

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik mauoun tidak baik. (Makki dkk 2019:1).

Dr. Muhammad Fathurrohman, M.Pd.I (2017:8) menyatakan bahwa "Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen". Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Asis dan Ika 2016:8).

Hurit dkk (2021:2) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan yang memberikan perubahan dan proses mental pada diri individu terhadap pola pikir yang berubah melalui beberapa tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses dalam pembelajaran yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan materi bahan pelajaran, tetapi harus mampu mengubah watak sifat peserta didik memiliki watak pribadi yang sesuai dengan tujuan pendidikan pengajaran yang berkualitas dalam perkembangan pribadinya menjadi peserta didik yang memiliki watak pribadi yang berkarakter, misalnya menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap dirinya maupun masyarakat sekitarnya (Chomaidi & Salamah 2018:181).

Rohmah (2021:26) menyatakan bahwa "Mengajar merupakan aktivitas pendidik dengan menggunakan perangkat pembelajaran untuk membimbing peserta didik lebih efektif dan memperkuat pemahaman konsepnya". Mengajar pada hakekatnya adalah bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya (Kusumawati & Maruti 2019:58).

Heris Hendriana & M Afrilianto (2017:76) mengemukakan bahwa "Mengajar merupakan usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa, sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang disebut proses belajar sehingga tercapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu proses dan bagian dari belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran, namun tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain, komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran (Mariyati dan Wanto 2019:36-37). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Heris Hendriana & M Afrilianto (2017:76).

Khuluqo (2017:52) menyatakan bahwa "Inti dari pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik". Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru (Asis dan Ika 2016:8). Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses dan kegiatan yang bernilai edukatif, yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru dengan harapan pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dikuasai dan dimengerti peserta didik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkah laku pada diri individu (Donni Juni Priansa 2017:82). Sumiati dan Asra (2016:38) menyatakan bahwa "secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar".

Syafaruddin, Suplono & Burhanuddin (2019:80) menyatakan bahwa "Hasil Belajar adalah pemerolehan atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan". Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman (Arbangi dkk 2016:179).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa atau perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa melalui belajar, baik dari aspek kognitif,

afektif, dan psikomotor (Aries 2021:24). Hasil belajar sesuai dengan tujuan dan bidang tertentu dapat diukur atau diketahui dengan cara melakukan penilaian yang menunjukkan atas sejauh mana suatu kemampuan telah tercapai baik dinyatakan dengan angka, huruf ataupun pernyataan (Muhammad Sobri 2020:66). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mencapai keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran yang telah diajarkan dengan adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang mereka dapatkan melalui belajar.

2.1.5 Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Ahmad Susanto (2016:12) yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecedasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Rinawati (2020:39) menyatakan bahwa "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor pada diri siswa diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.
2. Faktor diluar diri siswa, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas, dan sumber belajar yang tersedia".

Menurut Ngalim Purwanto (2017:106-107) hasil belajar akan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam (internal) meliputi fisiologi (kondisi fisik,

kondisi panca indera) dan psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif) selanjutnya faktor dari luar (eksternal) meliputi lingkungan (alam, sosial) dan instrumental (kurikulum, guru, sarana, administrasi). Berdasarkan pengertian para ahli tersebut maka dapat di simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu internal yang berarti berasal dari diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Septy Nurfadhillah dkk 2021:15). Ida Bagus Made Astawa & I Gede Ade Putra Adnyana (2021:23) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran". Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Mustofa Abi Hamid 2020:4).

Ega Irma Wati (2016:3) menyatakan bahwa "Media Pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi seorang guru dengan siswa". Media pembelajaran adalah media – media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. (Abdul Wahab dkk 2021:3). Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar yang digunakan oleh guru agar peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.1.7 Pengertian Media Blok Pecahan

Media blok pecahan merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang proses berpikir siswa karena bentuknya yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah pecahan sehingga siswa dapat memainkan dan menghubungkannya secara langsung dengan konsep pecahan yang dipelajari agar pemahaman siswa yang tadinya abstrak dapat menjadi kongkret melalui pengalaman langsung (Latri, Ahmad Syawaluddin & Amrah 2019:42).

Jumanah, Arjudin & Awal Nur Kholifatur Rosyidah (2020:46) menyatakan bahwa "Melalui penggunaan alat peraga blok pecahan diharapkan siswa tidak merasakan kesulitan dalam mengerjakan soal pecahan dalam pembelajaran matematika, siswa akan lebih cepat menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru".

Fauzi Nahwan, Abdul Salim Choiri & Sunardi (2017:100) menyatakan bahwa "Media Blok Pecahan adalah media yang terbuat dari karton, dengan alas berbentuk lingkaran dan dapat dibagi sesuai dengan pecahan yang diinginkan. Media pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengkonstruksikan potongan-potongan abstrak menjadi suatu yang konkrit". Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa blok pecahan merupakan salah satu media pembelajaran yang terbuat dari kertas ataupun triplek yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami materi pecahan.

2.1.8 Kelebihan Media Blok Pecahan

Adapun kelebihan penggunaan media blok pecahan adalah sebagai berikut:

1. Bentuknya yang menarik dan berwarna-warni dapat menarik perhatian siswa
2. Membantu siswa dalam memahami materi pecahan yang disampaikan oleh guru.
3. Karena berbentuk konkret atau nyata, siswa mudah memahami materi yang diberikan melalui penggunaan media tersebut.
4. Media blok pecahan ringan dan mudah digunakan oleh siswa.

5. Bahan untuk pembuatan media mudah didapatkan dan dibuat.
6. Mudah di gunakan.

2.1.9 Kekurangan Media Blok Pecahan

Setiap media memiliki kelebihan dan tentu juga memiliki kekurangan, adapun kekurangan media blok pecahan, yaitu:

1. Akan sulit menggunakannya dan tidak praktis jika digunakan pada pecahan yang pembilangnya lebih besar dari penyebut.
2. Penggunaan media ini hanya dapat digunakan pada materi pecahan berbentuk sederhana, seperti: Membandingkan pecahan berpenyebut sama dan tidak sama

2.1.10 Pengertian Media Realita

Media realita merupakan suatu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah memahami pembelajaran materi pembelajaran yang berkaitan dengan benda nyata. Sederhananya media ini merupakan alat bantu mengajar berupa benda riil/nyata. Pemanfaatan media nyata dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan merangsang siswa dalam kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis siswa (Nurhasnawati dkk 2021:144). Nurhasnawati dkk (2021:144) juga menyatakan bahwa "Media realita berfungsi sebagai media yang menampilkan obyek nyata, media realita ini adalah alat bantu yang secara langsung memberikan pengalaman kepada siswa/penggunanya. Maka media ini banyak digunakan guru untuk memperkenalkan sesuatu yang baru. Media realita ini memberikan gambaran secara abstrak tetapi memberikan arti nyata bagi siswa".

Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan media ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman (Septy 2021:66). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media realita merupakan benda nyata yang digunakan guru sebagai media

pembelajaran agar siswa mudah memahami pembelajaran materi pembelajaran yang berkaitan karena menggunakan benda nyata.

2.1.11 Kelebihan Media Realita

1. Media mudah digunakan dan didapatkan.
2. Media realita berwujud objek nyata.
3. Memberikan makna nyata kepada peserta didik.
4. Meningkatkan penggunaan panca indera peserta didik.
5. Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik.

2.1.12 Kekurangan Media Realita

1. Penggunaan beberapa benda dari media tersebut membutuhkan pengawasan saat menggunakannya.
2. Harga dari benda yang digunakan sebagai media realita beragam.
3. Jika media berukuran besar maka tidak dapat dibawa ke ruang kelas.

2.1.13 Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas (Malinda 2018:1).

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses pembelajaran mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ahmad Susanto 2016:185). Pembelajaran matematika yang dilaksanakan terfokus pada melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis kreatif dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah (Ubu Umbara 2017:12).

Dwi Agustin Irmawati (2020:10) menyatakan bahwa “Mata pelajaran matematika lebih mengutamakan pada proses pembelajaran yang menonjolkan pada kemampuan berfikir logika. Untuk itu dalam proses pembelajarannya keaktifan siswa sangat diperlukan dalam usaha pencapaian hasil belajar. Dalam pembelajaran matematika agar mudah di mengerti oleh siswa, proses penalaran induktif dapat dilakukan dengan mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa (Ubu Umbara 2017:12). Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran matematika merupakan suatu proses pembelajaran yang dibangun oleh guru yang terfokus untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis kreatif dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah, dalam pembelajaran matematika lebih mengutamakan proses pembelajaran yang menonjol pada kemampuan berfikir logika.

2.1.14 Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di Sekolah dasar merupakan pembelajaran matematika yang memuat materi dasar matematika, adapun tujuan pembelajaran matematika secara khusus di sekolah dasar menurut Depdiknas sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika,
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah,
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Tombakan dan Selpius (2016:16-17) menyatakan bahwa “Tujuan pembelajaran matematika adalah mengacu pada fungsi matematika sebagai alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan serta tujuan pendidikan dasar adalah

1. Mempersiapkan anak agar sanggup menghargai perubahan dalam kehidupan dan dunia yang terus-menerus berkembang dan
2. Mempersiapkan anak agar mampu menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Ubu Umbara (2017:12) menyatakan bahwa “Matematika diajarkan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari”. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik dapat mengimplementasikan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.15 Materi pembelajaran

a. Pecahan

Pecahan merupakan bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan sejumlah benda dibagi menjadi kelompok-kelompok yang isinya sama maka setiap kelompok itu disebut dengan $\frac{1}{\text{Jumlah dalam kelompok}}$ (ReaRimDang 2021:16), adapun bentuk umum pecahan adalah $\frac{a}{b}$ dimana a adalah pembilang dan b adalah penyebut.

b. Membandingkan Pecahan

Membandingkan pecahan dengan memberi tanda $>$, $<$ dan $=$

$<$: Kurang dari / Lebih kecil dari

$>$: Lebih dari / Lebih besar dari

$=$: Sama dengan

c. Cara Membandingkan Pecahan

1. Jika penyebutnya sama langsung dapat diketahui mana yang lebih besar.
2. Jika pecahan berpenyebut tidak sama maka terlebih dahulu harus di samakan penyebutnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Penyebab rendahnya hasil belajar matematika yang telah dipaparkan pada latar belakang yaitu pada pembelajaran matematika peserta didik tidak menguasai perkalian, dapat diketahui bahwa perkalian sangat berkaitan dan digunakan pada materi pembelajaran matematika lainnya, hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada masa pandemik *Covid19*, pelaksanaan pembelajaran matematika secara daring menyebabkan kegiatan pembelajaran khususnya matematika tidak berlangsung secara efektif karena guru memiliki keterbatasan untuk menjelaskan materi dan guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi, siswa yang tidak dapat memahami materi akhirnya ketinggalan pembelajaran, dan bagi peserta didik yang orang tuanya memiliki banyak pekerjaan, tidak dapat mengajari anak di rumah, sehingga tugas yang diberikan, tidak dikerjakan dan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti ingin melakukan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam salah satu materi pembelajaran matematika yaitu pecahan. Pecahan merupakan salah satu materi pembelajaran matematika yang kebanyakan sulit dipahami oleh siswa sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tersebut lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini pada materi pecahan media yang dapat digunakan adalah media blok pecahan dan media realita. Media blok pecahan yang terbuat dari spons yang berbentuk lingkaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan karena berbentuk lingkaran yang simetris dan dapat langsung digunakan oleh guru. Sedangkan Media realita yang digunakan dalam pembelajaran pecahan adalah benda-benda yang berbentuk simetris, sehingga benda dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar sehingga media realita dapat menjadikan pembelajaran lebih nyata adapun media realita yang digunakan pada penelitian ini dalam wujud buah yang di potong menjadi beberapa bagian yang akan ditetapkan. Sehingga melalui blok pecahan dan media realita

tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah.

Berdasarkan paparan tersebut untuk mengetahui bagaimana perbandingan media blok pecahan dan media realita, maka peneliti akan melakukan tes soal berbentuk essay terhadap hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan soal essay dengan *pre test* pertama tanpa menggunakan media, dan *post test* menggunakan kedua media pembelajaran yang telah ditetapkan, untuk tahap selanjutnya peneliti akan menemukan apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media blok pecahan lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media realita di kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan pemberian materi oleh guru yang akan memberikan perubahan dan proses mental pada diri peserta didik terhadap pola pikir yang berubah melalui beberapa tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan.
2. Hasil belajar adalah nilai yang di peroleh oleh peserta didik setelah mencapai keberhasilan dalam mempelajari materi membandingkan pecahan pada mata pelajaran matematika di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang telah di tentukan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran yang telah diajarkan dengan adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang mereka dapatkan melalui belajar.
3. Media blok pecahan dan media realita adalah jenis media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar yang digunakan oleh guru agar peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

4. Blok pecahan adalah salah satu media pembelajaran yang terbuat dari kertas ataupun triplek yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami materi pecahan.
5. Media realita adalah benda nyata yang digunakan guru sebagai media pembelajaran agar siswa mudah memahami pembelajaran materi pembelajaran yang berkaitan karena menggunakan benda nyata.
6. Hakikat pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran yang dibangun oleh guru yang terfokus untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis kreatif dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah, dalam pembelajaran matematika lebih mengutamakan proses pembelajaran yang menonjol pada kemampuan berfikir logika.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa menggunakan media blok pecahan lebih baik daripada hasil belajar menggunakan media realita di kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.