

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakekat Pembelajaran Matematika

###### a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan suatu bidang yang harus dikuasai, sebab kegunaan ilmu matematika untuk kehidupan sehari-hari dapat bermanfaat serta matematika menjadi dasar dari ilmu yang lain (Ibrahim, 2022:12). Mata pelajaran matematika adalah sebuah materi yang wajib dikuasai oleh pendidik sekolah dasar, tidak hanya mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia (Yayuk : 2018). Dari konsep konstruktivitas bahwa dasar matematika ialah anak yang mempelajari matematika diberikan masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang didapat saat belajar serta anak berusaha menyelesaikannya. Matematika salah satu pelajaran saat pendidikan dasar di seluruh bidang pembelajaran. Sehingga dinyatakan bahwa pelajaran matematika di sekolah dasar yang sepadan dengan tuntutan kehidupan.

Matematika ialah permasalahan yang tidak luput dari kehidupan sehari-hari. Kata matematika diambil dari berbagai istilah. Pada buku Nasution mengatakan bahwa kata matematika ialah mengikat dari Bahasa Sansekerta yaitu *medha* atau *widya* yang memiliki arti kepintaran, pengetahuan serta kecerdasan. Ipengertian Bahasa Yunani Matematika yaitu *mathematike* berarti mempelajari. Matematika berkaitan dengan arti lain yaitu, *mathein* atau *mathenein* berarti berpikir. Matematika suatu ilmu yang mampu mengasah pola

berpikir serta berargumentasi, memberikan kegunaan dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Pembelajaran matematika memberikan sarana komunikasi yang efektif dengan menyajikan informasi dalam banyak cara. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan logis, ketelitian, kesabaran dan kesadaran serta memberi rasa puas atau usaha yang telah dilakukan untuk mengatasi sebuah masalah yang kompleks. Selain itu, matematika tidak hanya membekali kita dengan berbagai keterampilan, tetapi juga menumbuhkan dan menguatkan berbagai sikap khusus (Putra & Milenia, 2021). Pembelajaran matematika merupakan langkah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam matematika.

Berdasarkan teori, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan matematika pada jenjang sekolah dasar memerlukan ikatan yang berpengaruh antara pendidik dan peserta didik, sebab pendidik dan peserta didik saling terlibat pada perjalanan transformatif untuk meningkatkan kecakapan kognitif dan kemampuan mengolah pengetahuan. Menurut peneliti, pembelajaran matematika memiliki fungsi sebagai pintu gerbang peserta didik untuk memahami prinsip dasar matematika, sekaligus memperluas wawasan baru terkait dengan konsep matematika.

#### b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Kegiatan pembelajaran matematika akan dikatakan berhasil jika ketrampilan peserta didik dalam penguasaan materi mencapai tujuan pembelajaran matematika. Untuk sampai pada tujuan pembelajaran tersebut, proses belajar mengajar yang dilaksanakan pendidik memiliki strategi atau cara

yang bisa dipraktekkan menyesuaikan materi pembelajaran serta keadaan atau kondisi peserta didik yang diajarinya (Intan, Kuntarto & Sholeh, 2022:3302). Menurut kurikulum merdeka tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah berfungsi sebagai memperbaiki pembelajaran yang terjadi di ruang lingkup Indonesia karena adanya Covid-19.

Tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka ialah peserta didik harus bisa memahami bahan ajar matematika, seperti fakta, konsep, prinsip, operasi, dan hubungan matematika. Selain itu, peserta didik harus mampu memecahkan masalah dengan keterampilan memahami masalah. Oleh karena itu, dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran matematika memiliki tujuan mampu menumbuhkan pikiran peserta didik untuk berpikir kritis ketika dihadapkan dengan berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari.

## 2. Pecahan

### a. Pengertian Pecahan

Bilangan Pecahan ialah bagian dari satu keseluruhan pada suatu kuantitas tertentu. Secara sistematis, bilangan pecahan bisa ditulis dengan " $\frac{a}{b}$ ". Bilangan  $a$  disebut pembilang dan bilangan  $b$  disebut penyebut. "Pecahan" berasal dari Bahasa Indonesia yang menuju pada bentuk pecahan atau fraksi dari suatu bilangan. Pecahan dapat dikatakan suatu bagian dari sesuatu yang utuh dan disimbolkan dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  dan angka  $\frac{a}{b}$  dimana  $b$  tidak sama dengan 0

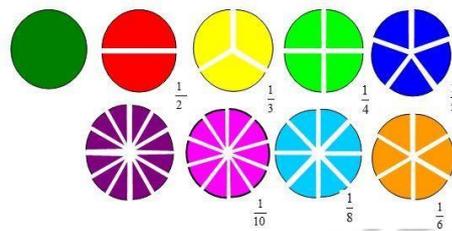
(Maghfiroh & Hardini, 2021:272). Pecahan biasanya terdiri dari dua bagian, yaitu pembilang (numerator) dan penyebut (denominator), dipisahkan oleh garis pecahan.

## b. Macam Pecahan

Terdapat beberapa jenis pecahan dalam matematika, dan berikut adalah beberapa diantaranya :

1. Pecahan Biasa, pecahan dimana pembilang lebih kecil daripada penyebut.

Contoh :  $\frac{3}{5}$  ,  $\frac{1}{2}$ .



**Gambar 2.1 Pecahan Biasa**  
**Sumber: (AzizahMathematic, 2017)**

2. Pecahan Desimal, pecahan yang ditulis dalam bentuk decimal. Contoh :  $\frac{1}{10} = 0,1$ ,  $\frac{3}{4} = 0,75$ .
3. Pecahan Ekuivalen, pecahan dengan nilai yang sama tapi bentuknya berbeda. Misalnya,  $\frac{1}{2}$  dan  $\frac{2}{4}$  adalah pecahan ekuivalen.
4. Pecahan Bilangan Bulat, pecahan dengan pembilang yang merupakan bilangan bulat dan penyebutnya 1.

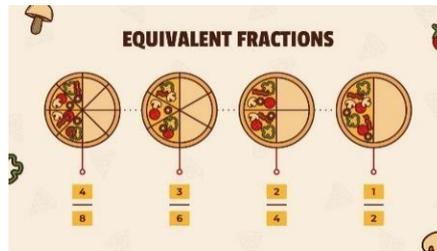
Contohnya :  $3 = \frac{3}{1}$  ,  $2 = \frac{2}{1}$ .

## c. Sifat Operasi Hitung Pecahan

1. Sifat Komutatif (pertukaran), yaitu urutan pecahan tidak mempengaruhi hasilnya. Contohnya:  $\frac{1}{2} + \frac{3}{4} = \frac{3}{4} + \frac{1}{2}$
2. Sifat Asosiatif (pengelompokan), yaitu urutan pengelompokan pecahan tidak mempengaruhi hasilnya.

Contohnya:  $\frac{1}{2} + (\frac{3}{4} + \frac{1}{3}) - (\frac{1}{2} + \frac{3}{4}) + \frac{1}{3}$

## d. Konsep Pecahan di SD



Gambar 2.2 Konsep Pecahan

Sumber: (<https://images.app.goo.gl/t3QTKFNAQ3XvMttZ7>)

1. Elemen Bilangan
2. Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase A, peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).
3. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).
4. Indikator :
  - a. Peserta didik dapat membaca pemahaman pecahan setengah dan seperempat (C1)
  - b. Peserta didik dapat menggambarkan pecahan setengah dan seperempat (C3)

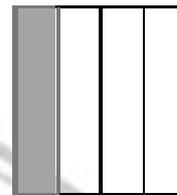
- c. Peserta didik dapat menemukan pecahan setengah dan seperempat (C4)
- d. Peserta didik dapat menunjukkan pecahan setengah dan seperempat (P3)

Aturan bilangan pecahan bisa dikaitkan dengan aturan besar (luas), panjang, maupun himpunan. Gambar 1 dan gambar yang mewakili bilangan  $\frac{1}{4}$  sebagai

berikut. (Fioiani, 2023:41-42)



Luas daerah keseluruhan  
mewakili bilangan 1

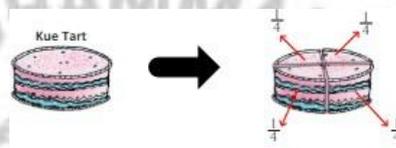


Luas daerah yang diarsir  
mewakili bilangan  $\frac{1}{4}$

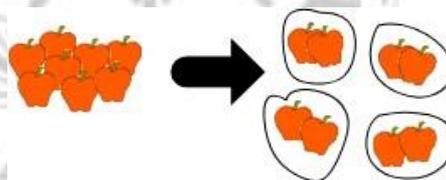
Pada dasar konsep pecahan sudah dikenalkan kepada peserta didik sejak berada di kelas II. Pecahan yang diajarkan meliputi pecahan biasa, serta pemanfaatannya pada keseharian mulai pada permasalahan yang mendasar hingga permasalahan yang lebih meluas. Implementasi pecahan di dalam keseharian mempunyai makna yang penting untuk penguasaan karena berkaitan dengan pengalaman konkrit peserta didik. Maka, guru harus bisa menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep bercerita dan pemanfaatan media pembelajaran benda konkrit. Oleh karena itu, konsep pecahan dapat dikenalkan melalui keterampilan dasar perkalian dan pembagian terhadap peserta didik dan sebagai mempermudah penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Materi Pecahan Biasa

Pecahan biasa yang diajarkan pada peserta didik kelas rendah, terutama pada kelas 2 yaitu pecahan setengah dan seperempat. Misalkan ada sebuah kue tart (jika dimungkinkan benar-benar ada kue tart sungguhan) berbentuk lingkaran. Kue tart ini kita potong menjadi empat potongan yang identic (sama persis). Kemudian kita makan satu potongan kue tersebut. Besarnya satu potongan kue itu kita sebut seperempat atau satu per empat ditulis  $\frac{1}{4}$ .



Misalkan Inayah mempunyai delapan buah apel. Seperempatnya diberikan kepada Resi. Berapa banyak apel yang Resi terima? Bagaimana cara menjelaskannya kepada siswa?. Apelnya ada 8 buah. Seperempat bagiannya kita bisa peroleh setelah membaginya menjadi empat kelompok yang sama banyaknya.



Masing-masing kelompok itu menyatakan seperempat bagian dari keseluruhan. Ada berapa apel pada masing-masing kelompok? Ada dua apel. Jadi, seperempat bagian yang diterima Resi adalah sebanyak 2 apel. Dalam hal ini satu kesatuannya adalah 8 apel.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu media yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran dalam menjelaskan materi lebih mudah dalam mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran supaya berjalan dengan efektif serta efisien (Nurrita, 2018:173). Media pembelajaran menjadi alat yang bisa digunakan pada kegiatan belajar untuk membantu menyampaikan informasi, mempermudah pemahaman, dan membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang memiliki pesan atau informasi yang bisa disampaikan secara mudah oleh pendidik untuk peserta didik.

Media pembelajaran bisa digambarkan suatu alat yang memiliki pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar (Hasan & Milawati, 2021). Tujuan media pembelajaran salah satunya adalah membuat kegiatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan dapat dimengerti untuk peserta didik. Media pembelajaran bisa berupa benda, mulai yang sederhana sampai yang kompleks, serta bisa mencakup elemen visual, audio, atau interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah suatu benda yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi atau materi pendidikan yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.

## b. Fungsi Media

Media pembelajaran berguna dalam kegiatan belajar mengajar sebab mampu digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik lebih mudah. Pendidik dalam penyampaian materi tidak hanya dengan metode ceramah supaya mampu membangun suasana untuk peserta didik lebih mengamati secara nyata pembelajaran yang disampaikan tersebut (Nurrita, 2018). Menurut peneliti memiliki beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Fungsi komunikatif, media pembelajaran dibuat sebagai penyederhanaan pemberian materi sehingga tidak ada kesulitan Bahasa dalam penyampaian.
2. Fungsi motivasi, media mampu membangun semangat peserta didik untuk lebih giat mendengarkan penjelasan guru dengan membuat media yang menarik.
3. Fungsi kebermaknaan, selain untuk mendorong semangat peserta didik, media juga mampu mengembangkan kualitas peserta didik dalam memahami serta memecahkan masalah.
4. Fungsi individualitas, dengan gaya belajar yang tidak sama, maka media pembelajaran mampu memberikan kebutuhan kepada individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari beberapa fungsi diatas, maka media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mempermudah peserta didik menangkap materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu media bisa mempermudah guru dalam penyampaian

materi dengan mudah dalam melakukan upaya pembelajaran, sekaligus mendorong peserta didik lebih semangat ketika kegiatan belajar disekolah.

#### c. Kriteria Media

Untuk menentukan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu : (Arief, 2012)

1. Ketepatannya sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian dengan isi materi yang disampaikan
3. Cara pendidik ketika mengoprasikan
4. Sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik
5. Media harus mempermudah pemahaman konsep matematika
6. Media harus memiliki konsep matematika dalam bentuk gambar, nyata, atau diagram

Berdasarkan paparan diatas dapat dijelaskan bahwa media yang dimanfaatkan bisa menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik serta pendidik. Sehingga peserta didik mampu memahami materi yang dijelaskan, selain itu juga mempermudah pendidik ketika menjelaskan materi lebih efisien.

#### d. Jenis-Jenis Media

Ada delapan jenis media pembelajaran yang diterapkan pada proses belajar, yaitu :

1. Media grafis, media dua dimensi yang mempunyai satu sisi untuk dilihat seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, dan komik.

2. Media tiga dimensi, adalah benda yang menggunakan benda konkret dimana benda ini dibuat sama persis seperti aslinya yang memiliki model padat, menampang, atau diorama.
3. Media proyeksi, yaitu media dengan menggunakan prangkat elektronik seperti slide, film, atau audio visual.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media sehingga peserta didik akan diberikan pengalaman secara langsung.
5. Media auditif, yaitu benda yang hanya mengeluarkan suara, seperti tape recorder.
6. Media audio, benda yang hanya memberikan suara saja, seperti radio dan kaset.
7. Media visual, yaitu benda yang memberikan penampilan gambar diam, seperti foto, poster, dan sebagainya.
8. Media audiovisual, yaitu kolaborasi dari audio dan visual dimana dalam media menyajikan gambar bergerak atau diam dimodifikasi dengan suara yang berisi penjelasan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa didapatkan dari mana saja. Media pembelajaran bukan berupa benda tiruan saja tetapi juga bisa menggunakan benda aslinya. Sehingga peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung.

#### 4. Media Kotak Pengantar

##### a. Langkah – Langkah dalam Membuat Kotak Pengantar

Dalam membuat kotak pengantar, anda menggunakan alat dan bahan untuk membuat kotak, untuk membuat media menjadi menarik, berikut langkah-langkah dalam membuat media kotak pengantar meliputi :

1. Membuat beberapa bangun datar yang nantinya akan dimasukkan dalam kertas pecahan.
2. Membuat sketsa gambar pada setiap kertas yang didesain aslinya ditentukan oleh lembar yang berisi bahan yang akan diolah.
3. Setelah sketsa gambar pecahan selesai, maka akan dimasukkan dalam kertas pecahan yang nantinya bisa dilepas pasang.
4. Memberikan pewarnaan yang sesuai dengan gambar agar terlihat lebih menarik.
5. Setelah semua selesai, kemudian membuat kotak yang nantinya digunakan sebagai tempat untuk menyimpan kertas pecahan.
6. Kotak pecahan yang sudah selesai dibuat bisa digunakan untuk pembelajaran pecahan matematika.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa membuat media kotak pengantar harus sesuai dengan langkah-langkah tersebut. Dengan begitu media yang dibuat akan menarik minat belajar peserta didik. Sehingga kegiatan belajar akan berjalan dengan efisien.

## 5. Karakteristik Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar (SD)

Peserta didik di Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik yang tidak sama, ada beberapa ciri umum yang dapat diidentifikasi pada tingkat ini. Tingkat kelas di sekolah dasar terbagi dari 2 tingkatan, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah mencakup kelas satu, dua, dan tiga. Sedangkan pada kelas tinggi mencakup kelas empat, lima, dan enam. Usia peserta didik ketika tingkatan kelas rendah, adalah 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun (Kawuryan 2019:1). Peserta didik yang termasuk pada kelompok tersebut masih tergolong anak pada usia dini dan keahlian yang dipunyai perlu adanya dorongan supaya anak berkembang dengan optimal. Perkembangan karakter tidak hanya terjadi pada setiap anak, perkembangan karakter juga terjadi pada organisme atau institusi pendidikan. Karakter peserta didik tidak akan bisa tumbuh dan berkembang jika sekolah tersebut tidak berkarakter (Ansori, 2020:177). Berikut adalah beberapa karakteristik umum dari peserta didik SD:

### a. Rentang usia yang luas:

Ditingkat SD, rentang usia peserta didik bisa sangat bervariasi, mulai dari usia 6 hingga 12 tahun. Perbedaan usia ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, sosial, dan kognitif peserta didik.

### b. Tingkat kecerdasan yang beragam:

Peserta didik di SD memiliki tingkat kecerdasan yang beragam. Beberapa peserta didik mungkin menunjukkan kecenderungan di bidang tertentu, seperti matematika atau Bahasa, sementara yang lain mungkin lebih berprestasi secara umum.

c. Pengalaman belajar yang berbeda:

Peserta didik di SD memiliki latar belakang dan memiliki pengalaman belajar yang tidak sama. Beberapa mungkin memiliki latar belakang keluarga yang mendukung pembelajaran, sementara yang lain mungkin menghadapi tantangan tertentu.

d. Rasa ketergantungan pada guru:

Peserta didik di SD memiliki rasa ketergantungan pada guru. Hubungan pendidik dan peserta didik memiliki fungsi dalam pembentukan sikap dan motivasi belajar peserta didik.

e. Daya tahan belajar yang bervariasi:

Kemampuan daya tahan belajar setiap peserta didik tidak sama. Beberapa peserta didik mampu fokus serta bertahan dalam waktu jangka panjang, sementara yang lain mungkin membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran.

f. Pemahaman konsep abstrak yang terbatas:

Kemampuan peserta didik untuk memahami konsep abstrak masih terbatas di tingkat ini. Oleh karena itu, pembelajaran yang konkret dan visual sering lebih efektif.

g. Minat dan keunikan pribadi:

Setiap peserta didik memiliki minat dan keunikan pribadi. Pengajaran yang mempertimbangkan minat dan gaya belajar individu mampu membangun motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Sehingga memahami karakteristik peserta didik di tingkat SD membantu guru untuk merancang pengajaran yang sepadan dengan kebutuhan dan

perkembangan mereka. Pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan mempertimbangkan keberagaman ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran ditingkat ini.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Sebuah penelitian relevan mengeksplorasi perkembangan media papan pecahan, sebagaimana dilakukan di dalam penelitian Alfa Saily Adaba. Dalam penelitiannya tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar”. Alfa Saily Adaba mendalami pemanfaatan media papan pecahan untuk meningkatkan pemahaman soalcerita berbasis pecahan di kalangan peserta didik kelas lima. Perlu diperhatikan, terdapat persamaan antara karya Alfa Saily Adaba dan penelitian ini yakni, karena kedua pakar tersebut menekankan pada perkembangan media papan. Namun perbedaan yang mencolok terletak pada fokus khusus penelitiannya: Alfa Saily Adaba berkonsentrasi pada materi pecahan pada pemahaman soal cerita, sedangkan peneliti mendalami penggunaan media papan pecahan untuk pemahaman dasar pecahan.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yakni berkaitan dengan pengembangan media papan pecahan. Penelitian yang dilakukan Putri Puspitasari 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 papan pecahan. Namun, yang

membedakan karya Putri Puspita adalah pemanfaatan media papan pecahan dalam operasi hitung. Sedangkan peneliti berkonsentrasi pada penggunaan kotak pengantar dalam menyederhanakan pemahaman pecahan..

Penelitian relevan yang ketiga yakni hasil penelitian oleh Dewi Nur Cahyanti pada 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Arsir Bongkar Pasang Materi Operasi Hitung Pecahan Bagi Siswa Kelas IV SD”. Persamaan yang dapat dianalisis dari penelitian Dewi Nur Cahyanti dengan penelitian ini menggunakan pemanfaatan media papan pecahan. Dewi Nur Cahyanti mendalami pemanfaatan penggunaan media secara global materi operasi hitung pecahan, sedangkan peneliti ini memanfaatkan materi pecahan biasa di lingkungan kelas.



Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Alfa Saily Adaba, artikel tahun (2022) berjudul Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas2 Sekolah Dasar.	Mengembangkan media papan pecahan pembelajaran matematika.	Pengembangan media dimanfaatkan sebagai materi pecahan berbasis soal cerita, sedangkan peneliti media digunakan untuk pemahaman materi pecahan.	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.
Putri Puspitasari, skripsi tahun (2023) dengan judul Pengembangan Media Papan Pecahan Kalibataku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar.	Mengembangkan media papan pecahan pembelajaran matematika.	Pengembangan media digunakan dalam operasi hitung. Sedangkan peneliti media digunakan untuk menyederhanakan pemahaman pecahan dasar..	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.
Dewi Nur Cahyanti, tesis tahun (2018) dengan judul Pengembangan Media Papan Arsir Bongkar Pasang Materi Operasi Hitung Pecahan Bagi Siswa Kelas IV SD	Mengembangkan media papan pecahan pembelajaran matematika.	Penggunaan media secara global materi operasi hitung pecahan, sedangkan peneliti ini memanfaatkan materi pecahan biasa di lingkungan kelas.	Pengembangan media papan arsis bongkar pasang materi operasi hitung pecahan memiliki skor 83,92%, sehingga media tersebut layak digunakan untuk mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung pecahan.

Berdasarkan paparan diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa kajian peneliti yang relevan mempunyai kesamaan dan perbedaan disetiap penelitiannya, seperti persamaan dan perbedaan tempat, kelas, tahun penelitiannya, dan kegunaan khusus setiap peneliti.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian dapat menggambarkan pada bagan dibawah ini:

