian untuk membatasi ruang lingkup dan menghindari kesalahpahaman, maka peneliti akan memberikan batasan-batasan masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Tempaling
2. Meneliti tentang ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika
3. Meneliti tentang besarnya pengaruh metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling materi volume bangun ruang (kubus dan balok) serta hubungan pangkat 3 dengan akar pangkat 3.

## 1.6 Definisi Operasional

### 1.6.1 Metode Pembelajaran *Reward* dan *Punishment*

Metode pembelajaran *reward* dan *punishment* merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) kepada siswanya. Pada metode pembelajaran ini siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung akan mendapatkan *reward* dari guru sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi keaktifannya. Sedangkan bagi siswa yang kurang aktif maupun yang membuat kegaduhan di dalam kelas akan mendapatkan *punishment* sebagai bentuk sanksi karena kesalahan yang dilakukan oleh siswa agar merasa jera.

Adapun bentuk *reward* yang diberikan bisa berupa pujian, menepuk pundak, senyuman, hadiah jajan, serta piagam penghargaan. Sedangkan *punishment* yang diberikan bisa berupa teguran baik secara lisan maupun tulisan, hukuman, bentakan, tatapan tajam, dan sanksi lainnya yang bersifat membangun siswa agar tidak melakukan kesalahan yang sama lagi dikemudian hari.

### 1.6.2 Keaktifan Belajar Siswa

Dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar selama di dalam kelas, peran keaktifan siswa menjadi salah satu hal yang sangat penting. Karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak pada hasil belajar siswa. Atas keaktifan belajar siswa tersebut, guru juga perlu memberikan apresiasi atas apa yang telah dilakukan oleh siswanya agar terbentuk hubungan timbal balik yang baik antara guru dengan siswa. Salah satu yang bisa diberikan guru sebagai bentuk apresiasi adalah dengan memberikan *reward* dan *punishment*

Keaktifan belajar siswa yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran matematika dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Adapun yang dilihat dari aspek keaktifan belajar ini meliputi: aktif bertanya kepada guru, aktif menjawab pertanyaan dari guru, aktif memberikan sanggahan atau kritik,

aktif mengerjakan soal ataupun tugas yang diberikan, aktif menjawab pertanyaan dari teman, aktif berdiskusi di dalam kelompok, serta aktif menyampaikan pendapat.

### 1.6.3 Pelajaran Matematika

Pelajaran matematika merupakan komunikasi dua arah, mengajar yang dilakukan oleh pendidik (guru) dan belajar yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa agar kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Pada jenjang Sekolah Dasar matematika menjadi ilmu dasar yang diajarkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan siswa SD. Maka dari itu, sangat penting bagi siswa untuk menguasai materi matematika saat di jenjang Sekolah Dasar karena akan selalu berkaitan dengan materi matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan agar siswa tidak mudah merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Dan bisa menentukan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.