

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu kata yang memiliki definisi luas dan digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan yang biasa disebut media pembelajaran. Media pembelajaran menurut *Gagne and Briggs* merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran¹⁴. Media pembelajaran ialah salah satu faktor yang membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, materi dapat disampaikan dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada dasarnya media pembelajaran berperan sebagai alat bantu pendidik untuk memudahkan dalam menyampaikan suatu informasi. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berperan penting meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu turut mempengaruhi lingkungan dan kondisi kegiatan pembelajaran yang ditata oleh pendidik.

¹⁴ M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dikutip dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, dalam fungsi atensi media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran yang disampaikan.
- b. Fungsi afektif, media pembelajaran dapat menggugah perasaan dan sikap peserta didik melalui sebuah gambar atau video yang disajikan dalam pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif, fungsi media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru bagi peserta didik.
- d. Fungsi kompensatoris, fungsi media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi atau isi pembelajaran dengan mudah.¹⁵

Selain fungsi diatas media pembelajaran juga berguna untuk merangsang kegiatan pembelajaran dengan cara:

- a. Mengubah konsep abstrak menjadi konsep yang konkret untuk memudahkan peserta didik.
- b. Memberikan kesamaan persepsi dari isi pembelajaran yang akan disampaikan.
- c. Menyajikan informasi secara konsisten agar terwujud tujuan pembelajaran yang diharapkan.

¹⁵ N Jalmur, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Kencana, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ>.

- d. Mempersingkat durasi waktu pembelajaran yang lama untuk mengantarkan informasi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dapat diserap peserta didik.
- e. Menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.¹⁶

Dari beberapa fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran yang disampaikan pendidik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagai pendidik pemilihan media yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran adalah hal pertama yang harus dilakukan. Dalam menentukan media pembelajaran pendidik harus menyertakan alasan atau manfaat dari media yang digunakan. Adapun kriteria dalam memilih media pembelajaran yang harus diketahui pendidik, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang mengacu pada dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki peserta didik.
- b. Media pembelajaran yang dipilih memenuhi kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam mendalami isi materi.

¹⁶ Cecep Kustandi and M S Dr. Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat" (Prenada Media, 2020), 316, <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>.

- c. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya praktis, luwes, efektif dan dapat bertahan lama.
- d. Pendidik mampu dan terampil dalam menggunakan media, karena keterampilan tersebut akan ditularkan kepada peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- e. Kualitas media yang dipilih dapat mempengaruhi ketersampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.¹⁷

Hakikat pemilihan media berdasarkan kriteria tertentu menjadi pertimbangan bagi pendidik terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media yang dipilih. Media pembelajaran yang tepat adalah dapat merangsang pemahaman dan melibatkan peserta didik untuk aktif, kreatif dan tercapai suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

B. Media *Puzzle* Pecahan

1. Pengertian Media *Puzzle* Pecahan

Arti kata *puzzle* adalah teka-teki atau membongkar dan menyusun sebuah gambar. *Puzzle is a game that taste your intelligence*, *puzzle* adalah sebuah permainan yang mengasah otak¹⁸. Media *puzzle* adalah sebuah alat bantu pada proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* sebagai perantara penyampaian materi. Meskipun *puzzle* dan media *puzzle* memiliki makna yang sama yaitu membongkar dan menyusun kembali, namun media *puzzle* lebih fokus pada aspek pembelajaran seperti mencantumkan beberapa materi yang diajarkan.

¹⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018) 61-64.

¹⁸ Anonim, Definisi *Puzzle*. Diakses melalui <https://www.artikata.com/arti-a47115-puzzle.html> pada tanggal 24 November 2022.

2. Cara Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan

Cara penggunaan atau aturan permainan media *puzzle* pecahan sebagai berikut:

- a. Pendidik menjelaskan aturan permainan. Permainan dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 anggota kelompok.
- b. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyusun *puzzle* pecahan selama 5 menit.
- c. Untuk menentukan pemain pertama, perwakilan kelompok mengambil nomor urut bermain *puzzle*.
- d. Sebelum pemain pertama menyusun *puzzle*, salah satu anggota kelompok mengambil kartu soal.
- e. Pemain pertama langsung menyelesaikan soal pecahan yang disediakan kemudian menyusun *puzzle* hingga membentuk pecahan sesuai jawaban pada permasalahan yang didapat.
- f. Pemain mempresentasikan hasilnya.
- g. Pendidik memberikan umpan balik terkait *puzzle* pecahan yang telah mereka susun.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle* Pecahan

Tidak semua media pembelajaran yang ada dapat digunakan secara optimal pasti ada kelebihan ataupun kekurangannya, sama halnya seperti media *puzzle* pecahan ini. Terdapat kelebihan dan kekurangan media *puzzle* pecahan sebagai berikut:

a. Kelebihan Media *Puzzle*

- 1) Memperjelas konsep materi. Menyajikan bentuk nyata dari setiap *puzzle* pecahan, materi yang bersifat abstrak akan menjadi konkret melalui media *puzzle* pecahan yang dimainkan secara berkelompok.
- 2) Meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. media *puzzle* yang dikembangkan dapat menimbulkan daya tarik peserta didik terhadap materi pecahan.
- 3) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pecahan dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Kekurangan Media *Puzzle*

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama. Selama proses pembuatan media *puzzle* dibutuhkan waktu kurang lebih dua bulan.
- 2) Biaya pembuatan media *puzzle* cukup mahal. Dikarenakan media *puzzle* ini berbahan dasar kayu jati.
- 3) *Puzzle* pecahan yang disediakan terbatas hanya pecahan dengan penyebut (2,3,4,5,6,8,10, dan 12). Karena tempat atau papan yang terbatas, yang akhirnya peneliti hanya menggunakan penyebut yang memiliki nilai yang senilai.

4. Manfaat Media *Puzzle* Pecahan

Dari berbagai macam jenis media pembelajaran, media pembelajaran *puzzle* memiliki beberapa manfaat bagi pendidik dan peserta didik, sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sistem motorik peserta didik, karena media yang dikembangkan memiliki konsep belajar sambil bermain.

- b. Melatih peserta didik agar terbiasa menyelesaikan masalah yang ada.
- c. Meningkatkan semangat dan suasana kelas menjadi kondusif.
- d. Meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pecahan, melalui *puzzle* pecahan yang bersifat konkret.

Media *puzzle* sangat penting diperkenalkan kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang menarik minat belajar peserta didik. oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *puzzle* pecahan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap operasi hitung pecahan pada pembelajaran matematika kelas V SD/MI.

C. *Realistic Mathematic Education (RME)*

1. Pengertian RME

Pendekatan *Realistic Mathematic Education* disingkat RME atau biasa dikenal dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) berasal dari Belanda dan dikenalkan pertama kali oleh seorang matematikawan bernama *Freudenthal*.¹⁹ Dalam bukunya menyebutkan bahwa “*Mathematics is a human activity*” artinya matematika merupakan bentuk aktivitas manusia yang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Maksudnya dalam proses pembelajaran matematika harus dekat dengan peserta didik dan relevan dengan situasi di kehidupan nyata.²⁰

¹⁹ Primasari, Zulela, and Fahrurrozi, “Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar.”

²⁰ S.S.M.P. Sinta Dameria Simanjuntak, *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DENGAN MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA BATAK TOBA* (Jakad Media Publishing, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=XijZDwAAQBAJ>.

Pembelajaran pecahan menggunakan pendekatan RME lebih mengarahkan pada pemahaman konsep bukan perolehan informasi bagi peserta didik. dalam konteks pemahaman ini, peserta didik berusaha untuk menganalisis informasi lama dengan informasi yang baru. Dalam pemahaman konsep penjumlahan pecahan dengan penyebut beda dapat dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik secara aktif untuk menemukan sendiri berdasarkan pengetahuan informal atau pengetahuan yang dimiliki, kemudian diajarkan ke pengetahuan formal atau pengetahuan baru yang belum dimiliki. Dengan demikian, konsep penjumlahan pecahan berpenyebut beda dapat tertanam dalam pikiran peserta didik.²¹

2. Karakteristik Pendekatan RME

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada pembelajaran matematika menggambarkan tentang pandangan matematika terhadap bagaimana cara peserta didik memahami matematika dan bagaimana cara mengajarkan matematika pada peserta didik.

Pandangan matematis tercipta ketika suatu strategi yang diciptakan oleh pendidik bersifat general tidak terkait pada konteks permasalahan realistik. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) ini memiliki lima karakteristik yang menjadi ciri khas sekaligus pembeda dengan pendekatan-pendekatan lainnya, yaitu:

²¹ Dessy Angreni, "Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 16 Bengkulu," *Jurnal Math-UMB.EDU* 8, no. 3 (2021): 10–20.

- a. Menggunakan konteks atau permasalahan realistik sebagai titik awal pembelajaran matematika. Permasalahan yang digunakan dapat berupa realita atau kejadian nyata yang dapat dibayangkan oleh peserta didik.
- b. Menggunakan model sebagai jembatan menuju matematika tingkat formal. Dalam pembelajaran matematika penggunaan model, skema atau gambar, diagram dan simbol menjadikan peserta didik dalam mengembangkan model penyelesaian masalah.
- c. Menggunakan peran seraf peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan konsep matematika. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk menemukan cara menyelesaikan masalah tanpa bantuan pendidik.
- d. Interaktivitas merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran, interaksi sangat diperlukan dalam proses pemecahan masalah.
- e. Adanya integritas antar konsep matematika yang harus dipertimbangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.²²

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Pendekatan RME

Setiap model atau pendekatan matematika memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pada proses pembelajaran matematika menggunakan pendekatan RME adalah sebagai berikut:²³

- a. Memahami masalah kontekstual

²² Ariyadi Wijaya, "Pendidikan Matematika Realistik", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hal 21-23

²³ Sinta Dameria Simanjuntak, *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DENGAN MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA BATAK TOBA*.

Peserta didik memberikan beberapa masalah kontekstual dan peserta didik diminta untuk memahami masalah tersebut.

b. Menyelesaikan masalah kontekstual

Peserta didik diminta untuk menyelesaikan beberapa masalah kontekstual pada Buku Siswa secara individu, dengan menggunakan cara mereka sendiri dalam penyelesaian masalah.

c. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban

Peserta didik diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok kecil. Setelah itu hasil diskusi dibandingkan dengan kelompok lain pada diskusi kelas yang dipimpin oleh pendidik. Langkah ini dilakukan sebagai upaya menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Menarik kesimpulan

Langkah terakhir pembelajaran dengan pendekatan RME adalah kesimpulan. Berdasarkan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan, pendidik bersama peserta didik menarik kesimpulan dari masalah kontekstual yang baru di diskusikan.

D. Pecahan

1. Pengertian Pecahan

Pecahan berasal dari bahasa Inggris "*fraction*" yang berarti pecah. *Fraction* atau pecahan merupakan materi dasar dalam matematika yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan diartikan sebagai bagian dari bagian yang utuh, bagian yang dimaksud biasanya ditandai

dengan arsiran disebut dengan pembilang dan bagian yang utuh dianggap sebagai satuan yang disebut dengan penyebut.²⁴

Bilangan pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan $b \neq 0$. Bilangan a biasa disebut sebagai pembilang sedangkan b disebut penyebut. Konsep bilangan pecahan dapat dihubungkan dengan konsep besar (luas) dan panjang pada bangun datar Perhatikan gambar dibawah ini, gambar yang mewakili bilangan 1 dan gambar yang mewakili bilangan $\frac{1}{2}$.²⁵



Luas daerah keseluruhan
mewakili bilangan 1

Luas daerah yang diarsir
mewakili bilangan $\frac{1}{2}$

Gambar 2. 1 Ilustrasi Bilangan 1 dan $\frac{1}{2}$

Gambar diatas merupakan ilustrasi dari bilangan 1 dan bilangan $\frac{1}{2}$, bangun persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian sama besar dimana satu bagian berwarna biru dan bagian lain berwarna putih menunjukkan sebuah pecahan bernilai $\frac{1}{2}$ dimana angka 1 merupakan pembilang dan angka 2 adalah penyebut, pecahan tersebut dibaca satu per dua atau setengah.

²⁴ Andhin Dyas Fioiani, "Bilangan Pecahan," *Www.Yuksinau.Id*, no. 8 (2019): 1–25, <http://www.yuksinau.id/bilangan-pecahan/>.

²⁵ Ibid.

2. Jenis-jenis Pecahan

Dalam materi pecahan ada beberapa jenis pecahan yang diajarkan kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika. Berikut jenis-jenis pecahan yang dipelajari oleh peserta didik.

a. Pecahan Biasa

Pecahan biasa adalah pecahan yang hanya terdiri dari pembilang dan penyebut $\frac{a}{b}$ dengan a dan b bilangan bulat dan $b \neq 0$.

Dengan beberapa ketentuan:

- Jika $a < b$ maka $\frac{a}{b}$ disebut pecahan murni. Maksudnya jika pembilang lebih kecil dari penyebut dinamakan pecahan murni.

Contoh: $\frac{1}{5}$, $\frac{2}{10}$, $\frac{3}{12}$, dan $\frac{6}{24}$

- Jika $a > b$ maka $\frac{a}{b}$ disebut pecahan tidak murni. Jika pembilang lebih besar dari penyebut dinamakan pecahan tidak murni.

Contoh: $\frac{25}{5}$, $\frac{38}{3}$, $\frac{30}{15}$, dan $\frac{70}{10}$

b. Pecahan Campuran

Pecahan campuran merupakan pecahan yang pembilangnya lebih besar dari penyebutnya. Perhatikan contoh pecahan campuran berikut ini. Pecahan $\frac{15}{7}$, karena $15 > 7$ maka disebut sebagai pecahan campuran.

Pecahan campuran dapat dikatakan sebagai gabungan dua bilangan yaitu bilangan bulat dan bilangan pecahan biasa, seperti contoh dibawah ini.

- Pecahan $2\frac{1}{5}$ dari pecahan tersebut 2 merupakan bilangan bulat sedangkan $\frac{1}{5}$ adalah bilangan pecahan biasa.

Bentuk umum dari pecahan campuran adalah:

$a \frac{b}{c}$	$a = \text{bilangan bulat}$
	$b = \text{pembilang}$
	$c = \text{penyebut}$

Gambar 2. 2 Bentuk Umum Pecahan Campuran²⁶

c. Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya tidak akan berubah walaupun salah satu dari pembilang dan penyebut dikalikan atau dibagi dengan bilangan yang sama selain bilangan nol. Pecahan senilai merupakan bentuk pecahan yang ditulis dalam bentuk berbeda tetapi memiliki nilai sama dengan pecahan yang lain.

Contoh:

Pecahan $\frac{1}{2}$ nilainya sama dengan $\frac{2}{4}$

d. Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah pecahan yang memiliki penyebut dengan kelipatan sepuluh, seperti 10, 100, 1000 dan seterusnya. Pecahan desimal biasa ditulis dengan menambahkan tanda koma. Bilangan-bilangan disebal kiri tanda koma menunjukkan bilangan bulat, sedangkan bilangan yang berada disebelah kanan tanda koma menunjukkan nilai penyebut dari pecahan²⁷. Berikut adalah contoh pecahan desimal:

- $\frac{25}{10} =$ dapat ditulis dalam bentuk desimal, yaitu 2,5

²⁶ Sugeng, Azainil, and Nuryanto, "Pengembangan Modul Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pembelajaran Matematika Kelas V SDN.020 Balikpapan Tengah," *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2020): 165–170.

²⁷ Ibid.

- $\frac{75}{100} =$ dapat ditulis dalam bentuk desimal, yaitu 0,75
- $\frac{85}{1000} =$ dapat ditulis dalam bentuk desimal, yaitu 0,085

e. Persen

Persen berasal dari bahasa latin *per centum* (*centum* = 100). Persen pada dasarnya merupakan bilangan pecahan yang mempunyai pembilang dan penyebut, dimana pada persen penyebutnya selalu 100 oleh karena itu disebut persen. Lambing persen atau perseratus adalah (%) misal 25% (dibaca duapuluh lima persen).

3. Operasi Hitung Pecahan

Pada bilangan pecahan berlaku operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan sama seperti operasi hitung bilangan cacah yang membedakan adalah teknis dalam mengoperasikannya.

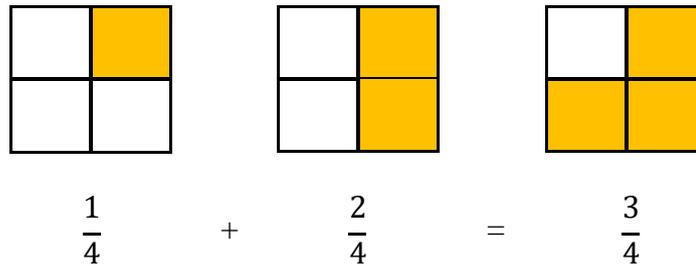
a. Penjumlahan

Operasi penjumlahan dalam pecahan ada penjumlahan pecahan biasa dan penjumlahan pecahan campuran, bisa dilakukan jika memiliki penyebut sama. Apabila penyebut berbeda, maka harus menyamakan terlebih dahulu dengan mencari KPK dari kedua penyebut. Berikut ini penjelasannya:

1) Penjumlahan pecahan dengan penyebut sama

Penjumlahan pecahan dengan penyebut sama dilakukan dengan menjumlahkan pembilang kedua pecahan tanpa harus menyamakan penyebut.

Contoh:



Gambar 2. 3 Penjumlahan Pecahan dengan Penyebut Sama

- 2) Penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda.

Penjumlahan pecahan yang memiliki penyebut berbeda harus disamakan terlebih dahulu dengan mencari faktor dari penyebut kedua pecahan tersebut. Setelah penyebut sama kedua pembilang dari pecahan tersebut dijumlahkan sehingga akan muncul hasil dari penjumlahan dengan penyebut berbeda.

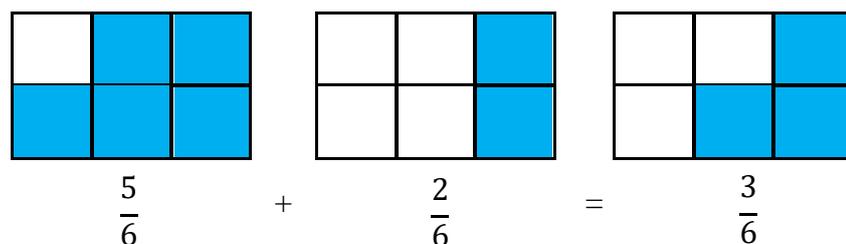
- b. Pengurangan

Operasi pengurangan dalam pecahan berarti mengambil beberapa bagian dari himpunan yang tersedia. Dalam pengurangan pecahan, ada dua kasus pengurangan yang mungkin muncul yaitu:

- 1) Pengurangan pecahan yang memiliki penyebut sama

Pengurangan pecahan yang memiliki penyebut sama dilakukan dengan mengurangi kedua pembilang, sedangkan penyebut tetap.

Contoh:



Gambar 2. 4 Penjumlahan Pecahan dengan Penyebut Sama

- 2) Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda.²⁸

Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda dapat dilakukan dengan menyamakan nilai kedua penyebut terlebih dahulu dengan mencari KPK, setelah itu mengurangi pembilang.

E. Pemahaman Peserta Didik

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut KBBI pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti atau tahu.²⁹ Maka pengertian dari pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengetahui sesuatu setelah sesuatu itu diketahui. Peserta didik dapat dikatakan sudah memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang sesuatu tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri.³⁰

Pemahaman menurut Bloom adalah kemampuan seseorang dalam menangkap informasi berupa pengertian serta dapat mengungkapkannya kedalam bentuk yang dapat dipahami³¹.

Dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman adalah suatu kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik dalam memahami materi matematis, mengemukakan sebuah ide, mengolah informasi dan dapat menjelaskannya dengan cara mereka sendiri.

²⁸ Ida Istiyawati, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Pecahan Kelas III MI Al-Jauharotunnaqiyyah Priuk Kota Cilegon”, Skripsi, tahun 2021.

²⁹ Kamus Bahasa Indonesia Online. <https://kbbi.web.id/paham> diakses pada tanggal 25 November 2022.

³⁰ Dalam Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), 50.

³¹ Kusmawati and Ginanjar S, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4.”

2. Indikator Pemahaman

Menurut peraturan Dirjen Dikdasmes Nomor 506/c/kep/PP/2004 menyebutkan beberapa indikator pemahaman, antara lain:³²

- a. Menyatakan sebuah konsep
- b. Mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu sesuai konsep matematika.
- c. Memberikan contoh atau non contoh pada konsep yang dipelajari.
- d. Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis.
- e. Menerapkan atau mengaplikasikan konsep secara algoritma pemecahan masalah.
- f. Mengaitkan beberapa konsep matematika secara internal dan eksternal.

Indikator pemahaman menurut Bloom dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Translasi (*Translation*), adalah kemampuan dalam memahami suatu informasi menggunakan cara lain yang bukan dari kemampuan asal sebelumnya. Misalnya dapat mengubah soal berbentuk kalimat kedalam simbol atau lambing begitu sebaliknya. Kata kerja operasional yang digunakan yaitu menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, mendefinisikan dan menjelaskan kembali.
- b. Interpretasi (*Interpretation*), yaitu kemampuan memahami ide atau gagasan yang direkam, diubah ataupun disusun dalam bentuk yang lain. Misalnya diberikan sebuah diagram, tabel, grafik atau gambar mampu mengartikan dan dapat memperkirakannya. Kata kerja operasional yang

³² Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, and Oom Komalasari, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 4, no. 2 (2018): 32.

digunakan yaitu menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan dan menggambarkannya.

- c. Ekstrapolasi (*Extrapolation*), yaitu kemampuan untuk menelaah kemungkinan yang ada menurut data tertentu dengan menyampaikan dan menyimpulkan sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang digunakan yaitu memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, membedakan, menentukan dan mengisi.³³

Dalam sistem pendidik nasional rumusan tujuan pendidikan diadaptasi dari klasifikasi hasil belajar menurut Bloom yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Dari ketiga ranah tersebut yang paling sering dinilai oleh pendidik adalah ranah kognitif.

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi.

³³ Ibid.