

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar yang berlangsung seumur hidup, artinya pendidikan tidak berhenti sampai individu mencapai kedewasaan dan berlangsung seumur hidup. Salah satu syarat pasar global adalah memiliki kecerdasan yang cukup untuk menunjang hidup yang lebih baik. Dengan adanya pendidikan hidup dan keberlangsungan individu menjadi terarah. Kemajuan suatu negara juga ditinjau dari sejauh mana pendidikan tersebut telah terselenggara dengan baik.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan tidak pernah lepas dari sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia baik secara fisik, ketrampilan, pikiran, sosial, sampai perkembangan iman. Sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas dan mutu sebuah pendidikan ialah dengan cara meningkatkan terlebih dahulu kualitas pembelajaran. Pendidikan sekolah dasar (SD) layak diutamakan terlebih dahulu, mengingat pada tingkatan sekolah dasar tersebut siswa diajarkan tiga kemampuan dasar yakni kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Tiga kemampuan dasar tersebut menjadi salah satu hal yang wajib diperhatikan. Kemampuan membaca dan menulis menjadi salah satu hal yang paling dasar sebab semua hal selalu berkaitan dengan membaca dan menulis seperti halnya dalam kegiatan interaksi sosial.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat positif dalam diri seseorang dengan lingkungannya. Perubahan perilaku

¹ UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

terhadap hasil belajar memiliki sifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah

Dalam berbagai kondisi perubahan tingkah laku dapat terjadi berdasarkan penjelasan dari para ahli.² Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons. Artinya seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dalam teori tersebut hal yang penting ialah input berupa stimulus dan output berupa respon. Stimulus merupakan hal yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon ialah sebuah tanggapan atau reaksi dari siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Matematika merupakan bidang ilmu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan dan bidang ilmu lainnya.³ Matematika merupakan alat komunikasi yang sistematis dan tepat, karena matematika berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari.⁴ Matematika merupakan ilmu yang terintegrasi. Oleh karena itu memandang matematika secara keseluruhan sangat penting dalam belajar dan berpikir tentang koneksi diantara topik-topik dalam matematika.⁵

Sedangkan belajar matematika adalah proses dalam diri siswa yang hasilnya berupa perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan untuk menerapkan konsep-konsep, struktur dan pola dalam matematika sehingga menjadikan siswa berfikir logis, kreatif, sistematis dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki alokasi waktu lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Tetapi pada kenyataannya mata pelajaran matematika sering dianggap mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan diminati. Pasalnya tidak sedikit peserta didik

² Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 2 (2017), 334.

³ Budiana Setiawan, *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), 15.

⁴ Mohammad Archi Mauliyda, *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM* (Malang: CV IRDH, 2019), 62.

⁵Ibid., 88

yang mengeluh terhadap kesulitan belajar matematika karena sering dihadapkan dengan angka-angka. Tak sedikit pula yang mengeluh merasa pusing dan terbebani terhadap mata pelajaran matematika yang monoton terhadap hitung-menghitung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewita Sandri (2023) faktor lain yang mempengaruhi rendahnya minat belajar matematika ialah (1) kurangnya waktu istirahat siswa, (2) kurangnya motivasi belajar siswa, (3) siswa tidak tertarik pada mata pelajaran matematika, (4) adanya kegiatan tambahan (5) pengaruh pasca covid dari daring ke luring.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap wali kelas 3 di MI Agama Islam Ngronggot pada hari Senin 26 Desember 2022 diperoleh data:

Tabel 1.1 Observasi Nilai Siswa

No	Nilai	Presentase
1	1-20	8%
2	21-40	42%
3	41-60	20%
4	61-80	38%
5	81-100	12%

Dilihat dari tabel 1.1 paling dominan peserta didik mendapat nilai 21-40 sebanyak 42% yang menggambarkan bahwa masih banyak peserta didik belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dan cenderung kurang bersemangat pada pembelajaran matematika. Masalah yang dihadapi di kelas yakni lambatnya kemampuan menulis dan kurang fokusnya peserta didik pada saat pendidik menjelaskan materi pelajaran matematika, pada awalnya peserta didik memperhatikan penjelasan materi namun beberapa saat kemudian peserta didik ribut sendiri bersama temannya. Pada saat dilakukan latihan soal tanya jawab mengerjakan di depan peserta didik mampu menyelesaikan soal tersebut

⁶ Dewita Sandri “Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Matematika”, *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 1 (2023), 175

namun dengan bantuan pendidik, kemudian setelah kembali ke tempat duduk dan menyelesaikan soal di buku mereka kesulitan menjawab atau lupa dengan cara yang telah di ajarkan.

Sedangkan dilihat dari hasil observasi keaktifan belajar peserta didik dengan data jumlah peserta didik dari kelas 3 ialah sebanyak 24 anak, persentase peserta didik yang mampu menjawab soal dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar berkisar 35% dan 65% diantaranya masih cenderung merasakan kebingungan. Hal itu menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman konsep pada peserta didik terhadap pelajaran matematika sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif. Pecahan menjadi salah satu materi di kelas III yang cukup dirasa memerlukan perhatian. Kurangnya benda atau properti khusus yang mendukung peserta didik untuk memahami konsep dasar pecahan menjadi salah satu pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media tersebut. Keaktifan belajar pada peserta didik sangat penting karena hal tersebut dapat mempengaruhi pada hasil belajar dan juga tujuan pembelajaran. Keaktifan belajar adalah upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar.⁷ Semakin tinggi keaktifan belajar menandakan bahwa peserta didik memiliki respon kefahaman yang baik terhadap materi, sehingga dengan hal tersebut dapat memicu hasil belajar yang baik pula terhadap peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya tingkat keaktifan peserta didik dalam pelajaran matematika, diantaranya adalah (1) Kelas masih didominasi oleh peserta didik yang pintar, sehingga peserta didik yang kemampuannya di bawah merasa minder dan cenderung untuk diam saja; (2) Pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran; (3) Beberapa peserta didik masih sering ngobrol dengan teman sebangkunya dan bermain saat guru menjelaskan; (4) Saat diberikan tugas beberapa peserta didik

⁷ Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 4 (2021), 1718.

diantaranya tidak bisa menyelesaikan tepat waktu; (5) Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik. (6) Kurangnya pemahaman konsep pada materi pecahan karena kurang ada contoh konkret.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik perlu adanya identifikasi indikator, menurut Sudjana terdapat tujuh indikator keaktifan belajar, yaitu: (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.⁸

Pada saat wawancara dengan wali kelas 3 beliau menuturkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga digunakan dalam pembelajaran namun dalam mata pelajaran matematika masih jarang. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.⁹

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang optimal terhadap pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi alternatif guna meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik pada materi pecahan, yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran “PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana

⁸ Ibid., 1718

⁹ Abdul Wahab et. al, *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 6.

Matematika)” yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan di kelas. Media pembelajaran ini terbuat dari kayu yang berbentuk bangun datar lingkaran dan persegi yang di potong sesuai dengan kebutuhan nilai pecahan umum seperti $\frac{1}{2}; \frac{1}{4}; \frac{1}{8}; dll$, dengan dihias dan dikemas secara menarik sehingga menumbuhkan minat peserta didik untuk menggunakan dan memperhatikan media pembelajaran tersebut.

Pendidik dapat menyajikan dengan atraktif/menarik dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Pecahan. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran tersebut peserta didik tidak akan diam dan mendengarkan penjelasan dari pendidik saja tetapi peserta didik akan aktif dalam memecahkan masalah, aktif untuk mengikuti instruksi dari pendidik, dan hal ini bisa berdampak baik pada antusias peserta didik dan dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sayyidah Irma Sulkhana dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Dakotar (Dakon Matematika Pintar) pada Materi Satuan Panjang dan Satuan Berat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung (Siawa Kelas IV SDN Gogodeso 01)”. Tujuan penelitian pengembangan tersebut adalah untuk menghasilkan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada kelas 4 di SDN Gogodeso 01, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media DAKOTAR mampu meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas 4 SDN Gogodeso 01.¹⁰

Penelitian lain yang dilakukan oleh Elti Mulyani dan Ika Yatri (2022) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD” dengan tujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya kebutuhan penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengenal bilangan pecahan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan penggunaan

¹⁰ Sayyidah Irma Sulkhana, dkk, “Pengembangan Media Dakotar (Dakon Matematika Pintar) pada Materi Satuan Panjang dan Satuan Berat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung (Siawa Kelas IV SDN Gogodeso 01)”, *Patria Education Journal (PEJ)*, 2 (2022), 43.

media pembelajaran tersebut pada peserta didik, hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan keaktifan serta peningkatan kefahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.¹¹

Sesuai dengan masalah yang telah dipaparkan di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pecahan Kelas 3 MI Agama Islam Ngronggot".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pecahan kelas III MI Agama Islam Ngronggot?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pecahan kelas III MI Agama Islam Ngronggot?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pecahan kelas III MI Agama Islam Ngronggot
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pecahan kelas III MI Agama Islam Ngronggot.

¹¹ Elti Mulyani dan Ika Yatri, "Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD" *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (2022), 2191.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran PAPEDA Matematika (Papan Pecahan Sederhana Matematika) yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran PAPEDA Matematika ini terbuat dari bahan kayu triplek yang dipotong dengan bentuk bangun datar lingkaran dan persegi atau persegi panjang dengan ukuran keliling produk ± 30 cm. Produk tersebut nantinya akan diletakkan pada wadah yang juga terbuat dari triplek. Produk dihias semenarik mungkin agar menambah daya tarik peserta didik dalam pembelajaran tersebut.
2. Media pembelajaran untuk pembelajaran matematika yang dibuat ialah berupa media pembelajaran papan pecahan yang menjelaskan mengenai materi konsep dasar pecahan. Pada materi tersebut membahas 3 sub materi, yakni: (a) Pecahan sederhana; (b) Membandingkan pecahan sederhana; (c) Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana.
3. Jenis produk media pembelajaran disajikan dalam bentuk media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membantu mempermudah peserta didik kelas III MI Agama Islam Ngronggot dalam mempelajari materi dan memahami konsep dasar pecahan secara langsung serta dapat menarik minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik
Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu memahami konsep dasar pecahan serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan.
2. Bagi Pendidik

Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pecahan kepada peserta didik kelas 3 MI Agama Islam Ngronggot.

3. Bagi Madrasah

Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam peningkatan media pembelajaran yang ada pada madrasah serta usaha memperbaiki sistem pembelajaran yang ada di MI Agama Islam Ngronggot sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.

4. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pembelajaran matematika pada materi pecahan mampu dipahami oleh siswa kelas 3 MI Agama Islam Ngronggot.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Asumsi

Asumsi pada penelitian dan pengembangan ini ialah berupa media pembelajaran PAPEDA Matematika diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Agama Islam Ngronggot pada pembelajaran matematika materi pecahan.

2. Batasan penelitian

- a. Batasan pada penelitian dan pengembangan ini ialah hanya dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan dasar SD/MI
- b. Uji coba produk hanya dilakukan pada peserta didik kelas III MI Agama Islam Ngronggot

G. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan ini antara lain :

1. Penelitian Keaktifan Belajar

Sebelumnya telah terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan keaktifan belajar pada peserta didik. Penelitian pertama yang dibahas adalah tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang mana tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media permainan ular tangga pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap tingkat keaktifan belajar IPA kelas V SDN Potorono saat menggunakan media permainan ular tangga pintar sebelum dan sesudah dimodifikasi, diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,483$ dengan $p = 0,000 < 0,05$. Selain itu ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Potorono antara pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pintar sebelum dan sesudah dimodifikasi, diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,104$ dengan $p = 0,005 < 0,05$. Skor rata-rata tingkat keaktifan dan hasil belajar IPA juga meningkat lebih tinggi ketika menggunakan media permainan ular tangga pintar ketika sudah dimodifikasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga pintar setelah dimodifikasi mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik.¹²

Penelitian yang berkaitan tentang peningkatan keaktifan belajar juga dilakukan oleh Eva Ayu Kurniati (2020). Penelitian tersebut membahas mengenai penggunaan media *puzzle* guna meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik peserta didik kelas III MI Muhajirin Kota Jambi. Peneliti mengungkapkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik tergolong rendah dengan presentase 42% kurang aktif, 19% aktif, dan 39% cukup aktif. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan

¹² Dester Marliantina, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta" (Yogyakarta, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2018), ix.

menggunkan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggar yang terdiri dari 2 siklus. Hasil yang digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik pada penelitian tersebut ialah hasil angket. Hasil pada siklus 1 menunjukkan sebesar 70% sedangkan pada siklus ke 2 ialah sebesar 80%. Kedua hasil data pada siklus 1 dan 2 telah dinyatakan valid atau sah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Muhajirin.¹³

Dengan demikian berdasarkan pada pemaparan kedua penelitian diatas dapat dikatakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2. Penelitian tentang Media Papan Pecahan

Sebelumnya telah terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media papan pecahan. Penelitian pertama yang dibahas adalah tentang pengembangan media pembelajaran papan 3D pada materi pecahan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B dan A di SDN Bunulrejo Malang yang dilakukan oleh Qoriatul Ulfa Mahmudah (2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil test uji coba produk pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, pada kelas eksperimen dilakukan pada kelas IV-B dan mendapatkan hasil rata-rata 96,3, sedangkan pada kelas kontrol yang dilakukan di kelas IV-A mendapatkan hasil rata-rata 74,5. Dari hasil uji statistic menggunakan uji-t pada SPP didapatkan nilai t hitung sebesar 11,4 dan t tabel sebesar 2,064. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan 3D pada materi pecahan mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.¹⁴

¹³ Eva Ayu Kurniati, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi", (Jambi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), xv.

¹⁴ Qoriatul Ulfa Mahmudah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan 3D Pada Materi Operasi Pecahan Senilai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN Bunulrejo Malang" (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), xxii.

Penelitian yang berkaitan dengan media papan pecahan juga dilakukan oleh Febriana Nur Ike Ayu Listiyaningsih (2022). Penelitian tersebut membahas tentang alat peraga berupa papan pecahan, alat peraga tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman matematika pada materi pokok pecahan siswa kelas IV SD Tarbiyatul Islam Kertosari. Peneliti mengungkapkan terdapat peningkatan pemahaman dengan menggunakan alat peraga papan pecahan tersebut, dibuktikan dengan hasil uji test kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 76,67 sedangkan pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 53,81. Peneliti juga mengungkapkan terdapat beberapa faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa kelas IV SD Tarbiyatul Islam Kertosari. Faktor internal meliputi tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa, sedangkan faktor eksternal termasuk penggunaan media dan teknik mengajar guru. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa alat peraga papan pecahan dapat meningkatkan pemahaman matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Tarbiyatul Islam Kertosari.¹⁵

Dengan demikian berdasarkan pada pemaparan kedua penelitian diatas dapat dikatakan penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses untuk menjadikan potensi yang telah ada menjadi suatu hal yang lebih baik dan berguna. Sedangkan penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses pengembangan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran

¹⁵ Febriana Nur IAL, "Penggunaan Alat Peraga Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Materi Pokok Pecahan Siswa Kelas IV SD Tarbiyatul Islam Kertosari", (Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2022), vi.

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dalam memahami materi pembelajaran.

3. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar merupakan kegiatan yang terdapat dalam proses belajar mengajar yang menekankan pada keaktifan peserta didik baik secara fisik, mental, intelektual, emosional guna memperoleh tingkat keberhasilan belajar yang baik. Semakin tinggi tingkat keaktifan belajar pada peserta didik maka semakin tinggi pula keberhasilan proses belajar peserta didik.

4. Pecahan

Pecahan merupakan bagian dari satu keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. Pecahan terdiri dari penyebut dan pembilang disimbolkan dengan notasi $\frac{a}{b}$ dibaca “a per b”, “a” ialah sebagai pembilang dan “b” ialah sebagai penyebut.