

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Merupakan proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Soedjadi (1995:1) menyatakan bahwa matematika sekolah adalah komponen dari matematika yang dipilih dengan berfokus pada pendidikan. Karena peserta didik membutuhkan matematika untuk memenuhi kebutuhan mereka dan dapat memecahkan masalah sehari-hari, matematika di sekolah sangat penting.

Dalam proses pembelajaran pendidik berperan penting sebagai pemberi informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi yang telah diberikan. Pengetahuan, pemahaman dan keterampilan matematika sendiri merupakan pengertian dari pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Ratnasari,2019).

Pentingnya pembelajaran matematika di SD ialah agar peserta didik dapat berpikir secara logis, kritis, dan praktis, serta bersikap secara positif dan berjiwa kreatif. Matematika sekolah merupakan mata pelajaran yang diajarkan di pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Matematika sekolah adalah bagian matematika yang diberikan untuk di pelajari oleh siswa sekolah (formal) yaitu SD,SLTP, dan SLTA (Hermanto, 2014). Pembelajaran matematika perlu diarahkan agar siswa bisa secara mandiri menyelesaikan masalah-masalah matematika atau masalah yang lain yang memerlukan bantuan matematika. Dalam pembelajaran matematika, pendidik perlu mengetahui tingkat perkembangan mental siswa dan bagaimana cara pengejaran yang harus dilakukan sesuai tahap perkembangannya.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting dipelajari oleh peserta didik.

Pembelajaran matematika sendiri diberikan kepada peserta didik dimulai dari peserta didik sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu yang sifatnya berkaitan dengan logika dan diterima akal sehat, yang selalu berlandaskan logika dengan fakta yang pasti.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Kurikulum Merdeka di Indonesia dirancang untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, serta menekankan pada pengembangan kompetensi yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks matematika, tujuan pembelajaran menurut Kurikulum Merdeka meliputi beberapa aspek penting:

1. **Pemahaman Konsep:** Siswa dituntut untuk memahami konsep matematika secara menyeluruh, bukan sekedar menghafal rumus. Ini mencakup pemahaman angka, aritmatika, geometri, aljabar, dan statistik.
2. **Kemampuan Berpikir Kritis:** Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis siswa. Hal ini mencakup kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menerapkan konsep matematika dalam berbagai situasi.
3. **Keterampilan Praktis:** Berfokus pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan belajar bagaimana matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah praktis seperti manajemen keuangan, pengukuran, dan perencanaan.
4. **Kreativitas dan Inovasi:** Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif ketika menyelesaikan masalah matematika. Hal ini mungkin termasuk mempertimbangkan strategi dan metode penyelesaian yang berbeda.
5. **Kemandirian dan Tanggung Jawab :** Mengembangkan sikap kemandirian dalam belajar dan tanggung jawab terhadap hasil kerja sendiri. Siswa diharapkan untuk memiliki motivasi internal

dan mampu mengelola waktu serta sumber daya belajar mereka dengan baik.

6. Kolaborasi dan Komunikasi: Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain. pembelajaran matematika sering kali melibatkan kerja kelompok dan diskusi, yang membantu siswa dalam berbagai ide dan strategi.
7. Pengembangan Karakter: Mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti ketekunan, disiplin, dan integritas dalam pembelajaran matematika. Tujuannya adalah untuk mengembangkan sikap yang baik ketika menghadapi tantangan dan kesulitan.

Menurut uraian diatas kurikulum merdeka menekankan pada fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan metode dan materi pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa nya. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran sehingga anak-anak tertarik dengan apa yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat membawa efek psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) Pada tahap orientasi pengajaran, penggunaan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi pembelajaran. Sedangkan menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dalam (Ii & Teoritik, 2012) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut (JASMINE, 2014) menjelaskan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga sebagai berikut:

1. Media Visual ialah media yang bisa dilihat dengan Indera penglihatan. Contohnya seperti: media gambar, media foto, media komik, dan lain sebagainya.
2. Media Audio ialah media yang hanya bisa didengar dengan Indera pendengaran. Contohnya seperti: media suara, media musik dan lagu, siaran radio, dan lain sebagainya.
3. Media Audio Visual ialah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan dengan Indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya seperti: pementasan, film, dan lain sebagainya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran sendiri ialah untuk membantu guru dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan pembelajaran terasa menyenangkan. Menurut Wiratmoj dan sasonohardjo dalam junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat ini. Dengan demikian, menurut Zaini (2017:2), pendidik memerlukan media pembelajaran untuk mengalihkan perhatian peserta

didik agar tidak bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran. Direktorat pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional mengidentifikasi ada delapan manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik ialah:

- 1) Untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar
- 2) Gunakan berbagai metode dan media agar pembelajaran tidak membosankan
- 3) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas, tanpa adanya tekanan
- 4) Hemat waktu dengan menyajikan informasi penting secara sistematis dan mudah

e. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wahid (2018) terdapat dua fungsi media pembelajar yaitu sebagai: a) Fungsi AV (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik. Untuk memastikan bahwa siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru, guru harus menggunakan alat bantu seperti gambar, model, dan benda konkrit saat menyampaikan materi pembelajaran. Fungsi pertama media pembelajaran ialah sebagai alat yang membantu dalam menjelaskan apa yang disampaikan oleh guru. Karena tanpa media pembelajaran, penjelasan yang diberikan guru akan sangat tidak jelas.

Kedua, fungsi komunikasi. Menulis dan membuat media (sumber atau komunikator) dan menerima (membaca, melihat, mendengar) adalah dua bagian dari fungsi tersebut. Dari segi sejarah perkembangannya, media pembelajaran memiliki fungsi kedua, yaitu membantu peserta didik berkomunikasi dan berinteraksi dengannya, dan menjadikannya sebagai sumber belajar yang penting. Menurut Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) ada empat fungsi media pengajaran, khususnya dalam media Fungsi Atensi : Untuk menarik perhatian peserta didik untuk fokus pada materi pelajaran karena makna visual yang ditampilkan menyertai teks materi pelajaran.

1. Fungsi Afektif: Dapat dilihat dari seberapa senang peserta didik dalam belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, seperti tentang masalah sosial atau ras.
2. Fungsi Kognitif: Fungsi media visual yang terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memudahkan pemahaman dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung di dalam gambar.
3. Fungsi Kompensatoris: Fungsi media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memfasilitasi pemahaman teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca mengatur dan mengingat kembali informasi dalam teks.

3. Bilangan Pecahan

a. Pengertian Bilangan Pecahan

Menurut (Nafi'an, 2015) pecahan merupakan bilangan yang mempunyai jumlah kurang atau lebih dari utuh, terdiri dari pembilang dan penyebut,

pembilang merupakan bilangan terbagi, dan penyebut merupakan bilangan pembagi. Menurut Yuswita (2018), pecahan dapat diartikan bagian dari sesuatu yang utuh. Jadi Bilangan pecahan sendiri merupakan bilangan yang terdiri dari pembilang dan penyebut. Bilangan pembilang terletak pada atas garis, sedangkan penyebut berada di bawah garis

b. Macam-Macam Pecahan

a) Pecahan Biasa

Pecahan biasa atau bisa disebut dengan pecahan sederhana ialah pecahan yang terdiri dari dua angka yaitu pembilang (angka nya berada di atas garis pecahan) dan penyebut (angka nya berada di bawah garis pecahan). Contoh dari pecahan biasa sendiri seperti : $\frac{2}{3}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{4}{5}$. Pecahan digunakan untuk menunjukkan bagian dari keseluruhannya. Contoh lain nya lagi seperti : Andi memiliki 1 pizza, yang mana tiap bagian dibagi menjadi 5 bagian yang sama besar. Andi sudah memakan 3 bagian berarti Andi telah memakan $\frac{3}{5}$ dari pizza tersebut.

b) Pecahan Desimal

Pecahan desimal merupakan hasil perhitungan dari pecahan biasa. Bilangan desimal mempunyai dua angka atau lebih, dengan angk. Sebelum koma adalah satuan, dan angka setelah koma persepuluhan, perseratusan, dan seterusnya. Contohnya seperti : 0,5 setara dengan $\frac{5}{10}$ atau $\frac{1}{2}$. Cara menggantikan pecahan desimal dan pecahan biasalah ialah :

1. Pecahan Desimal ke Pecahan Biasa

Untuk mengubah desimal menjadi pecahan biasa, bagi angka setelah koma dengan 10,100,1000, dan seterusnya. Banyaknya angka "0" pada penyebut disesuaikan dengan banyaknya angka di sebelah kanan koma. Misalnya, 0.2 menjadi $\frac{2}{10}$ jika diubah menjadi pecahan

2. Pecahan Biasa ke Pecahan Desimal

Untuk mengubah pecahan biasa ke pecahan desimal ialah membagi pembilang dengan penyebut. Misalnya $\frac{1}{5}$ dapat diubah dengan membagi 1 dengan 5, sehingga hasilnya 0,2.

c) Pecahan Campuran

Bilangan campuran dihitung secara berbeda dari pecahan biasa dan bilangan bulat. Oleh karena itu, perbedaan antara pecahan biasa dan bilangan campuran ialah terdapat bilangan bulat. Bilangan campuran sendiri yakni $c \frac{a}{b}$ yang mana c sebagai bilangan bulat dan $\frac{a}{b}$ adalah pecahan. Contohnya dari pecahan campuran sendiri seperti $11\frac{1}{5}$ yang mana 1 merupakan bilangan bulat dan $\frac{1}{5}$ adalah pecahan.

d) Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah dua pecahan atau lebih yang nilai pembilang dan penyebutnya mempunyai perbandingan yang sama. Contohnya adalah $\frac{2}{5}$ dan $\frac{4}{10}$ yang merupakan pecahan senilai. $\frac{2}{5}$ perbandingan pembilang dan penyebutnya 2:5, sedangkan $\frac{4}{10}$ perbandingan pembilang dan penyebutnya adalah 4:10 atau sama dengan 2:5

4. Media Monopoli

A. Pengertian Media Monopoli

Monopoli adalah permainan papan di mana pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan melakukan sistem permainan yang terdapat pertanyaan untuk dijawab (Magfiroh, 2021). Permainan monopoli ini di desain dalam bentuk permainan monopoli matematika. Peraturan permainan ini hampir sama dengan peraturan permainan monopoli biasanya, hanya saja diubah sedemikian rupa sehingga setiap pemain harus siap menjawab pertanyaan atau tantangan matematika dari permainan tersebut.

B. Kelebihan Media Monopoli

Setiap media memiliki kelebihannya masing-masing. kelebihan media dari monopoli ini ialah:

1. Proses pembuatannya yang sederhana dan praktis

2. Permainan ini dapat melatih ketelitian dan kemampuan peserta didik dalam memainkannya
3. Peserta didik dapat merasa senang dan memiliki rasa ingin tau dalam memainkannya

C. Kelemahan Media Monopoli

Setiap media memiliki kelemahannya masing-masing. Kelemahan dari media monopoli ini ialah:

1. Tidak dapat digunakan pada materi bilangan pecahan saja
2. Dalam memainkannya membutuhkan tempat datar seperti meja atau lantai
3. Dalam memainkannya membutuhkan tempat datar seperti meja atau lantai



5. Indikator Pengembangan Media MOBICAH (Monopoli Bilangan Pecahan)

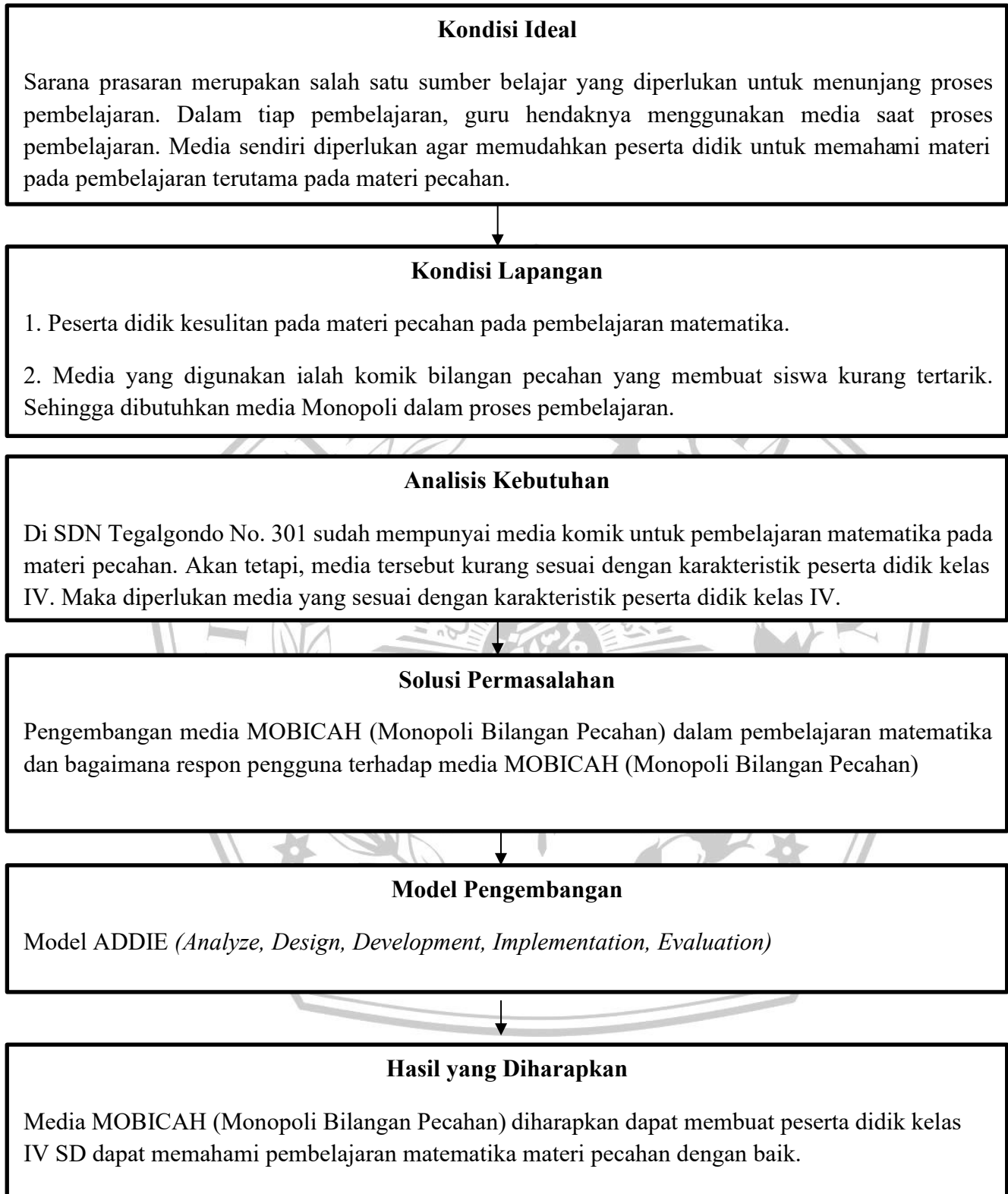
Indikator Capaian Peserta Didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1 Peserta didik dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 2 Peserta didik dapat memecahkan masalah operasi hitung penjumlahan pecahan 3 Peserta didik dapat membandingkan antar pecahan dengan pembilang satu dan antar pecahan dengan penyebut yang sama 4 Peserta didik dapat mengurutkan bilangan pecahan dari terkecil ke pecahan terbesar	1. Guru menyiapkan media MOBICAH (Monopoli Bilangan Pecahan) yang sudah dikembangkan. 2. Guru menyiapkan materi yang akan dipelajari yaitu bilangan pecahan. Kemudian guru menjelaskan sambil memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi bilangan pecahan dan disimak secara seksama. 3. Setelah peserta didik sudah memahami bilangan pecahan, peserta didik akan dibentuk beberapa kelompok untuk memainkan permainan MOBICAH. 4. Peserta didik diberikan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan soal. 5. Setelah permainan selesai, maka akan dihitung point yang paling banyak. 6. Peserta didik akan diberikan penjelasan untuk meluruskan jawaban yang salah 7. Melakukan refleksi kepada peserta didik terkait materi bilangan pecahan yang belum dipahami. 8. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik yang aktif dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar peserta didik. 9. Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama tentang kegiatan hari ini. 10. Peserta didik mengerjakan tes soal evaluasi secara mandiri.	Pembelajaran matematika pada kelas IV dengan materi bilangan pecahan melalui media MOBICAH. Tujuan dari kegiatan ini ialah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan masalah pada materi bilangan pecahan yang dipelajari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Judul Penelitian Terdahulu	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1. PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA BERBASIS STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN PECAHAN KELAS V SEMESTER 2 SEKOLAH DASAR (Putri Dian Permatasari, Joko Sulianto, Aries Tika Damayani. Februari 2024)	1. Hasil validasi materi monopoli matematika berbasis Student Teams Achievement Division mendapat nilai 88,6%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat di dalam media monopoli matematika berbasis Student Teams Achievement Division “sangat baik” dan “sangat layak digunakan”. 2. Validasi media monopoli matematika berbasis Student Teams Achievement Divisions mendapat nilai 89,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli matematika berbasis Student Teams Achievement Divisions “sangat baik” dan “sangat layak digunakan”.	Mengembangkan media pembelajaran monopoli matematika pada materi pecahan	Penelitian ini dilakukan pada anak kelas V (Lima)
2. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknoloi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong (Lestari et al., 2021)	Berdasarkan hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh skor sebesar 97,4% dan validasi media sebesar 97% sehingga dikatakan sangat layak. Oleh karna itu, media permainan monopoli layak digunakan untuk proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keefektifan serta motivasi belajar peserta didik.	Penelitian ini membahas terkait Upaya meningkatkan hasil belajar materi pecahan melalui permainan monopoli pecahan.	Penelitian tersebut merupakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas)
3. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KONSEP SISTEM IMUN BERBASIS HOTS (Mukrimaa et al., 2016)	berdasarkan hasil validasi media diperoleh persentase 89,67% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil validasi materi sebesar 85% dengan kriteria “sangat baik” dengan penelitian ini berhasil mengembangkan media monopoli system imun dengan hasil validasi yang “sangat layak digunakan” dalam proses pembelajaran.	Mengembangkan Media Monopoli	Pengembangan media pembelajaran lainnya terkait konsep imun berbasis HOTS

C. Kerangka Berpikir



(Sumber: Olahan Peneliti)