

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses terpenting didalam sebuah alur pendidikan merupakan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu bentuk interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.¹ Salah satu pembelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di jenjang Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, hal ini karena anak usia 8-12 tahun pada masa Sekolah Dasar sedang mengalami perkembangan yang baik dalam berpikir dan belajarnya. Mata pelajaran matematika sendiri merupakan sebuah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Maka dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika menjadi penting diajarkan sejak pendidikan Sekolah Dasar. Keunikan dari matematika adalah karena mata pelajaran ini merupakan ilmu pasti yang berbeda dengan ilmu lainnya misal seperti ilmu sosial.²

Matematika sendiri menjadi sebuah mata pelajaran wajib yang mulai diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI). Matematika memiliki Bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang artinya belajar atau hal yang dipelajari. Selain dalam bahasa latin ada pula nama lain matematika dalam bahasa Belanda yaitu *wiskunde* atau sebuah ilmu pasti, yang berkaitan dengan penalaran. Oleh karena itu pada setiap jenjang Sekolah Dasar wajib dilaksanakan pembelajaran matematika. Memahami konsep matematika dan dapat mengimplementasikannya dalam sebuah

¹ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333.

² Syarifah Farhana et al., "Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 507–511.

pemecahan masalah secara tepat menjadi tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran matematika. Dengan pembelajaran matematika yang efektif tentu dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan maksimal.³

Namun dalam pembelajaran matematika yang dilakukan masih belum terlaksana secara efektif dan maksimal. Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang menyebabkan kurang maksimalnya proses pembelajaran. Oleh karena hal itu perlu diadakannya sebuah strategi yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar maksimal.⁴ Proses kegiatan belajar matematika yang dilakukan oleh pendidik selama ini memiliki urutan sebagai berikut: yang pertama adalah menjelaskan sebuah objek matematika, selanjutnya pendidik akan memberikan sebuah contoh objek matematika yang telah dijelaskan sebelumnya, berikutnya pendidik akan meminta peserta didik menyelesaikan soal yang memiliki pertanyaan serupa dengan apa yang telah dicontohkan, dan yang terakhir memberikan latihan soal. Pendidik akan memberikan tugas atau latihan soal yang bervariasi. Dimana pendidik akan mengawali dengan soal yang serupa dengan contoh yang sebelumnya diberikan sampai menggunakan sebuah objek matematika dalam kehidupan keseharian. Proses kegiatan belajar semacam itu tentu tidak efektif untuk dapat mencapai hasil belajar maksimal bahkan akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut perlu adanya strategi jitu yang dilakukan oleh guru. Selain pemilihan metode yang tepat, penggunaan media belajar yang relevan dengan materi tentu sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.⁵

Penggunaan alat peraga, media belajar, atau media lainnya dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran matematika menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk

³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) tentang Standar Isi No. 22 Th. 2006.

⁴ Chatarina Febriyanti and Ari Irawan, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2017): 31–41.

⁵ Iis Holisin, "Pembelajaran Matematika Realistik (PMR)," *Didaktis* 3, no. 3 (2007): 1–68.

mewujudkan keefektifan pembelajaran. Dengan pembelajaran matematika yang efektif, peserta didik tentu akan paham konsep pembelajaran matematika yang benar dan dapat memiliki kemampuan memecahkan masalah secara tepat. Kemampuan tersebut yang nantinya akan membantu untuk ikut mengembangkan sebuah teknologi modern pada kehidupan bermasyarakat. Tetapi pada kenyataannya kegiatan proses pembelajaran matematika yang dilakukan pada pendidikan Sekolah Dasar dan sederajatnya di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana harapan pemerintah yang mana hal ini diketahui dari hasil belajar yang rendah. Hasil belajar siswa yang rendah atau belum memenuhi KKM pada mata pelajaran matematika menjadi indikasi bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika belum dilakukan secara efektif. Pada setiap indikator hasil belajar harus mencapai sebuah ketuntasan sebesar 75% agar dapat dikatakan sebagai sebuah pembelajaran yang efektif.⁶

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas III di SDI As-Syafi'ah Mojosari pada tanggal 19 september 2022 diperoleh data bahwa pada mata pelajaran matematika sebagian besar peserta didik masih mendapatkan nilai rata-rata yang rendah daripada nilai pada mata pelajaran lainnya. Dari daftar nilai siswa kelas III tahun ajaran 2021/2022 semester 2 bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan sederhana masih kurang maksimal. Sebagian dari siswa kelas III masih kesulitan untuk dapat memahami materi pecahan sederhana. Hal ini dapat dilihat dari ulangan harian matematika siswa kelas III SDI As-Syafi'ah pada materi pecahan sederhana, dari dua rombel kelas A dan B terdapat 50 siswa, ada 15 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Guru kelas III menentukan nilai KKM adalah 75.⁷ Sebuah pelaksanaan pembelajaran yang tidak menggunakan media atau alat peraga bertentangan dengan Permendikbud No. 3 Pasal 33

⁶ *Badan Standar Nasional Pendidikan 2006.*

⁷ Wawancara guru kelas III

Th. 2020.⁸ Oleh karena itu, permasalahan kurang maksimalnya hasil belajar pada kelas III SDI As-Syafi'ah KD 4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret, karena tidak adanya penggunaan alat bantu seperti benda konkret untuk membantu proses pemahaman peserta didik dalam menerima materi tersebut.⁹

Begitu banyak pilihan media untuk membantu proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seperti media kertas lipat pecahan, media ini berbahan dasar kertas yang berwarna yang dapat dilipat-lipat menjadi lipatan bagian yang besarnya sama. Kertas lipat memiliki aneka ragam bentuk dan warna. Penggunaan media kertas lipat bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi bilangan pecahan. Cara menggunakannya cukup mudah, sebagai cara untuk menumbuhkan sebuah konsep bilangan pecahan sederhana yang mana pembilangnya bukan 1 dilakukan cara sebagai berikut: pertama melipat-lipat kertas sampai hasil dari lipatan menunjukkan bilangan penyebut dari pecahan yang dimaksudkan, langkah selanjutnya yaitu memberikan sebuah arsiran pada beberapa bagian dari hasil lipatan yang sebelumnya dibuat untuk menunjukkan bilangan dari pembilang pecahan yang dimaksud.¹⁰

Selain kertas lipat pecahan terdapat pula media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi pecahan sederhana ini, yaitu papan *puzzle*. Nisa' enha berpendapat bahwa media *puzzle* adalah sebuah permainan edukatif yang dimainkan dengan membingkar kemudian memasang kembali kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *puzzle* ini cocok diterapkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pecahan sederhana sebab konsep yang disuguhkan relevan dengan konsep dari materinya, Pada

⁸ Menteri Pendidikan, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 03 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi," no. 47 (2020).

⁹ Wawancara

¹⁰ Suci Nuryani, "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Seerhana Menggunakan Media Kertas Lipat Pada Siswa Kelas III SDN Ngasiden Jangkungan I/247 Surabaya".

penggunaan media *puzzle* ini pendidik berharap dapat menanamkan semangat serta motivasi belajar pada peserta didik sehingga dapat menjadi tujuan yang diinginkan serta hasil belajar meningkat dengan maksimal.¹¹ Maka dari itu, penggunaan papan *puzzle* dalam pelaksanaan pembelajaran matematika sangat membantu siswa dalam memahami materi pecahan sederhana yang diajarkan dengan lebih mudah karena media ini selain mudah dibuat dan dipakai juga akan menarik perhatian siswa melalui cara penggunaannya yang relatif menyenangkan.¹²

Ludo Math juga menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada pelaksanaan pembelajaran matematika materi pecahan sederhana, media ini dibuat dengan menggunakan bahan dari triplek ukuran $51 \times 51 \times 8$ cm, pada media *Ludo Math* ini peserta didik akan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika.¹³ Papan media ini memiliki beberapa lubang yang dilengkapi penutup bernomor serta sebuah anak panah untuk mengetahui alur jalannya pion. Pada seluruh bagian lubang yang ada telah berisi beberapa soal yang wajib dijawab dengan benar. Semakin jauh pion berjalan, maka pertanyaan yang diberikan akan semakin sulit. Media ini memiliki tujuan sebagai alat untuk membuat peserta didik antusias pada proses pembelajaran dan dapat menjawab soal yang memiliki kaitan dengan pecahan sederhana.¹⁴

Blok pecahan juga turut menjadi media pada pembelajaran pecahan sederhana.

Halimah berpendapat bahwa blok pecahan adalah satu dari begitu banyaknya media

¹¹ Vinalisa Okky Hidayati, "Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Elementary Education* 3, no. 4 (2014): 14–20, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>.

¹² Agustina Fini Widya Yulita afra, Puji Rahmawati, "Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2020): 74–86.

¹³ Nur Khodijah Nur Khodijah, Sri Hartini, and Wiwit Damayanti Lestari, "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Ludo Math Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Tingkat Disposisi Matematis Siswa," *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020): 101–111.

¹⁴ Alfiatun Nur Azizah and Meita Fitriawanati, "Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar," *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 28–35.

pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika, media ini memiliki berbentuk sebuah lingkaran yang dapat terbuat dari kertas maupun kayu kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian dimana potongan-potongan tersebut ukurannya sama.¹⁵ Sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Halimah diatas, Sukayati, Suharjana dan Agus memberikan sebuah pernyataan bahwa pda blok pecahan memiliki bentuk dasar sebuah lingkaran serta dapat dibagi sesuai dengan pecahan yang diinginkan pendidik. Memiliki 4 fungsi, yaitu membandingkan dua pecahan, memberikan pernyataan pecahan ke bentuk lain yang ekuivalen, dapat menyederhanakan pecahan, dan melakukan operasi hitung pecahan.¹⁶ Blok pecahan menjadi salah satu media yang dapat menstimulus cara berfikir siswa, hal ini dapat terjadi sebab bentuk yang dapat dibagi menjadi bagian-bagian sesuai dengan jumlah pecahan sehingga dapat bermain sekaligus belajar dimana yang asalnya abstrak menjadi kongkret melalui pengalaman secara langsung dengan memegang dan memainkan blok pecahan ketika pembelajaran berlangsung. Sariyanto juga berpendapat bahwa blok pecahan memiliki banyak kelebihan seperti mudah dalam dibuat serta lebih menarik perhatian siswa karena dibuat dengan berbagai macam warna yang cerah.¹⁷

Berdasarkan dengan keterangan mengenai banyaknya media pembelajaran diatas menurut peneliti blok pecahan menjadi media pembelajaran yang paling efektif dan cocok untuk materi pecahan sederhana ini. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan media “blok pecahan” menjadi “*Wooden Box*”. Media ini memiliki konsep yang sama persis seperti blok pecahan,

¹⁵ Dini Iswiranti, dkk., “Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education RME Dengan Media Blok Pecahan Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD”, *Kalam Cendekia* 5, no.4.1, (2017): 312.

¹⁶ Yusfika Octavia, “Pergunaan Media Blok Pecahan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Pecahan di Sekolah Dasar”, *JPGSD* 1, no.2, (2013): 3.

¹⁷ Muspitatul Khusnah, Ritha Tuken, and Lukman, “Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di,” *Pinisi* 1, no. 2 (2021): 124–131.

perbedaan pada kedua media tersebut terletak pada bahan dasar pembuatannya. Jika blok pecahan biasanya dibuat menggunakan kertas warna warni maka *Wooden Box* ini menggunakan bahan dasar kayu yang dicat warna warni dan memiliki magnet. Pengembangan pada media ini memiliki keunggulan seperti daya tahan simpan yang lama serta dapat digunakan berulang-ulang, selain itu "*Wooden Box*" ini tentu akan sangat menarik bagi siswa kelas 3 sebagai media pembelajaran membandingkan pecahan sederhana. Dengan demikian, judul penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah Pengembangan Media Pembelajaran "*Wooden Box*" Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDI As-Syafi'ah pada Mata Pelajaran Matematika Pecahan Sederhana.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana desain pengembangan *wooden box* sebagai sebuah media pembelajaran pecahan sederhana SDI As-Syafi'ah?
- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan *wooden box* sebagai media pembelajaran pecahan sederhana SDI As-Syafi'ah?
- 3) Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *wooden box*?

C. TUJUAN

Berdasarkan dari paparan rumusan masalah diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pada penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan pengembangan desain media *wooden box* sebagai media pembelajaran pecahan sederhana SDI As-Syafi'ah.
- 2) Menilai kelayakan pengembangan media *wooden box* sebagai media pembelajaran pecahan sederhana SDI As-Syafi'ah.

- 3) Mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *wooden box*.

D. MANFAAT

Berikut manfaat-manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik mampu membandingkan dua pecahan sederhana dengan tepat.
 - b. Peserta didik mampu belajar dengan suasana yang menyenangkan karena dapat sambil bermain menggunakan media yang telah dikembangkan.
 - c. Peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar pada materi membandingkan pecahan sederhana.
- 2) Bagi Pendidik
 - a. Pendidik dapat mempergunakan media pembelajaran *wooden box* sebagai alat bantu pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
 - b. Pendidik dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - c. Media ini dapat membantu meringankan pendidik dalam mengkondisikan peserta didiknya sebab dengan adanya media ini peserta didik akan terpusat perhatiannya pada media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Bagi Sekolah
 - a. Dengan adanya media ini sekolah dapat menambah jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.
 - b. Dengan media ini kualitas pada pembelajaran yang dilakukan peserta didik meningkat.

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Media pembelajaran *wooden box* yang dikembangkan dengan tujuan sebagai alat bantu proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana ini nantinya akan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ajar yang dihasilkan nantinya merupakan sebuah *box* yang terbuat dari kayu.
2. Memiliki dua bagian yang pertama *box* dan yang kedua *part* pecahan (potongan pecahan dan angka pecahan). Semua dibuat dengan bahan dasar kayu dan pada *part* potongan dan angka pecahan dipasang magnet.
3. Media “*Wooden Box*” berbentuk *box* sehingga memiliki bagian bawah dan atas yang disambungkan dengan sebuah engsel seperti pada pintu agar *box* tersebut dapat dibuka dan ditutup, pada bagian tutupnya dipasang besi tipis atau plat besi sehingga *part* pecahan dapat menempel, sedangkan pada bagian bawahnya akan ada tempat untuk menyimpan *part-part* kecil dari bilangan pecahan.
4. Warna yang akan dominan muncul adalah warna cerah yang cocok untuk dunia anak.
5. Media dibuat berbentuk *box* dengan mempertimbangkan beberapa hal salah satunya kemudahan ketika dibawa dan sekaligus tempat untuk menyimpan *part* pecahan.
6. Media “*wooden box*” menekankan pada pengenalan konsep membandingkan pecahan biasa pada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi membandingkan pecahan sederhana pecahan melalui media ini.
7. Cara penggunaan media “*Wooden Box*”. Nantinya guru menempel dua *part* pecahan pada tutup *box* yang diberi jarak ditengah, keduanya akan saling menempel otomatis karena pada tutup yang digunakan sebagai papa akan dipasang besi tipis atau plat besi dan pada *part* potongan pecahan dan angka pecahan

memiliki magnet. Selanjutnya siswa akan memilih tanda mana yang sesuai dan ditempel pada bagian tengah kedua *part* pecahan tadi, apakah lebih besar, lebih kecil atau sama dengan. (dipoint-point).

8. Media ini nantinya akan memiliki kartu soal dan buku panduan dalam penggunaannya.

F. PENTINGNYA PENELITIAN

Media ini dibuat agar peserta didik mampu memahami isi materi pembelajaran dengan baik serta menjadi sumber belajar yang kongkret. Selain pertimbangan tersebut siswa diharapkan mampu membangun pemahamannya sehingga dapat mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan yang berlaku pada kesehariannya dan kegiatan belajar memiliki makna yang mendalam bagi peserta didik. Berdasarkan dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan media *wooden box* ini memiliki kepentingan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *wooden box* diharapkan dapat menjadi alternatif media bagi siswa untuk memahami konsep pecahan sederhana sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Bagi Pendidik

Media *wooden box* diharapkan mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan membangun pemahaman materi pecahan sederhana pada siswa, selain itu dapat menjadi sebuah inovasi baru bagi pendidik dalam pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menarik.

3. Bagi Peneliti.

Menjadi wadah bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu-ilmu teori selama berada di bangku kuliah, selain itu dapat ikut serta berkontribusi dalam memberikan inovasi baru pada dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran seperti contohnya media *wooden box*.

G. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1. Asumsi Penelitian.

Pada penelitian ini peserta didik kelas III Sekolah Dasar telah memahami KPK dan FPB sebagai syarat dalam menguasai materi pecahan sederhana. Selain hal tersebut peserta didik juga mampu memahami konsep berfikir pecahan sederhana dengan menggunakan media pembelajaran *wooden box* yang menjadikan pembelajaran awal bersifat abstrak menjadi lebih konkret, hal tersebut dapat terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat membandingkan pecahan sederhana dengan menempelkan *part* pecahan media pembelajaran *wooden box*, sehingga peserta didik akan praktek secara langsung bagaimana dua buah pecahan dibandingkan besarnya dan menjadikan materi mudah dipahami. Hal ini tentu akan menjadi sebuah pengalaman belajar yang akan terus diingat oleh peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan pada mata pelajaran matematika dengan materi membandingkan pecahan sederhana.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian ini khusus dilakukan pada mata pelajaran matematika materi pecahan biasa (membandingkan).
- b. Media pada penelitian ini hanya memuat pecahan biasa $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{7}, \frac{1}{8}, \frac{1}{9}$.

- c. Uji coba lapangan pada penelitian ini dilaksanakan di SDI As-Syafi'ah Mojosari Nganjuk kelas III rombel A dan B dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas sebanyak 25 peserta didik.

H. PENELITIAN TERDAHULU

Beberapa penelitian yang dilakukan terlebih dahulu dan memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti perlu untuk diuraikan pada penelitian ini. Tujuan dari diuraikannya beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Hasil dari penelitian yang setipik dengan penelitian pengembangan pada media *wooden box* pada pembelajaran matematika diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Seftiani, Siti Hawa, dan Nuraini Usman yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017 semester genap dengan judul "Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SD Negeri 11 Indralaya". Peneliti menggunakan metode Quasi Experimental dengan rancangan penelitian Non equivalent Control Group Design. Penelitian ini memberikan kesimpulan hasil akhir bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 11 Indralaya pada mata pelajaran matematika materi pecahan dengan penggunaan alat peraga blok pecahan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan antara nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada analisis data yang dilakukan peneliti diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,31, sedangkan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 59,69. Penelitian yang dilakukan oleh Seftiana, Siti Hawa dan Nuraini Usman ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini pada materi yang diambil, keduanya sama-sama menggunakan materi pecahan sederhana,

alat peraga yang mana memiliki konsep yang sama persis, dan sampel kelas yang digunakan yaitu kelas III. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah pada metode yang digunakan, dimana jika pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan metode metode Quasi Experimental dengan rancangan penelitian Non equivalent Control Group Design maka pada penelitian yang saat ini dilakukan menggunakan metode RnD.¹⁸

Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Riza Siswati, K.Y Margiati, dan Kartono, penelitian yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan setiap siklusnya terdapat 1 kali pertemuan pada bulan januari 2015 ini mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Blok Pecahan Kelas III SDN 21 Pontianak Barat”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas dan sifat penelitian kolaboratif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik di SD Negeri 21 Pontianak Barat meningkat dengan adanya penggunaan alat peraga blok pecahan pada pelaksanaan pembelajaran pecahan sederhana, kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil nilai rata-rata pada peserta didik antara siklus I dan siklus II, jika pada hasil belajar peserta didik siklus I (rata-rata 68,83) maka pada berikutnya terdapat peningkatan nilai sebesar 22,67 yaitu siklus II (rata-rata 91,5). Penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Riza Siswati, K.Y Margiati dan Kartono ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini pada alat peraga dimana sama-sama menggunakan konsep blok pecahan, selain itu materi yang digunakan juga sama yaitu materi pecahan sederhana, dan kesamaan lainnya terdapat pada kelas sampel yang digunakan yakni kelas III. Selain kesamaan adapula perbedaan yang

¹⁸ Nuraini Usman Seftyani, Siti Hawa, “Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Sd Negeri 11 Indralaya” 4, no. 1 (2017): 57–59.

terdapat pada kedua penelitian ini yang mana terletak pada metode pelaksanaan, jika pada penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan metode RnD.¹⁹

Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Alma Julianda Marleni , Drajat Friansah dan Tio Gusti Satria pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil uji coba small group work pada kelas IV SDN 48 Lubuklinggau menunjukkan bahwa media math bingo memiliki kriteria sangat praktis pada hasil kepraktisan. Selanjutnya hasil validasi media komik berada pada kategori tinggi, hasil tersebut didapat dari uji validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli media, bahasa, dan materi. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah pada tahap uji coba small group work dan uji validasi memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga media pembelajaran math bingo dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar pada materi pecahan kelas IV SD. Keterkaitan penelitian yang telah dilakukan oleh Alma Julianda Marleni , Drajat Friansah dan Tio Gusti Satria dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah pada materi yang diambil, dimana sama-sama menggunakan materi matematika pecahan pada uji coba group work dan validasi dan metode penelitian yang sama. Sedangkan perbedaannya ada pada sampel kelas yang diambil dan media pembelajaran yang digunakan, jika pada penelitian sebelumnya menggunakan sampel kelas IV dan media math bingo maka pada penelitian saat ini menggunakan sampel kelas III dan media wooden box yang memiliki konsep sama persis seperti box pecahan.²⁰

¹⁹ Nadhira AR, K Y Margiati, and KASWARI, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Blok Pecahan Kelas Iii Sdn 21 Pontianak Barat" 4, no. 6 (2017): 1–13.

²⁰ Alma Julianda Marleni, Drajat Friansah, and Tio Gusti Satria, "Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas Iv Sd," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 160.

Keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jajuli Zatulhaq, Indhira Asih V.Y, Trian Pamungkas Alamsyah dengan judul “Penggunaan Media Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung”. Peneliti menggunakan metode eksperimen semu. Siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 32 siswa menjadi subjek pada penelitian yang dilakukan ini. Hasil akhir pada penelitian yang telah dilakukan ini membuktikan bahwa kemampuan pemahaman konsep berhitung pecahan biasa lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran blok pecahan daripada menggunakan media gambar, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil dari posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan media blok pecahan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65 sedangkan nilai posttest pada kelas control yang menggunakan media gambar mendapatkan nilai sebesar 55. Keterkaitan antara penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jajuli Zatulhaq, Indhira Asih V.Y, Trian Pamungkas Alamsyah dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini ada pada media yang digunakan dimana konsep media keduanya sama, selain itu materi yang diambil adalah materi pecahan sederhana. Sedangkan perbedaannya terletak pada sampel kelas dimana jika penelitian terdahulu menggunakan sampel kelas IV maka pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini menggunakan sampel kelas III, selain sampel kelas perbedaan yang ada terlihat diantara keduanya juga terdapat pada metode yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu menggunakan metode yang digunakan adalah eksperimen semu maka pada penelitian saat ini menggunakan metode RnD.²¹

Kelima adalah penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2013/2014 di SDN Cakung Barat Pagi yang dilakukan oleh Maria Ulfah dengan judul “Penerapan Alat Peraga ”Blok Pecahan” Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SDN

²¹ Ahmad Jajuli Zatulhaq, Indhira Asih V.Y, and Trian Pamungkas Alamsyah, “Penggunaan Media Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung,” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 200.

Cakung Barat 04 Pagi”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahapan diantaranya adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dari penelitian yang dilakukan ini menunjukkan hasil sebanyak > 90% peserta didik memiliki motivasi tinggi dalam mengikuti pembelajaran setelah intervensi dilakukan, serta adanya peningkatan pemahaman siswa pada keberhasilan mengerjakan soal LKS pada siklus I mencapai 49,9% dan pada siklus II mencapai 82,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga blok pecahan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik pada materi pecahan sederhana, hal tersebut dapat dilihat melalui hasil angket yang menyatakan. Keterkaitan antara penelitian yang dilakukan oleh Maria Ulfah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini terletak pada alat peraga dimana keduanya memiliki konsep yang sama persis pada pembuatan alat peraga, selain itu sampel kelas yang diambil juga memiliki kesamaan yaitu kelas III. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, jika pada penelitian yang peneliti lakukan saat ini menggunakan metode RnD berbeda dengan pada penelitian sebelumnya yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas.²²

I. DEFINISI ISTILAH

Menghindari pemahaman yang berbeda antara peneliti dan pembaca mengenai istilah-istilah yang ada pada judul penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan memiliki sebuah definisi bentuk dari upaya untuk mengembangkan produk yang memiliki efektifitas dan dapat berupa beberapa

²² Maria Ulfah, “Penggunaan Alat Peraga ”blok Pecahan” Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Cakung Barat 04 Pagi” (2014).

bahan pembelajaran, media, strategi pada pembelajaran yang digunakan pada sekolah. didefinisikan sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah.²³

2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad definisi dari media pembelajaran merupakan apapun bentuk alat yang menunjang proses pembelajaran baik lingkungan maupun segala kegiatan yang dapat digunakan sebagai bahan menambah pengetahuan, mengajarkan keterampilan, dan merubah sikap pada individu yang memanfaatkannya. Media pembelajaran tidak hanya sebuah alat saja, tetapi juga pemanfaatan lingkungan yang sengaja didesain untuk mencapai tujuan belajar atau yang tidak sengaja didesain.²⁴

3. Hasil Belajar

Hamdan dan kader mendefinisikan hasil belajar sebagai sebuah dasar dalam mengukur serta melaporkan prestasi akademik dari peserta didik dan hal penting yang menjadi kunci pada pengembangan desain belajar yang lebih efektif dan memiliki kesinambungan antara apa yang peserta didik pelajari dan bagaimana peserta didik akan dinilai.²⁵

4. Pecahan Sederhana

Pecahan sederhana merupakan bentuk paling kecil dari sebuah pecahan, dimana sebuah pecahan dapat dikatakan pecahan sederhana apabila pembilang lebih kecil dari pada penyebutnya. Materi pecahan diajarkan mulai dari tingkat

²³ Hamdani Hamid, pengembangan sistem pendidikan di Indonesia, (Bandung : pustaka seta, 2013) hal 125.

²⁴ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).

²⁵ Ricardo Ricardo and Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 79.

Sekolah Dasar lebih tepatnya kelas III, hal ini berdasarkan kurikulum 2013. Kemendikbud menyatakan bahwa materi pecahan untuk kelas III yang diawali dengan sebuah pengenalan pecahan melalui media pecahan dalam bentuk ilustrasi bidang datar berbentuk persegi panjang dan bentuk lingkaran. Dengan materi tersebut peserta didik akan mengenal bentuk-bentuk pecahan dan perbandingan antara ukuran dua buah pecahan. Kemudian untuk materi operasi yang diperkenalkan dalam perhitungan pecahan adalah operasi penjumlahan pecahan.²⁶

Dari definisi istilah yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada materi pecahan sederhana merupakan sebuah upaya mengembangkan alat yang dapat digunakan untuk menambah pemahaman peserta didik pada materi membandingkan bentuk paling kecil dari sebuah pecahan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat diukur melalui tes (hasil belajar).

²⁶ Lalu Saparwadi, "KESALAHAN SISWA KELAS TIGA SEKOLAH DASAR DALAM" 3, no. 1 (2022): 1–6.