

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pengamatan, atau instruksi. Belajar merupakan aktivitas mental yang melibatkan berbagai aspek kognitif seperti pemahaman, pemikiran, dan pemecahan masalah. Proses ini terjadi baik secara formal di lingkungan pendidikan maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Suparno (2020:45) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil dari pengalaman. Pendekatan kognitif menekankan pada bagaimana informasi diproses oleh otak manusia, yang mempengaruhi kemampuan untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan baru dalam konteks kehidupan nyata.

Sejalan dengan pendapat ini, Purwanto (2021:123), menjelaskan bahwa belajar mencakup perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman, bukan oleh faktor bawaan atau keadaan sementara. Hal ini menunjukkan bahwa belajar harus berdampak jangka panjang. Di mana individu membangun pengetahuan baru dan mengubah perilaku secara permanen. Dimiyati dan Mujiono (2020:112) menyatakan bahwa proses belajar akan berhasil jika individu mampu menginternalisasi informasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya menghasilkan perubahan yang berkelanjutan dalam cara berpikir dan bertindak. Sulastri (2020:59) juga mengungkapkan bahwa belajar adalah proses dinamis yang berfokus pada perubahan perilaku dan kemampuan individu, yang didorong oleh interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman, bukan faktor bawaan atau kondisi sementara. Proses ini

melibatkan pemahaman, pemikiran, dan pemecahan masalah, serta mengarah pada perubahan jangka panjang dalam perilaku dan keterampilan seseorang.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai melalui penilaian terhadap perubahan perilaku siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Mulyasa (2020:76) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman pembelajaran. Hasil belajar juga menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, dan sebagai indikator keberhasilan dalam pendidikan. Sukmadinata (2019:51) menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada yang dipelajari siswa, tetapi juga pada kemampuan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi kehidupan yang nyata.

Hasil belajar juga menggambarkan efektifitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sebagai indikator keberhasilan pendidikan, hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode, seperti tes tertulis, penilaian praktik, atau observasi langsung. Arikunto (2020:67), menekankan bahwa hasil belajar adalah pencerminan dari interaksi antara siswa dan lingkungan belajar, di mana siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan perilaku dan efektivitas pembelajaran.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sardiman (2020:45) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi motivasi, kecerdasan, minat, dan kesiapan belajar. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan belajar. Kecerdasan atau intelegensi mempengaruhi seberapa cepat siswa memahami materi, sedangkan minat membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari sesuatu. Selain itu, kesiapan belajar baik fisik, mental, maupun emosional juga penting untuk memastikan siswa dapat menerima pelajaran dengan optimal.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup elemen-elemen dari luar diri siswa yang turut mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan belajar yang kondusif, seperti ruang kelas yang nyaman dan interaksi sosial yang baik, akan mendukung proses belajar siswa. Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, termasuk penggunaan media pembelajaran yang efektif, juga berperan besar dalam membantu siswa memahami materi. Selain itu, dukungan dari orang tua, baik dalam bentuk motivasi maupun bantuan belajar di rumah, sangat berpengaruh terhadap motivasi dan kesuksesan belajar siswa. Faktor eksternal lainnya termasuk kurikulum yang sesuai dan ketersediaan sumber belajar yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses di mana seorang pendidik atau guru mentransfer pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai kepada siswa dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses ini tidak hanya melibatkan pemberian informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga mencakup upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta pengembangan sikap dan karakter yang baik pada diri siswa. Sehubungan dengan pendidikan, guru tidak hanya berperan sebagai

penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan proaktif.

Sardiman (2019:67) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu interaksi yang terencana antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik. Dalam aktivitas mengajar, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses pembelajaran agar dapat memahami dan mengaplikasikan materi secara efektif. Arikunto (2020:105) menjelaskan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan guru di dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan. Mengajar tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Guru bertugas untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membimbing siswa dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengembangan karakter. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk belajar mandiri dan kreatif.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses di mana siswa dan guru saling berinteraksi untuk memahami, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai. Bukan hanya tentang menyampaikan informasi, pembelajaran melibatkan bimbingan dan dorongan dari guru agar siswa bisa berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Sudjana (2019:34) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses ini melibatkan berbagai metode dan strategi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk

aktif berpartisipasi dan berkolaborasi. Guru perlu menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran agar materi dapat dipahami dengan baik. Hamalik (2020:45) menyatakan bahwa pembelajaran juga mencakup evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi perkembangan kemampuan siswa secara holistik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah proses interaktif untuk transfer pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan metode dan evaluasi yang disesuaikan agar materi dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran membantu guru untuk menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Dengan adanya media, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Arsyad (2020:17), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran. Media ini dapat berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamdani (2021:45), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, mulai dari bentuk, mulai dari buku, gambar, video, hingga teknologi digital seperti komputer dan aplikasi pembelajaran daring. Dengan media yang

tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Media Papan Pecahan

Media papan pecahan merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan. Papan pecahan ini biasanya terdiri dari bagian-bagian pecahan yang dapat dipisahkan atau disusun kembali untuk menunjukkan perbandingan dan operasi pecahan, seperti penjumlahan dan pengurangan. Arikunto (2017:45) menyatakan bahwa papan pecahan adalah alat peraga visual yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami pecahan dengan cara memecah atau membagi suatu bentuk menjadi bagian-bagian yang menunjukkan pecahan tertentu.

Hamdani (2020:53) menyatakan bahwa papan pecahan adalah alat yang sangat berguna untuk memvisualisasikan bilangan pecahan dan bagian-bagian dari satu kesatuan utuh, membantu siswa melihat pecahan sebagai bagian dari keseluruhan. Dengan itu siswa dapat lebih mudah memahami konsep pecahan seperti perbandingan, penjumlahan, dan pengurangan pecahan. Hal ini membantu mengurangi kesalahpahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, sehingga mereka lebih mampu menginternalisasi konsep secara konkret.

2.1.8 Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Pecahan

Fitriani, W., Suwarjo, & Wangid, M. N. (2021:71) menyatakan bahwa media papan pecahan dapat membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami, serta memungkinkan mereka untuk membandingkan dan mengurutkan pecahan berdasarkan nilai yang ada.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Media Papan Pecahan:

1. Siapkan papan pecahan dan potongan-potongan yang berbentuk donat, pizza, atau buah-buahan, masing masing dengan jumlah bagian yang berbeda seperti 2,3,4, dan seterusnya hingga 10).
2. Guru memberikan soal pada setiap potongan kue yang terdiri atas 5 bagian. Pada kue pertama, misalnya, guru mengarsir 2 bagian, sementara pada kue kedua guru mengarsir 4 bagian.
3. Siswa kemudian menuliskan pembilang dan penyebut sesuai dengan jumlah bagian yang diarsir pada kolom yang telah disediakan.
4. Setelah menuliskan jawaban, siswa diminta untuk membandingkan nilai pecahan dari kedua kue tersebut, misalnya $\frac{2}{5} < \frac{4}{5}$.
5. Selanjutnya, siswa diminta menyusun potongan-potongan pecahan berdasarkan urutan nilai dari yang terkecil hingga yang terbesar, dengan penyebut yang sama.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pecahan

Media papan pecahan merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami konsep pecahan. Paulina et al (2021), menyatakan bahwa penggunaan media dapat menambah minat pada peserta didik, juga memotivasi siswa untuk bersemangat dalam pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan proses pembelajaran penggunaan khususnya matematika.

Berdasarkan pendapat Mulyani (2022:165), Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media papan pecahan:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Membantu memperjelas konsep bilangan pecahan.
3. Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memahami konsep pecahan.
5. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kekurangan media papan pecahan:

1. Membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pembelajaran dibanding metode konvensional.
2. Membutuhkan kreatifitas yang tinggi untuk membuatnya lebih menarik.

2.1.10 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang masih sering digunakan di sekolah-sekolah, di mana guru menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar (*Teacher-centered*). Guru menyampaikan materi secara verbal kepada siswa, sementara siswa berperan sebagai pendengar dan penerima informasi tanpa banyak interaksi. Model ini umumnya menggunakan ceramah atau presentasi sebagai metode utama, dengan sedikit melibatkan siswa dalam diskusi atau aktivitas praktis. Dalam pembelajaran konvensional, komunikasi berjalan satu arah, dan siswa cenderung pasif dalam proses belajar.

Putri (2020:33) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki kelemahan karena siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran aktif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dapat kurang optimal. Model ini juga sering dianggap monoton karena kurangnya variasi dalam strategi pengajaran, yang membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Namun, pembelajaran konvensional tetap dianggap efektif untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu singkat, terutama dalam situasi di mana sumber daya atau waktu terbatas. Oleh karena itu, metode konvensional perlu diimbangi dengan pendekatan yang lebih inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.11 Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang struktur, pola, dan hubungan antara angka, bentuk, serta ruang. Matematika digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari dan mengembangkan kemampuan berpikir logis serta analitis. Setiawan (2021:13) menyatakan bahwa matematika merupakan alat yang digunakan untuk berpikir secara sistematis, logis, dan objektif dalam memecahkan masalah sehari-hari. Penugasan konsep-konsep dasar matematika sangat penting dalam membentuk kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan

kreatif. Selain itu, matematika juga berperan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pemahaman yang baik, siswa dapat menerapkan matematika untuk menyelesaikan berbagai masalah yang kompleks dan beragam, baik di bidang akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat untuk memahami konsep-konsep dasar matematika, tetapi juga untuk melatih siswa dalam menghadapi tantangan yang memerlukan pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Rahmawati (2022:27) menyatakan bahwa matematika juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir abstrak, di mana siswa diajak untuk memahami konsep yang tidak selalu bersifat nyata, seperti bilangan, bentuk geometris, dan fungsi. Hal ini membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan rumus atau prosedur, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir yang lebih luas, seperti berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Pratama (2023:45), menyatakan bahwa melalui matematika, siswa juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan berkolaborasi dengan orang lain. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang matematika dan penerapannya akan memberikan siswa landasan yang kuat untuk berkembang di berbagai aspek kehidupan.

2.1.12 Materi Pembelajaran

a. Pengertian Pecahan

Pecahan adalah suatu bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan atau suatu benda yang telah dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. Suherman (2021:52) menyatakan bahwa pecahan adalah bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan. Pecahan digunakan untuk menyatakan besaran yang tidak utuh, yang terdiri dari pembilang dan penyebut.

Pecahan biasa ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$, di mana:

a (pembilang): bagian yang diambil atau dihitung dari keseluruhan.

b (penyebut): jumlah total bagian yang sama besar dari suatu keseluruhan.

Pecahan digunakan untuk menunjukkan seberapa besar suatu bagian dibandingkan dengan keseluruhan, baik itu dalam konteks benda, waktu, atau ukuran lainnya.

Contoh pecahan:

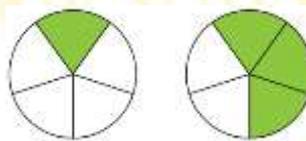


Gambar 2.1 Daerah Arsir Pecahan yang dapat Dituliskan Menjadi $\frac{1}{2}$

Pembilang 1, penyebut 2, dibaca satu per dua. Ini berarti bahwa keseluruhan benda telah dibagi menjadi 2 bagian yang sama, dan satu dari dua bagian tersebut diambil.

b. Pecahan dengan Penyebut Sama

Pecahan dengan penyebut sama adalah pecahan-pecahan yang memiliki angka penyebut yang identik atau sama. Dalam pecahan ini, pembilangnya mungkin berbeda, tetapi penyebutnya tetap sama. Slamet Riyadi (2020:43) menyatakan bahwa pecahan berpenyebut sama berarti kedua pecahan tersebut terbagi menjadi jumlah bagian yang sama besar, sehingga dalam operasi penjumlahan atau pengurangan, pembilang dapat langsung dijumlahkan atau dikurangi tanpa mengubah penyebutnya.



$$(i) = \frac{1}{5}$$

$$(ii) = \frac{3}{5}$$

Gambar 2.2 Pecahan dengan Penyebut Sama

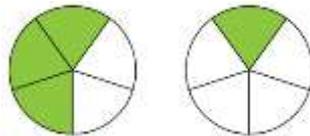
Gambar diatas menunjukkan pecahan dengan penyebut sama, di mana kedua pecahan memiliki penyebut yang sama yaitu 5.

1. Membandingkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama

Sama seperti membandingkan bilangan cacah, untuk membandingkan pecahan dengan penyebut sama digunakan tanda “>”, “<” dan “=”.

- Jika pembilang pertama lebih besar, maka pecahan pertama lebih besar.
- Jika pembilang kedua lebih besar, maka pecahan kedua lebih besar.
- Jika kedua pembilang sama, maka kedua pecahan sama.

Contoh:



Gambar 2.3 Membandingkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama

$\frac{3}{5} > \frac{1}{5}$ karena 3 lebih besar dari 1. Jika kita membandingkan $\frac{3}{5}$ dan $\frac{3}{5}$, maka keduanya sama karena pembilangnya sama.

2. Mengurutkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama

Untuk mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama, kita cukup melihat pembilangnya. Pecahan dengan pembilang yang lebih besar akan bernilai besar, dan pecahan dengan pembilang yang kecil akan bernilai lebih kecil. Dengan kata lain, kita dapat mengurutkan pecahan dari yang terbesar hingga terkecil, atau sebaliknya, hanya dengan membandingkan angka pembilang.

Contoh:

$$\frac{4}{5}, \frac{2}{5}, \frac{3}{5}$$

Untuk mengurutkannya dari yang terkecil hingga terbesar, kita hanya perlu melihat nilai pembilangnya:

- Pembilang 2 adalah yang terkecil, jadi $\frac{2}{5}$ adalah yang terkecil.
- Pembilang 3 lebih besar dari 2, jadi $\frac{3}{5}$ adalah nilai menengah.
- Pembilang 4 adalah yang terbesar, jadi $\frac{4}{5}$ adalah yang terbesar.

Maka, urutan dari yang terkecil hingga terbesar adalah: $\frac{2}{5}, \frac{3}{5}, \frac{4}{5}$.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 101733 Sei Semayang Sunggal, dari hasil nilai Ujian Semester Akhir siswa kelas IV, terlihat hasil belajar matematika masih rendah, dari 23 siswa, hanya 8 siswa (34,7%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa (65,2%) lainnya tidak mencapai ketuntasan belajar. Teridentifikasi akar penyebab masalah sebagai berikut: 1) Kesulitan siswa dalam memahami materi pada pecahan. 2) Rendahnya hasil belajar siswa. 3) kurangnya penggunaan media maupun alat peraga dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi tersebut, bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101733 Sei Semayang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang masih konvensional yang dapat membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Siswa juga beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, untuk pemahaman dan hasil belajar siswa. Variabel yang akan diteliti adalah Pengaruh penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Secara keseluruhan, penggunaan media papan pecahan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi pecahan. Selain itu, media ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu mengatasi beberapa masalah yang telah teridentifikasi.

2.3 Definisi Operasional

Untuk memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti, maka perlu dibuat definisi operasional yaitu:

1. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

2. Hasil belajar adalah hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes atau evaluasi pembelajaran dengan menggunakan papan pecahan pada materi pecahan.
3. Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pecahan kepada siswa, dengan menggunakan media pembelajaran papan pecahan.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memahami dan mengerjakan soal-soal pecahan dengan menggunakan media pembelajaran papan pecahan.
5. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pecahan.
6. Pembelajaran konvensional adalah metode pengajaran tradisional yang menggunakan ceramah atau penjelasan lisan pada materi pecahan.
7. Pecahan adalah sebuah bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan yang memiliki pembilang dan penyebut.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi Pecahan kelas IV SDN 101733 Sei Semayang Sunggal.