

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang mengkaji konsep seperti angka, bentuk, struktur, dan pola. Matematika tidak hanya berpusat pada penghitungan angka, tetapi juga meliputi konsep seperti geometri, aljabar, statistik, dan kalkulus, yang semuanya memiliki berbagai aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, sains, teknologi, ekonomi, dan bidang lainnya. Matematika adalah ilmu yang dikenal dengan hal-hal abstrak, perhitungan, penalaran, mengingat rumus, berpikir aktif, dan pemahaman teorema yang menjadi dasar mata pelajaran eksak lainnya menurut (Daswarman, 2020; Fauzia & Retnawati, 2023) dalam (Sartika et al., 2024). Oleh karena itu, matematika penting dalam kehidupan karena memainkan peran dalam pengembangan kemampuan berpikir seseorang yang dianggap sebagai dasar untuk perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, karena dengan matematika permasalahan dapat diselesaikan dengan berfikir matematis (Herdiansyah et al., 2023).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa satuan Pendidikan Dasar dan menengah bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dengan kemampuan berpikir, logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi ini penting agar peserta didik bisa

mendapatkan, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dalam kondisi yang selalu berubah dan kompetitif (Unaenah, E., & Sumantri, M. S. 2019). Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur, pola, dan hubungan menggunakan konsep seperti angka, ruang, kuantitas, dan bentuk (Lumi et al., 2024). Semua peserta didik harus belajar matematik di setiap tingkat pendidikan, pelajaran matematika berbeda, namun terkait satu sama lain. Jika tidak dipahami dengan baik, akan sulit untuk memahami pelajaran berikutnya (Ermayani & Idrus, 2021). Ini terkait dengan pembelajaran matematika untuk mengembangkan pemahaman terhadap prinsip-prinsip matematika dan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah upaya guru membentuk pola pikir peserta didik agar mampu berpikir secara kritis, kreatif, dan aktif. Oleh karena itu, penting untuk gigih, tekun, dan mampu menggunakan konsep-konsep yang sudah diketahui untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Hal ini merupakan kunci keberhasilan untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep baru dalam pembelajaran matematika (Aini, 2017). Pembelajaran matematika sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna (Yolanda et al., 2019). Salah satu cara untuk mengajarkan matematika yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Hal ini akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori, dapat disimpulkan bahwa matematika pemahaman teorema yang menjadi dasar mata pelajaran eksak lainnya. Matematika sangatlah penting untuk dipelajari. Tidak hanya itu, matematika juga berguna untuk menyelesaikan masalah, baik itu masalah teori maupun masalah sehari-hari. Matematika adalah bidang ilmu yang penting untuk diajarkan. Matematika juga membantu menyelesaikan masalah melalui pemikiran matematis. Keahlian ini sangat penting untuk mengambil keputusan dalam berbagai aspek kehidupan dan menghadapi tantangan hidup.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, menggunakan prosedur yang benar dalam menyelesaikan masalah, serta memperbaiki keterampilan berpikir logis dan analitis yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari dan disiplin ilmu lainnya. Pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Kholifah et al., 2021). Namun pada kenyataannya, matematika kerap menjadi mata pelajaran yang ditakuti karena peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Kendati demikian, pembelajaran berkualitas tetap diusahakan oleh guru di Indonesia agar dengan tepat dapat mewujudkan tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar kemampuan berpikir meningkat. Kemampuan berpikir matematis adalah kegiatan mental yang penting untuk proses berpikir, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Ketiga proses ini saling terkait. Sasaran tersebut bisa tercapai dengan menerapkan model pembelajaran matematika yang efektif, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang diatur dengan baik sehingga bisa digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari (Marfu, 2022). Hal ini penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang berkaitan dengan ilmu lainnya. Penting untuk belajar matematika. Namun, belajar matematika yang abstrak ini masih dianggap sulit oleh banyak peserta didik. Oleh karena itu, agar peserta didik dapat belajar dengan baik, mereka perlu memiliki kemampuan penalaran matematis yang baik.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Namun pada kenyataannya, matematika kerap menjadi mata pelajaran yang ditakuti karena peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan berpikir matematis adalah kegiatan mental yang penting untuk proses berpikir, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Ketiga proses ini saling terkait. Sasaran tersebut bisa tercapai dengan menerapkan model

pembelajaran matematika yang efektif, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

2. Materi Pecahan

a. Pengertian Pecahan



Gambar 2. 1 Konsep Pecahan

Pecahan adalah bilangan yang dapat dilambangkan $\frac{a}{b}$, a dinamakan pembilang dan b dinamakan penyebut di mana a dan b bilangan bulat dan b tidak sama dengan 0. Bentuk $\frac{a}{b}$ juga dapat diartikan a:b (a dibagi b) (Unaenah, E., & Sumantri, M. S. 2019). Pecahan merupakan prinsip ide dasar dalam matematika yang memiliki beberapa penerapan di dunia nyata. Ada banyak masalah sehari-hari yang bisa dipecahkan dengan menggunakan konsep pecahan, seperti pembagian kue atau roti secara merata (Zakiyyah Sujana et al., 2022). Oleh karena itu, peserta didik diharapkan bisa menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pecahan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari dengan belajar tentang pecahan.

b. Macam-Macam Pecahan

Terdapat beberapa jenis pecahan dalam matematika menurut (Imanurahma, 2024) , dan berikut adalah beberapa diantaranya:

1. Pecahan Biasa, pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut yang berupa bilangan bulat.

Contoh: $\frac{1}{2}, \frac{2}{3}$

2. Pecahan Campuran, pecahan terdiri dari bilangan bulat dan pecahan biasa.

Contoh: $1\frac{2}{3}$

3. Pecahan Desimal, pecahan yang ditulis dalam bentuk desimal.

Contoh: $\frac{1}{10} = 0,1$

4. Pecahan Senilai, pecahan dengan nilai yang sama tapi bentuknya berbeda. Contoh: $\frac{2}{3}$ dan $\frac{6}{9}$ adalah pecahan ekuivalen atau senilai.

c. Sifat Operasi Hitung Pecahan

1. Sifat Komutatif (pertukaran), yaitu letak antar bilangan dapat ditukar sehingga hasilnya tetap sama. Sifat ini hanya berlaku pada operasi penjumlahan dan perkalian, tidak pada pengurangan dan pembagian.

Contoh: $\frac{a}{b} \times \frac{c}{d} = \frac{c}{d} \times \frac{a}{b}$

2. Sifat Asosiatif (pengelompokan), yaitu urutan pengelompokan pecahan tidak mempengaruhi hasilnya.

Contoh: $\frac{a}{b} \times \left(\frac{c}{d} \times \frac{e}{f}\right) = \left(\frac{a}{b} \times \frac{c}{d}\right) \times \frac{e}{f}$

d. Konsep Pecahan di Sekolah Dasar

- 1) Elemen: bilangan

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran

CP	TP	Indikator
<p>Pada akhir fase B, peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu (misalnya, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$) dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama (misalnya, $\frac{2}{8}$, $\frac{4}{8}$, $\frac{7}{8}$). Mereka dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika. Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal. Mereka dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan decimal perseratusan dengan konsep persen.</p>	<p>Mereka dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika.</p>	<p>1.1. Peserta didik mampu menyederhanakan bentuk pecahan senilai (C2). 1.2. Peserta didik mampu membandingkan pecahan senilai yang lebih besar atau lebih kecil (C5). 1.3. Peserta didik mampu menyusun bilangan pecahan senilai dari yang terkecil ke terbesar atau sebaliknya (C5).</p>

Konsep pecahan diajarkan kepada peserta didik sejak mereka berada di kelas II sampai kelas VI. Materi yang diajarkan mencakup pecahan biasa dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, dari masalah dasar hingga masalah yang lebih kompleks. Penggunaan pecahan dalam kehidupan sehari-hari memiliki arti penting dalam pembelajaran karena terkait dengan pengalaman nyata peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menjelaskan kepada peserta didik tentang pemahaman konsep dan pemanfaatan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga, pemahaman pecahan bisa diajarkan melalui penggunaan perkalian dan pembagian dasar kepada peserta didik untuk memudahkan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Materi Pecahan Senilai

Pecahan senilai yang diajarkan pada peserta didik kelas IV yaitu, materi tentang pecahan terdiri dari memahami konsep pecahan, cara membandingkan dan mengurutkan pecahan, serta melakukan operasi dasar dengan pecahan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Misalkan pada sebuah pizza yang harus dibagi menjadi $\frac{4}{8}$. Kemudian pizza kedua yang dibagi menjadi $\frac{1}{2}$. Dapat kita lihat meskipun potongannya berbeda tetapi nilai dan ukurannya tetap sama pecahan tersebut dinamakan pecahan senilai.



Gambar 2. 2 Pecahan Senilai

Berdasarkan teori diatas disimpulkan bahwa, Pecahan adalah bilangan yang dapat dilambangkan a/b , a dinamakan pembilang dan b dinamakan penyebut di mana a dan b bilangan bulat dan b tidak sama dengan 0. Bentuk a/b juga dapat diartikan $a:b$. Pecahan merupakan prinsip ide dasar dalam matematika yang memiliki beberapa penerapan di dunia nyata. Ada banyak masalah sehari-hari yang bisa dipecahkan dengan menggunakan konsep pecahan, seperti pembagian kue atau roti secara merata. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan bisa menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pecahan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari dengan belajar tentang pecahan.

b. Macam-Macam Pecahan:

1. Pecahan Biasa, pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut yang berupa bilang bulat.
2. Pecahan Campuran, pecahan terdiri dari bilangan bulat dan pecahan biasa.
3. Pecahan Desimal, pecahan yang ditulis dalam bentuk desimal.
4. Pecahan Senilai, pecahan dengan nilai yang sama tapi bentuknya berbeda.

c. Sifat Operasi Hitung Pecahan:

1. Sifat Komutatif, yaitu letak antar bilangan dapat ditukar sehingga hasilnya tetap sama. Sifat ini hanya berlaku pada operasi penjumlahan dan perkalian, tidak pada pengurangan dan pembagian.
2. Sifat Asosiatif, yaitu urutan pengelompokan pecahan tidak mempengaruhi hasilnya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses belajar mengajar di sekolah atau di luar sekolah, sehingga mampu menjadi media penyampaian suatu pesan pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Hal ini membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik, dan sebaliknya (Citra Oktara Devis Yanti, 2019). Agar tujuan belajar mengajar tercapai, dan membuat pembelajaran menjadi lebih lancar dan meringkas kemudahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar untuk membantu menyampaikan informasi, memudahkan pemahaman, dan membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu alat sumber belajar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media adalah alat yang membantu guru dalam mengajar di kelas. Media juga bisa menyampaikan pesan, membangkitkan perasaan dan kemauan serta motivasi peserta didik untuk mempengaruhi proses belajar setiap peserta didik (Fadilah Aisyah et al., 2023). Namun guru perlu mengemas

penggunaan media sebaik mungkin dengan kreativitas. Tujuannya adalah agar proses belajar mengajar bisa lebih menyenangkan. Salah satu alat yang bisa digunakan oleh guru adalah yang berupa gambar atau video. Tujuan dari ini adalah untuk menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat fokus pada materi pelajaran. Sebab itulah penting untuk menggunakan itu sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dari definisi di atas, kita bisa melihat bahwa media tidak hanya merujuk pada benda, tetapi juga pada kegiatan yang membantu peserta didik untuk memahami pelajaran dari guru. Pengertian media dalam pembelajaran lebih lanjut menekankan pada fungsi media sebagai perantara yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep penting dalam belajar (Rizqi & Aghni, 2018). Menurut penelitian tersebut memiliki beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar tidak hanya mengandung unsur seni saja, namun juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi ajar sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya.
3. Fungsi yang bermakna. Melalui penggunaan dan pembelajaran media tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta serta pengembangan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga

dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan tertentu.

4. Fungsi pemerataan persepsi. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan persepsi setiap peserta didik dapat disamakan, sehingga masing-masing peserta didik mempunyai cara pandang yang sama terhadap informasi yang disajikan.
5. Fungsi individualitas. Menggunakan karakteristik media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan setiap individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda

Di antara sekian banyak fungsi di atas, media pembelajaran mempunyai fungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, media dapat mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi dengan mudah agar berhasil menyelesaikan proses pembelajaran dengan baik, dalam gerakan mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat ketika melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Jenis media pembelajaran menurut (Mohsin, 2024) yang digunakan pada proses belajar, yaitu:

1. Media cetak seperti buku teks, modul, dan poster adalah alat pembelajaran tradisional yang efektif untuk menyampaikan informasi secara berurutan dan terstruktur.

2. Media audio dan visual adalah cara yang baik untuk menjelaskan ide-ide melalui gambaran visual dan cerita yang menarik. Media ini mencakup suara, film pendidikan, dan video yang menunjukkan proses atau konsep dengan cara visual dan auditif.
3. Media digital *E-book*, aplikasi pembelajaran, dan platform *e-learning* merupakan bagian dari media digital yang memberikan akses mudah ke sumber belajar dari mana saja dan kapan saja.
4. Media edukasi interaktif, simulasi virtual dan program pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Software edukasi, permainan pembelajaran dan simulasi yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan interaktif.
5. Alat Peraga adalah model, diagram, dan kit eksperimen yang membantu dalam pembelajaran praktis dan eksperimental, terutama dalam mata pelajaran sains dan matematika.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa diperoleh dari mana saja. Media pembelajaran bisa berupa materi cetak (contohnya buku, lembar kerja, dan modul), media elektronik (seperti video, audio, atau presentasi digital), dan media interaktif (seperti perangkat lunak pembelajaran atau aplikasi). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai bisa membuat peserta didik lebih paham, tertarik, dan termotivasi saat belajar. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Perkembangan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar menurut (Dwi Evitasari & Utaminingtyas, 2024). Perkembangan Fisik dan Motorik Perkembangan motorik anak dimulai dari reaksi refleks, kemampuan motorik besar, serta kemampuan motorik kecil.

- a. Refleks adalah respons bawaan terhadap rangsangan, yang mengatur gerakan bayi yang baru lahir. Refleks ini meliputi menghisap, rooting, dan moro, yang umumnya menghilang setelah tiga hingga empat bulan. Beberapa refleks, seperti berkedip dan menguap, akan tetap ada sepanjang hidup.
- b. Keterampilan Motorik Kasar Keterampilan motorik besar melibatkan aktivitas otot besar. Keterampilan utama yang berkembang selama masa bayi mencakup kontrol postur dan berjalan. Keterampilan motorik kasar mengalami peningkatan yang sangat pesat selama masa kanak-kanak. Umumnya, anak laki-laki lebih unggul dibandingkan anak perempuan dalam hal keterampilan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot besar.
- c. Keterampilan Motorik Halus Keterampilan motorik kecil melibatkan gerakan yang terkoordinasi dengan baik. Awalan mencapai dan menggenggam menandakan pencapaian penting. Keterampilan motorik halus terus berkembang selama masa anak-anak dan pada usia 4 tahun menjadi jauh lebih presisi. Anak-anak bisa menggunakan tangan mereka sebagai alat pada pertengahan masa kanak-kanak, dan antara usia 10

hingga 12 tahun mulai menunjukkan keterampilan motorik halus manipulatif yang mirip dengan orang dewasa.

Fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerakan atau aktivitas motorik yang gesit. Oleh karena itu, periode ini adalah waktu yang tepat untuk mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan motorik, baik yang halus maupun kasar.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, Perkembangan peserta didik usia Sekolah Dasar menurut. Perkembangan fisik dan motorik perkembangan motorik anak dimulai dari reaksi refleks, kemampuan motorik besar, serta kemampuan motorik kecil.

Refleks adalah respons bawaan terhadap rangsangan, yang mengatur gerakan bayi yang baru lahir. Keterampilan motorik kasar keterampilan motorik besar melibatkan aktivitas otot besar. Keterampilan utama yang berkembang selama masa bayi mencakup kontrol postur dan berjalan. Keterampilan motorik kasar mengalami peningkatan yang sangat pesat selama masa kanak-kanak. Awalan mencapai dan menggenggam menandakan pencapaian penting. Keterampilan motorik halus terus berkembang selama masa anak-anak dan pada usia 4 tahun menjadi jauh lebih presisi. Anak-anak bisa menggunakan tangan mereka sebagai alat pada pertengahan masa kanak-kanak, dan antara usia 10 hingga 12 tahun mulai menunjukkan keterampilan motorik halus manipulatif yang mirip dengan orang dewasa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Deviani Imanurahma, skripsi tahun (2024) dengan judul Pengembangan Kotak Pengantar (Pecahan Bangun Datar) Untuk Menyederhankan Bentuk Pecahan Biasa di Kelas 2 Sekolah Dasar.	Menekankan pada materi penyederhanaan bentuk pecahan.	Pengembangan berkonsentrasi menggunakan media benda konkrit dan berfokus pada kelas dua, sedangkan penelitian ini mendalami penggunaan media game interaktif yang berfokus pada kelas empat.	Bahwa pengembangan media Kotak Pengantar (Pecahan Bangun Datar) memperoleh hasil akhir 87,5 % maka bisa dikatakan jika Media Kotak Pengantar dalam materi pecahan kelas II di Sekolah Dasar dapat memotivasi, menarik perhatian peserta didik dan juga layak digunakan dalam pembelajaran
Putri Puspitasari, skripsi tahun (2023) dengan judul Pengembangan Papan Pecahan Kalibataku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar.	Fokus mengembangkan media pembelajaran materi pecahan.	Pengembangan media menggunakan benda konkrit sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada penggunaan game interaktif untuk menyederhankan pecahan senilai.	Bahwa pengembangan media papan pecahan kalibataku mendapatkan skor 80% dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tersebut menambah kemauan serta meningkatkan pembelajaran peserta didik kelas V.
Alfa Saily Adaba, artikel tahun (2022) berjudul Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas2 Sekolah Dasar.	Mengembangkan media pembelajaran matematika materi pecahaan.	Pengembangan media dimanfaatkan sebagai materi pecahan berbasis soal cerita, sedangkan penelitian ini media game interaktif digunakan untuk pemahaman dalam menyederhanakan materi pecahan senilai.	Bahwa pengembangan media papan flanel pecahan meperoleh hasil akhir 93,75% dengan kategori sangat valid, membuat media tersebut layak digunakan untuk membuat pembelajaran lebih mudah.

Sebuah penelitian relevan mengeksplorasi perkembangan media pembelajaran untuk menyederhankan bentuk pecahan senilai, sebagaimana dilakukan di dalam penelitian Deviani Imanurahma. Dalam penelitiannya tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Kotak Pengantar (Pecahan Bangun Datar) Untuk Menyederhankan Bentuk Pecahan Biasa di Kelas 2 Sekolah Dasar”. Deviani Imanurahma mendalami pemanfaatan media kotak pengantar untuk menyederhankan pecahan menggunakan benda konkrit berupa papan bangun datar di kalangan peserta didik kelas II. Perlu diperhatikan, terdapat persamaan antara karya Deviani Imanurahma dan penelitian ini yakni, karena kedua penelitian tersebut menekankan pada materi penyederhanaan bentuk pecahan. Namun perbedaan yang mencolok terletak pada fokus khusus penelitiannya: Deviani Imanurahma berkonsentrasi menggunakan media benda konkrit dan berfokus pada kelas II, sedangkan penelitian ini mendalami penggunaan media game interaktif yang berfokus pada kelas IV.

Penelitian lainnya yang terkait dengan penelitian ini yakni berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran materi pecahan. Penelitian yang dilakukan dalam bentuk penelitian tesis tahun 2023 dengan judul: “Pengembangan Media Papan Pecahan Kalibataku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar” Persamaan yang dapat dianalisis dari penelitian Putri Puspita dengan penelitian ini yakni terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran materi pecahan. Namun, yang membedakan karya Putri Puspita adalah pemanfaatan media papan pecahan dalam operasi hitung

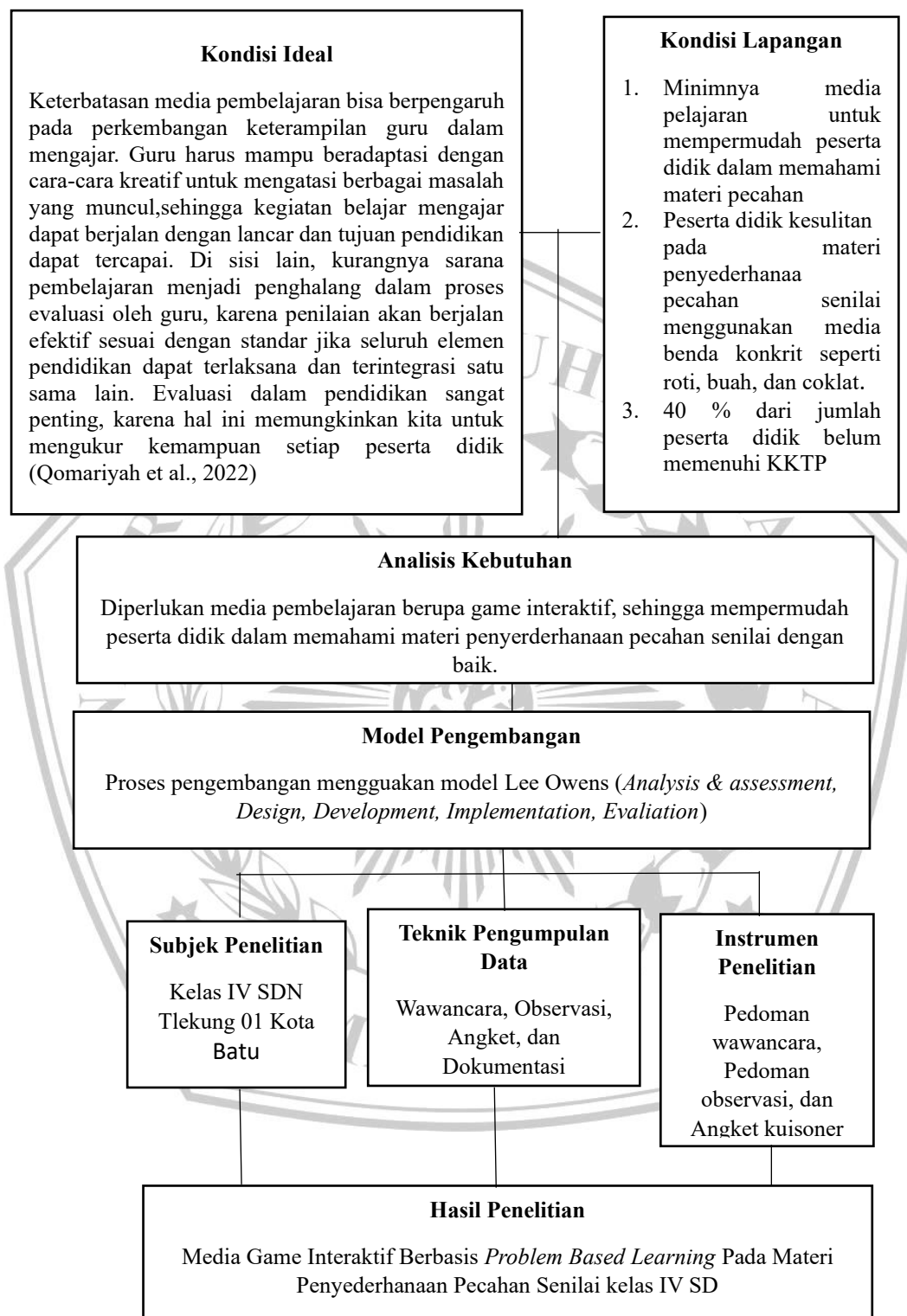
menggunakan media konkret papan pecahan kalibataku. Sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada penggunaan game interaktif untuk menyederhanakan pecahan senilai.

Sebuah penelitian relevan yang ketiga yaitu perkembangan media papan pecahan seperti yang dilakukan dalam penelitian Alfa Saily Adaba. Dalam penelitian tahun 2022 berjudul "Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar". Alfa Saily Adaba meneliti cara menggunakan media papan pecahan untuk membantu peserta didik kelas V memahami soal cerita yang berhubungan dengan pecahan. Penting untuk diperhatikan bahwa, ada kesamaan antara karya Alfa Saily Adaba dan penelitian ini, karena keduanya menekankan pengembangan media untuk materi pecahan. Namun, perbedaan utamanya adalah pada fokus penelitian: Alfa Saily Adaba fokus pada pemahaman soal cerita tentang pecahan menggunakan papan pecahan, sedangkan penelitian ini mempelajari penggunaan game interaktif untuk menyederhanakan pecahan senilai.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang relevan memiliki kesamaan dan perbedaan dalam setiap penelitiannya, seperti lokasi, kelas, tahun penelitian, dan tujuan khusus dari setiap penelitian.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian dapat digambarkan pada bagan dibawah ini:



Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Pikir