

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman kata “media” berasal dari bahasa latin yang sebenarnya bentuk jamak dari kata “medium” dengan arti harfiahnya “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menjadi perantara atau suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁶

Sedangkan menurut Rohani dalam beberapa pemaparannya mengenai pengertian media mengungkapkan bahwa secara sempit media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang biasa digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi, seperti grafik, foto, atau alat mekanik serta elektronik. Sedangkan secara luas media dapat berupa kegiatan yang dapat menciptakan kondisi tertentu, dimana melalui kondisi tersebut siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap baru (Donald P Ely & Vernon S. Gerlach).¹⁷

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Nurdyansyah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulasi para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau

¹⁶ Evy Fatimatur R, *Media Pembelajaran Problem Based Learning* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), 6.

¹⁷ *Ibid.*, 7

¹⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 47.

materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulasi motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.¹⁹

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran serta hasil yang hendak dicapai. Menurut Kustandi dan Sutjipto media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²⁰

Berdasarkan pemaparan pengertian media pembelajaran diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai perantara seorang pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian, serta minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang efektif serta efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Menurut Rayandra penggunaan media dalam pembelajaran memiliki 4 kelebihan yaitu: 1) Sebagai sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pebelajar kepada pembelajar. 2) Sosio-kultural, yakni media dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik. 3) Sebagai Psikomotorik yakni media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.

¹⁹ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29.

²⁰ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif.*, 45.

4) Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.²¹

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.²² Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik adalah:

1. Bagi pendidik
 - a. Mempermudah pendidik dalam menjelaskan penerapan pecahan di kehidupan sehari-hari melalui benda konkrit
 - b. Menjadikan proses kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien, serta interaktif. Dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan menarik serta praktis menjadikan waktu dalam penyerapan materi oleh peserta didik lebih cepat dan timbulnya interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik sehingga pendidik tidak akan monoton pada metode ceramah.
 - c. Meningkatkan kualitas dalam pembelajaran
 - d. Memudahkan kendali ketika kegiatan belajar mengajar
2. Bagi peserta didik
 - a. Proses kegiatan pembelajaran tidak akan membosankan dan terkesan monoton akibat adanya realisasi dari media pembelajaran yang konkrit
 - b. Peserta didik akan lebih mudah memahami terhadap materi yang disampaikan
 - c. Kegiatan pembelajaran akan lebih aktif dan interaktif dengan media pembelajaran yang menarik tersebut
 - d. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan aman.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya menyesuaikan terhadap kondisi kelas, lingkungan, fasilitas, waktu, karakteristik peserta didik, serta

²¹ Taufikurrahman dan Nurhaswinda, "Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1 (2021), 2.

²² Abdul Wahab et. al, *Media Pembelajaran Matematika*, 3.

materi yang hendak disampaikan. Penerapan media pembelajaran yang tepat serta menarik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Peserta didik akan merasa menemukan atau mencoba suatu hal yang baru terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga dapat pula menarik minat serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam kategori dalam pengklasifikaisannya. Menurut Setyosari dan Sihkabuden terdapat 5 kategori media pembelajaran.²³

a. Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri fisiknya atau bentuknya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 macam, yakni:

- 1) Media pembelajaran 2 dimensi (2D) : adalah media yang hanya dapat diamati dari satu arah yakni arah depan, serta hanya memiliki unsur panjang dan lebar saja. Contoh: grafik, foto, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan segala benda yang hanya dapat dilihat dari sisi datar saja.
- 2) Media pembelajaran 3 dimensi (3D) : adalah media yang tampilannya dapat diamati dari berbagai arah pandang dan memiliki unsur panjang, lebar, serta tinggi atau ketebalan. Contoh: model, prototype, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, alam sekitar.
- 3) Media pandang diam (*style picture*) : adalah media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak atau statis) pada layar. Contoh: foto, tulisan, gambar binatang, atau gambar alam semesta yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Media pandang gerak (*motion picture*) : adalah media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film atau video recorder

²³ Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 41.

termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar *LCD*, dll.

b. Berdasarkan Unsur Pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang media pembelajaran terbagi atas 3 macam, yakni media visual, media audio, media audio visual. Sulaeman dan Hamzah menjabarkan lebih lanjut menjadi 10, yaitu:

- 1) Media audio: media yang menghasilkan suara atau bunyi. Contoh: musik. Radio, tape recorder
- 2) Media visual 2D contoh: gambar, bagan, peta, papan, dll. Dan media 3D contohnya: torso, replika bangunan, dll
- 3) Media audio visual: media yang menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media.
- 4) Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio serta visual ke dalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette, recorder dan sound film
- 5) Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/gerakannya tidak ada. Seperti sound film strip, sound slide, dan rekaman still pada televisi.
- 6) Media audio semi motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa mentranslate secara utuh *motion* yang nyata. Contoh: telewriting dan recorded telewriting.
- 7) Media motion visual: *silent film* (film bisu) dan (loop film)
- 8) Media still visual: gambar, slide, film strip, OHP, dan transparansi
- 9) Media audio: telepon, radio, audio, tape recorder, dan audio disk
- 10) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.²⁴

B. Keaktifan Belajar

Interaksi antara aktivitas dan kreativitas dituntut untuk seimbang dan selaras dalam sebuah proses pembelajaran. interaksi yang dimaksud ialah

²⁴ Ibid., 45

adanya komunikasi antara peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik dengan peserta didik. Dengan adanya komunikasi yang multi arah akan menciptakan suasana belajar menjadi aktif dan interaktif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keaktifan berasal dari kata aktif yang mempunyai arti giat kemudian mendapat imbuhan –an yang menandakan suatu kegiatan.²⁵ Menurut Sudjana keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga peserta didik benar-benar berperan serta berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.²⁶ Keaktifan belajar siswa dapat dikatakan sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut peserta didik terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung.²⁷

Menurut Riswanil dan Widayati keaktifan belajar yakni aktivitas peserta didik dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai peserta didik yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep.

Dari paparan para ahli mengenai definisi keaktifan belajar diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan proses pembelajaran yang menitik beratkan pada subjek peserta didik dengan melibatkan kemampuan emosional, intelektual, seraf tingkah laku yang mana akan menciptakan suatu kreativitas peserta didik untuk berperan aktif pada proses pembelajaran serta mampu mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan.

²⁵ Nanda Fitriani, dkk, “Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dengan Pendekatan Stem pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI Mipa 5 SMA Negeri 2 Jember” *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 2 (2020), 72

²⁶ Agustina Novitasari Pour, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa” *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Santika*, 1 (2018), 38

²⁷ Ibid., 38.

Keaktifan belajar tidak muncul dengan sendirinya namun harus didorong oleh beberapa faktor-faktor. Gegne mengungkapkan bahwa faktor-faktor keaktifan belajar yang mempengaruhi peserta didik adalah:²⁸

1. Memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
3. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik
4. Memberikan stimulus (masalah, topik atau konsep yang akan dipelajari)
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya
6. Memunculkan aktivitas
7. Partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
8. Memberikan umpan balik (*feedback*)
9. Melakukan tes singkat pada akhir pembelajaran
10. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Ahmad mengungkapkan keaktifan belajar merupakan suatu hal yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.²⁹ Bentuk keaktifan belajar pada peserta didik dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung seperti ketika peserta didik turut ikut serta dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam interaksi komunikasi terhadap teman sekelas, dan lain-lain. Keaktifan belajar dapat dilihat pada hal berikut:

1. Ikut serta dalam mengerjakan tugas
Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik mengenai materi yang telah disampaikan baik itu dalam tugas individu maupun berkelompok.
2. Terlibat dalam interaksi komunikasi terhadap teman sekelas
Peserta didik aktif berinteraksi kepada temannya baik itu kelompok maupun sekelas mengenai persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
3. Berani bertanya dan komunikatif terhadap pendidik

²⁸ Ibid., 1718.

²⁹ Syifa Tiara Naziah, dkk, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar" *Jurnal JPSD*, 2 (2020), 111.

Peserta didik berani bertanya kepada pendidik ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan serta mampu komunikatif terhadap pemaparan pendidik mengenai materi yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran.

4. Diskusi atas pemecahan masalah

Peserta didik dapat turut serta mengkaji materi-materi yang dirasa sulit bersama dengan kelompok belajarnya.

5. Mampu menyampaikan hasil diskusi atau pendapatnya

Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi pada kelompoknya kepada kelompok lain dengan cara menyampaikan di depan atau dengan pusat perhatian dari materi atau tugas yang telah didiskusikan bersama dengan teman kelompoknya.

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 (7) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁰

Keaktifan belajar dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh Eka Rosmitha Sari, dkk, dimana tujuan dari penelitian tersebut yakni untuk mengetahui peran pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran audio visual pada wali kelas IV dan V di SDN 1 Kaobula. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa peran guru sebagai instruktur, sebagai motivator dan sebagai fasilitator dalam

³⁰ Apri Dwi Prasetyo, "Peningkatan Keaktifan Belajar...", 1718.

meningkatkan aktivitas siswa melalui media pembelajaran sangat berpengaruh.³¹

Penelitian lain yang dilakukan oleh Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh tentang peningkatan keaktifan belajar melalui model *Discovery Learning* di sekolah dasar dimana subjek penelitian tersebut ialah peserta didik kelas 3 SDN 3 Pandean, penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil rata-rata peserta didik pada pra siklus adalah sebesar 45,53%, pada siklus 1 memperoleh persentase 60,91%, kemudian terjadi peningkatan pada siklus 2 yakni sebesar 82,89%, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik kelas 3 SDN 3 Pandean.³²

Dengan demikian berdasarkan pada pemaparan kedua penelitian diatas dapat dikatakan penggunaan media dalam pembelajaran audio visual dan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Dalam hal ini peran pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar adalah sebagai instruktur serta motivator. Peran pendidik dikatakan sebagai instruktur dengan berupaya meningkatkan metode serta media yang diterapkan dalam proses pembelajaran guna untuk merangsang minat serta keterlibatan peserta didik. Sedangkan peran pendidik sebagai motivator adalah dengan memberikan sikap adil terhadap seluruh peserta didik, memiliki mental yang kuat, senantiasa memberikan contoh sikap yang baik, memiliki pengetahuan yang dalam mengenai cara efektif mendidik peserta didik, sehingga dengan hal tersebut pendidik dapat membangun lingkungan kelas yang produktif, aktif, dan menyenangkan.

C. Pembelajaran Matematika SD/MI

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Matematika memiliki kontribusi

³¹ Eka Rosmitha Sari, dkk, "Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran" *Jurnal Eduscience (JES)*, 2 (2022), 583.

³² Apri Dwi Prasetyo, "Peningkatan Keaktifan Belajar...", 1717.

yang cukup sangat besar, mulai dari suatu hal yang sederhana sampai kompleks, dari hal abstrak sampai dengan konkrit untuk pemecahan masalah dalam berbagai bidang. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan mulai dari jenjang pendidikan tingkat dasar (SD) sampai kepada jenjang perguruan tinggi (Universitas).³³

Menurut Abdurrahman matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Sedangkan menurut Ruseffendi menyatakan bahwa matematika adalah ilmu keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasikan mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.³⁴

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan.³⁵

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa “matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan pada pendidikan dasar khususnya dibangku sekolah dasar”. Suherman menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di bangku sekolah dasar adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi melalui latihan berpikir kritis, logis, rasional, jujur, efektif, dan efisien. Disamping itu, yang terpenting adalah mampu menerapkan serta memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁶

Tujuan pembelajaran matematika juga dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006. Pembelajaran matematika

³³ Almira Amir, “Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif” *Forum Pedagogik*, 01 (2014), 73.

³⁴ Muhammad Daud Siagian, “Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme” *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 2 (2017), 61.

³⁵ Amir, “Pembelajaran Matematika”, 73

³⁶ Muhammad Ilham Rosyadi, “Penggunaan Media Dakon dalam Meningkatkan Keterampilan pembagian Bilangan Bulat”, *Cendekia*, 02 (2019), 73

di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah, (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi.³⁷

Dalam lampiran Permendiknas RI No. 22 tahun 2006 juga menyebutkan bahwa dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika SD hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.³⁸

Dalam dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran matematika untuk satuan SD dan MI pada kurikulum 2006 menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah:

1. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
4. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
5. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.

³⁷ Taufikurrahman, "Penggunaan Media Pembelajaran", 2.

³⁸ Sabaruddin, dkk, "Pembelajaran Matematika dan Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik" *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 3 (2020), 170.

6. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
7. Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.³⁹

Pada uraian yang dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar yakni ditekankan pada pemecahan masalah, keterampilan, pembentukan sikap, serta penerapan konsep-konsep dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya pelajaran matematika yang sifatnya abstrak akan sulit dipahami oleh peserta didik pada tingkatan sekolah dasar, perlu adanya bantuan suatu hal yang konkrit untuk mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pada pembelajaran matematika.

D. Pecahan

Menurut Heruman pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh. Bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan biasanya ditandai dengan adanya arsiran yang menunjukkan dari nilai besar pecahan. Pada bagian yang diarsir disebut sebagai pembilang dan bagian utuh disebut sebagai penyebut Pecahan merupakan bagian bilangan dari bilangan rasional yang ditulis dalam bentuk rumus $\frac{a}{b}$ dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol, a disebut pembilang, b disebut penyebut.⁴⁰ Menurut Sukajati kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama. Kata pecahan berasal dari bahasa latin yakni *fractio* yang artinya memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.⁴¹

Sesuai yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli bahwa pecahan biasanya digunakan untuk menyatakan pada setiap bagian yang utuh. Pecahan memiliki 2 bilangan yang terletak di atas dan di bawah yang mana bilangan tersebut di sekat atau dipisah dengan tanda per (/). Bilangan yang terletak di atas dinamakan pembilang, sedangkan bilangan yang terletak di

³⁹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Indonesia: Gramedia Pustaka, 2008) 235.

⁴⁰ Delia Indrawati, dkk, "Alternatif Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Arsir Pecahan", *Jurnal Inventa*, 2 (2018), 75.

⁴¹ Sukajati, *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan di SD Menggunakan Berbagai Media* (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2008), 6

bawah dinamakan penyebut. Contoh bilangan pecahan sebagai berikut : $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dst. Pada pecahan $\frac{1}{2}$ angka 1 disebut sebagai pembilang dan angka 2 sebagai penyebut.

Dalam pembahasan ini peneliti mengambil materi konsep pecahan dasar yang terdapat pada kelas 3 semester 2. Pada materi tersebut mengulas tentang 3 konsep dasar pecahan, yakni: Mengenal pecahan sederhana; membandingkan pecahan sederhana; serta menyelesaikan masalah tentang pecahan sederhana.

1. Pecahan sederhana

Contoh konkrit pecahan dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh Ibu memiliki sebuah semangka kemudian membaginya menjadi 2 bagian sama besar. Pada tiap bagian semangka tersebut disebut satu per dua, setengah, atau seperdua ($\frac{1}{2}$). Mari perhatikan gambar berikut.



Satu buah semangka



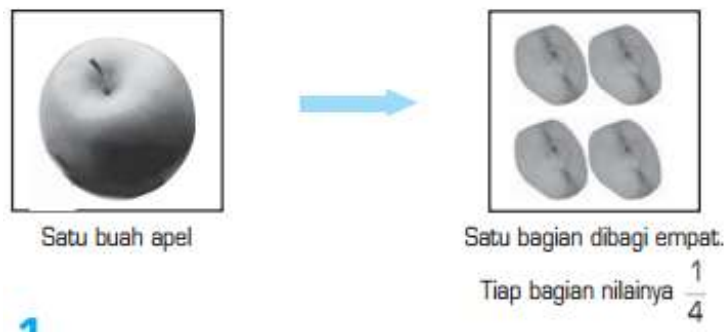
Satu bagian di bagi dua.
Setiap bagian nilainya

Sebuah kue dipotong atas 3 bagian yang sama besar. Tiap potongan bagian kue tersebut disebut satu per tiga/sepertiga ($\frac{1}{3}$). Mari perhatikan gambar berikut.⁴²

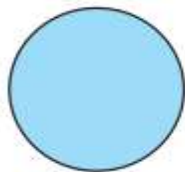
⁴² Suharyanto, *Matematika Untuk SD/MI Kelas III* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009),86.



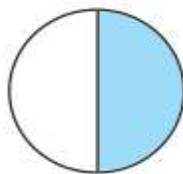
Satu buah apel dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Tiap bagian apel tersebut disebut satu per empat/seperempat. Mari perhatikan gambar berikut ini.



Cara membaca dan menulis lambang pecahan ialah sebagai berikut:⁴³



Bagian yang diarsir ada satu bagian. Lambang bilangannya 1, dibaca satu.

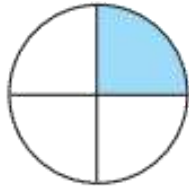


Benda disamping dibagi menjadi 2 bagian sama besar. Bagian yang diarsir ada satu bagian. Lambang bilangannya $\frac{1}{2}$, dibaca seperdua, satu per dua, atau setengah.



Benda di samping dibagi menjadi 3 bagian sama besar. Bagian yang diarsir ada satu bagian. Lambang bilangannya $\frac{1}{3}$, dibaca sepertiga atau satu pertiga.

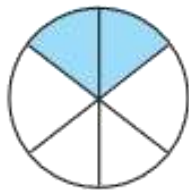
⁴³ Ibid., 90



Benda di samping dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Bagian yang diarsir ada satu bagian. Lambang bilangannya $\frac{1}{4}$, dibaca seperempat atau satu perempat.



Benda disamping dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Bagian yang diarsir ada tiga bagian. Lambang bilangannya $\frac{3}{8}$, dibaca tiga perdelapan.



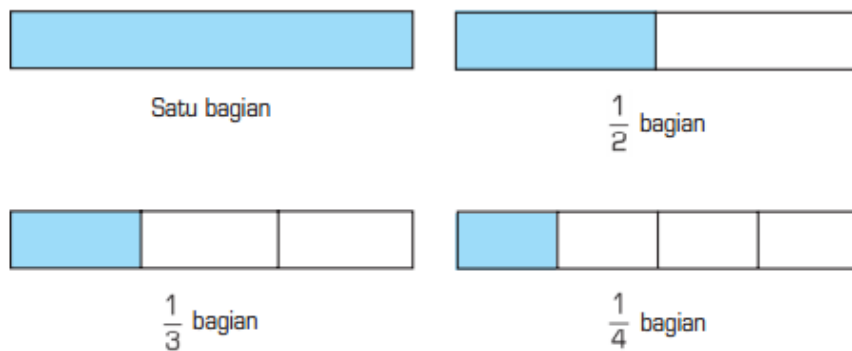
Benda disamping dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Bagian yang diarsir ada dua bagian. Lambang bilangannya $\frac{2}{6}$, dibaca dua perenam.

2. Membandingkan Pecahan Sederhana

Dua bilangan pecahan dapat dibandingkan dengan menggunakan tanda:

- $>$, misalnya $a > b$, artinya bilangan a lebih besar dari bilangan b
- $<$, misalnya $a < b$, artinya bilangan a lebih kecil dari bilangan b
- $=$, misalnya $a = b$, artinya kedua bilangan (a dan b), nilainya sama besar.

Mari bandingkan bagian-bagian yang diarsir dibawah ini.



Dari keempat gambar di atas dapat diperoleh perbandingan sebagai berikut:

- Artinya satu bagian lebih besar dari pada $\frac{1}{2}$ bagian, ditulis $1 > \frac{1}{2}$
- $\frac{1}{2}$ bagian lebih besar dari pada $\frac{1}{3}$ bagian, ditulis $\frac{1}{2} > \frac{1}{3}$

- c. $\frac{1}{3}$ bagian lebih kecil dari pada $\frac{1}{2}$ bagian, ditulis $\frac{1}{3} < \frac{1}{2}$
- d. $\frac{1}{2}$ bagian lebih kecil dari 1 bagian, ditulis $\frac{1}{2} < 1$
- e. $\frac{1}{2}$ bagian sama dengan $\frac{2}{4}$ bagian, ditulis $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$

3. Memecahkan Masalah yang Berkaitan dengan Pecahan Sederhana

Mari perhatikan gambar bagian pecahan yang diarsir dibawah ini.



Pada gambar diatas bagian yang diarsir adalah $\frac{1}{4}$ dan bagian yang tidak diarsir adalah $\frac{3}{4}$



Pada gambar diatas bagian yang diarsir adalah $\frac{2}{4}$ dan bagian yang tidak diarsir adalah $\frac{2}{4}$

E. PAPERDA MATEMATIKA

PAPERDA Matematika adalah singkatan dari Papan Pecahan Sederhana Matematika. PAPERDA Matematika merupakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pecahan dasar kelas 3. 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 menggunakan warna-warni pada setiap set-pecahan. Sehingga menumbuhkan minat peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran serta mempermudah pemahaman konsep pecahan pada peserta didik.