

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa. Umar, *et al.*, (2022) menyatakan bahwa Mata pelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki peranan sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa yang diperlukan untuk perkembangan akademik dan kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya mengajarkan keterampilan berhitung tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis serta kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sangat dibutuhkan di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Menurut Nurfadhillah *et al.*, (2021) matematika merupakan aspek penting dalam pendidikan di mana tujuan pembelajaran matematika ialah mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan komunikasi siswa.

Kondisi tersebut sangat terbalik dengan kondisi nyata saat ini bahwa mata pelajaran matematika telah lama dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Setiawan, (2024) menilai masih banyak siswa-siswi yang takut dan cemas dengan pembelajaran matematika. Handayani, (2016) yang menyatakan bahwa terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika dikarenakan pelajaran tersebut dianggap sebagai suatu pembelajaran yang menakutkan, membosankan, hingga menjadi beban bagi siswa mengingat matematika adalah mata pelajaran abstrak, penuh angka, dan rumus. Matematika seringkali membuat antusiasme siswa di kelas menurun drastis, akibatnya timbul

persepsi buruk di mata siswa dalam menghadapi mata pelajaran matematika di kelas. Penyebab munculnya persepsi buruk pada matematika menurut Jalal, (2020) disebabkan matematika merupakan mata pelajaran bersifat abstrak yang penuh angka dan rumus-rumus ditambah dengan teknik pengajaran yang konvensional dan cenderung monoton sehingga siswa merasa mudah bosan untuk belajar yang kemudian berdampak pada rendahnya pemahaman siswa pada materi pelajaran matematika. Matematika masih dianggap “hal yang menakutkan” oleh sebagian siswa-siswi.

Perkembangan teknologi media digital disampaikan menurut Agustin, (2025) berlangsung cepat dan memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Di tengah tantangan pelaksanaan pembelajaran matematika, integrasi teknologi dapat menjadi solusi esensial dalam mentransformasi proses pembelajaran. Era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut pembelajaran yang tidak lagi bersifat konvensional, melainkan adaptif terhadap kemajuan teknologi digital untuk mencapai relevansi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Putra, (2024) bahwa urgensi dan potensi transformasi teknologi digital dalam sistem pendidikan Indonesia mengarah pada pembelajaran yang lebih inklusif, dinamis, dan adaptif di era digital.

Kondisi nyata terkait kemampuan siswa terhadap mata pelajaran matematika yang dipaparkan sebelumnya sangat selaras berdasarkan hasil pra-penelitian dari kegiatan wawancara, penyebaran kuesioner, sampai kegiatan observasi yang telah dilakukan di SDN Sutorejo 1/ 240 Kota Surabaya.

Kegiatan wawancara dilakukan pada Senin, 29 September 2025 kepada guru kelas IV A. Hasil wawancara mengonfirmasi bahwa tujuan pembelajaran yang telah disusun guru pada pembelajaran matematika tidak semua dapat tercapai sehingga terdapat sebagian besar siswa yang belum mencapai nilai KKTP mata pelajaran matematika yang sudah ditentukan sekolah yang sebesar 75. Beberapa materi matematika yang sudah diajarkan seperti perkalian bersusun dan konsep Pecahan dikonfirmasi belum dapat diajarkan secara maksimal di dalam kelas. Menurut Ibu Ratih, kondisi kelas yang sering tidak kondusif dan siswa kelas IV A yang kurang fokus menjadi penyebab utama dari kesulitan guru menyampaikan materi. Selain itu, meski media pembelajaran pernah diaplikasikan di dalam kelas pada pembelajaran matematika, penggunaannya masih terbilang kurang.

Penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada siswa kelas IV A dilakukan pada Senin, 29 September 2025. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut diketahui, didapat 84% jawaban positif pada pernyataan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit meliputi 42% siswa menjawab 'sangat setuju' dan 42% siswa menjawab 'setuju'. Sebanyak 73% jawaban positif yang meliputi 31% siswa 'sangat setuju' dan 42% siswa 'setuju' pada pernyataan bahwa mereka kurang menguasai materi pecahan yang sebelumnya telah guru ajarkan. 77% jawaban positif didapat dari pernyataan yang menyatakan bahwa pecahan adalah materi matematika yang abstrak dan memerlukan media konkret untuk memperjelas materi, meliputi 50% memilih 'sangat setuju' dan 27% menjawab 'setuju'. Sebanyak 80% siswa merespons positif, meliputi 65% menjawab 'sangat setuju' dan 15% menyatakan 'setuju' pada pernyataan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi abstrak matematika seperti pecahan daripada hanya

mengandalkan buku pelajaran, sebanyak 80% siswa setuju bahwa mereka senang belajar dengan media visual yang konkret.

Pelaksanaan Observasi sebagai kegiatan Pra-penelitian terakhir dilaksanakan pada Senin, 13 Oktober 2025 sesuai dengan jadwal mata pelajaran matematika kelas IV A. Hasil Observasi menjelaskan bahwa saat observasi dilakukan, model pembelajaran yang diterapkan guru adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dan tidak menggunakan media Pembelajaran baik media konvensional maupun digital. Pendekatan yang digunakan guru mengarah pada *teacher center learning* dengan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket saja. Guru lebih sering menggunakan sarana Pembelajaran yang sudah ada di dalam kelas, seperti papan tulis dan spidol. Berkaitan dengan ini, diketahui hampir sebagian besar siswa menyimak penjelasan guru, tetapi guru harus memberikan teguran di jeda-jeda waktu tertentu secara berkali-kali karena siswa menjadi ramai sendiri saat guru sedang menuliskan materi di papan tulis sehingga kelas menjadi kurang kondusif di mana hal ini sesuai dengan hasil wawancara sebelumnya tentang kendala kondisi kelas yang tidak kondusif. Guru cenderung mengajar dengan metode ceramah meski beberapa kali melemparkan pertanyaan di kelas, tetapi respons siswa terhadap pertanyaan yang diajukan guru tidak seperti yang diharapkan. Metode tanya jawab yang digunakan guru tidak membuat siswa tertarik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Melalui wawancara singkat siswa sebagai tindak lanjut yang dilakukan pasca Pembelajaran saat dilakukan observasi, dikonfirmasi bahwa minimnya Partisipasi siswa tersebut disebabkan karena proses Pembelajaran matematika berlangsung secara monoton sehingga menyebabkan kurangnya atensi siswa untuk aktif dan kondusif di dalam kelas. Hal ini yang

kemudian menimbulkan masalah serius yakni kesulitan siswa dalam memahami materi, sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik dan tidak dapat fokus karena merasa tidak mampu pada Pembelajaran matematika.

Permasalahan utama berdasarkan kondisi nyata di atas melibatkan kecemasan siswa dalam menghadapi matematika dan rendahnya penguasaan siswa pada materi pada pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, contohnya materi pecahan serta belum digunakannya media pembelajaran yang dapat mengonkretkan materi pecahan tersebut. Materi pecahan yang abstrak membutuhkan media konkret agar siswa dapat memvisualisasikan dan memahami konsep pecahan serta operasinya dengan baik. Tanpa media yang tepat, siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi pecahan yang abstrak sehingga hasil belajar kognitif mereka akan rendah. Islamiyah, *et al.*, (2025) mendukung pernyataan ini dengan mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran konkret adalah salah satu solusi alternatif karena dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami khususnya pada materi pecahan. Selain itu, Prodromou & Frederiksen, (2018) mengonfirmasi bahwa kesulitan siswa menghadapi matematika yang disebabkan karena rasa cemas dapat disolusikan melalui penggunaan visualisasi pada pembelajaran matematika seperti penggunaan grafik, ilustrasi, dan gambar, untuk meminimalisir dan mencegah kecemasan yang dirasakan siswa.

Prioritas permasalahan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik guna memfasilitasi siswa dalam memahami materi pecahan secara konkret. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran pecahan berbentuk semangka yang dapat memvisualisasikan pecahan secara nyata dan interaktif sehingga pembelajaran terasa lebih efektif dan menarik. Media ini

memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan, kontekstual, dan aktif pada materi membandingkan nilai antar pecahan senilai kemudian mengurutkannya.

Efektivitas media pembelajaran berbentuk papan pecahan dengan visual benda konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika telah banyak ditunjukkan oleh penelitian-penelitian terdahulu. Ulandani, *et al.*, (2024) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pemahaman siswa pada materi pecahan di kelas 3 SD Negeri 6 Simpangkatis mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran papan pecahan. Selaras dengan pernyataan tersebut, Winanda, *et al.*, (2024) mengungkapkan bahwa Media pecahan dapat membantu siswa menemukan relevansi antara matematika dengan kehidupan sehari-hari. Media ini meningkatkan minat belajar siswa, pemahaman konsep matematika yang lebih baik, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan pengembangan keterampilan sosial, sehingga Penggunaan media pecahan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. Konfirmasi pernyataan yang sama juga dinyatakan oleh Syidiqie, *et al.*, (2025) bahwa Media Konkrit papan tempel pecahan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta membantu memvisualisasikan konsep abstrak pada materi pecahan secara konkret sehingga berdampak positif pada pemahaman siswa sekolah dasar.

Banyaknya penelitian sebelumnya yang secara konsisten menunjukkan bahwa media konkret seperti papan pecahan sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak menjadi penguat dasar teoritis penelitian ini untuk mengembangkan Media Papan Pecahan Semangka pada materi pecahan yang cenderung abstrak. Namun, meskipun penelitian-penelitian terdahulu

telah banyak yang mengembangkan media konkret semacam Papan Pecahan, belum banyak pengembangan media yang memanfaatkan teknologi digital atau hanya menggunakan media konvensional. Maka, keunggulan dan pembeda dari pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini ialah pengintegrasian media pembelajaran konkret dengan teknologi digital seperti video pembelajaran berbasis animasi yang dapat diakses melalui *barcode* sehingga pengaplikasian teknologi digital pada pengembangan media ‘pecahan semangka’ dapat lebih relevan dengan era teknologi digital saat ini.

Visualisasi semangka pada media konkret ‘Pecahan Semangka’ juga menjadi pembeda dari pengembangan media papan pecahan lain di mana Pemilihan visual ini sangat memperhatikan relevansinya dalam konteks nyata. Pemilihan visual semangka didasarkan pada upaya kuat untuk mengaitkan materi matematika pecahan yang abstrak dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui visual buah yang mudah dijumpai. Semangka sendiri merupakan buah yang seringkali menjadi salah satu menu dalam program pemerintah Makanan Bergizi Gratis (MBG) di SDN Sutorejo I/ 240. Keterkaitan siswa terhadap buah ini secara berkala dan langsung menciptakan keterkaitan yang besar sehingga dengan menggunakan visual semangka yang mudah mereka temui di sekolah, materi pecahan tidak lagi terasa asing melainkan dapat lebih terhubung langsung dengan pengalaman personal dan kegiatan rutin mereka di sekolah.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan relevansi terhadap perkembangan teknologi sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah serta dapat membangun proses pembelajaran yang aktif dan

menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik siswa, materi, dan relevansi perkembangan era digital tersebut yaitu Media Papan Pecahan Semangka yang diintegrasikan dengan teknologi digital berupa video pembelajaran berbasis animasi. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan Semangka pada Materi Membandingkan dan Mengurutkan Nilai Pecahan di Kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kevalidan Media Papan Pecahan Semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan?
- 2) Bagaimana keefektifan Media Papan Pecahan Semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan?
- 3) Bagaimana kemenarikan Media Papan Pecahan Semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan media papan pecahan semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan dari pengembangan media papan pecahan semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan.
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan dari pengembangan media papan pecahan semangka pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan di kelas IV SDN Sutorejo I/ 240 Surabaya yang dikembangkan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media Pecahan Semangka adalah sebagai berikut:

- 1) Media Papan Pecahan Semangka merupakan judul atau nama dari Media Pembelajaran berbentuk Papan Pecahan dengan visual semangka.
- 2) Media Papan Pecahan Semangka dibuat dengan bahan dasar 2 susun tripleks yang direkatkan menjadi satu. Tripleks dengan ketebalan 6 mm untuk permukaan depan yang akan dilubangi dan diisi *Puzzle* pecahan, dan tripleks dengan ketebalan 3 mm untuk permukaan belakang. Seluruh permukaan media dilapisi pelapis kayu HPL. Selain untuk menambah nilai estetika, pelapis kayu HPL ini digunakan agar media dapat lebih tahan lama dan tahan air.
- 3) Media Papan Pecahan Semangka berbentuk seperti papan dengan permukaan depan terdapat 10 lingkaran yang dibuat seperti *Puzzle* pecahan

bervisual buah semangka dengan nilai $1, \frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{7}$, dan $\frac{1}{8}$. Setiap *Puzzle* pecahan semangka dapat diisi di lingkaran-lingkaran yang tersedia.

- 4) Selain 8 lingkaran sebagai visual konkret pecahan, terdapat 2 lingkaran yang dibiarkan kosong sebagai tempat pembuktian untuk membandingkan nilai antar dua pecahan.
- 5) Media Papan Pecahan Semangka tidak hanya mengusung materi Perbandingan nilai pecahan, tetapi juga Pengurutan pecahan sesuai dengan Capaian Pembelajaran fase B yakni, ‘Murid dapat melakukan perbandingan dan pengurutan pecahan dengan pembilang satu dan antar Pecahan dengan penyebut yang sama’.
- 6) Pengurutan pecahan pada media pembelajaran ini direalisasikan melalui kotak putih yang dilapisi mika tebal agar dapat dijadikan sebagai papan tulis, tempat siswa dapat menuliskan urutan pecahan setelah membuktikan nilai pecahan yang ada.
- 7) Media Papan Pecahan Semangka dibuat berukuran 70 cm x 80 cm.
- 8) Pada Media bagian atas, ditempel tulisan ‘Pecahan Semangka’ sebagai judul.
- 9) Terdapat *barcode* video animasi pembelajaran tentang materi sebagai penguatan pembelajaran. Video animasi yang dapat di-*scan* melalui *barcode* ini merupakan bentuk pengintegrasian teknologi agar pembelajaran dapat lebih relevan sesuai dengan era teknologi digital pada saat ini.
- 10) Media Papan Pecahan Semangka dilengkapi dengan buku panduan sebagai penunjang dalam pengaplikasian media pada pembelajaran agar dapat digunakan baik dengan arahan guru maupun siswa secara mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Pengembangan Media Papan Pecahan Semangka pada penelitian ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada materi membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan. Pentingnya penelitian pengembangan ini secara garis besar diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang Media Papan Pecahan Semangka ini. Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian pengembangan Media Papan Pecahan Semangka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa, secara praktis penelitian ini memberikan solusi nyata terhadap permasalahan kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan yang abstrak. Melalui media pembelajaran 'Pecahan Semangka' yang dikembangkan, siswa memperoleh akses terhadap alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep pecahan secara konkret dan kontekstual. Media ini membantu siswa mengatasi hambatan belajar yang selama ini dialami akibat pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Dengan pendekatan *student center learning* yang difasilitasi media ini, siswa dapat mengonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang konsep membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga kegiatan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pecahan dengan lebih optimal.
- 2) Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan jalan keluar praktis bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika yang monoton dan kurang efektif di kelas. Melalui penelitian ini, guru memperoleh contoh konkret tentang pengembangan media pembelajaran

yang valid, efektif, dan menarik yang dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran. Media 'Pecahan Semangka' yang dilengkapi dengan video pembelajaran berbasis animasi memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru tentang cara mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran matematika tanpa meninggalkan pentingnya pengalaman belajar konkret. Guru juga memperoleh wawasan tentang bagaimana memanfaatkan konteks lokal sekolah, seperti program Makanan Bergizi Gratis, sebagai jembatan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

- 3) Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika secara berkelanjutan. Melalui penelitian ini, sekolah memperoleh rancangan pembelajaran yang dapat direplikasi untuk mata pelajaran dan materi lainnya. Hasil penelitian ini menyediakan data empiris yang dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan sekolah terkait pengadaan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan era digital.
- 4) Bagi Penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris dan metodologis bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran, khususnya dalam bidang pendidikan matematika sekolah dasar. Penelitian ini menyajikan kerangka kerja

pengembangan media yang sistematis dan terukur yang dapat diadaptasi untuk konteks penelitian yang berbeda. Kegiatan penelitian tentang pengembangan media konkret yang diintegrasikan dengan teknologi digital dapat menjadi pijakan bagi penelitian lanjutan dengan variasi media, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, pendekatan kontekstualisasi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan fokus serupa. Penelitian ini juga menyediakan instrumen penelitian yang telah divalidasi sehingga dapat digunakan atau dimodifikasi untuk penelitian pengembangan serupa, sehingga mempercepat proses penelitian dan pengembangan di masa mendatang.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi oleh fokus-fokus tertentu untuk menghindari perluasan masalah yang tidak perlu, sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran 'Pecahan Semangka' ini meliputi:

- 1) Pengkajian permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan yang bersifat abstrak, belum optimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas, serta kondisi pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*).
- 2) Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Matematika dengan fokus materi Membandingkan dan Mengurutkan nilai Pecahan yang merupakan bagian

dari materi pecahan di kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran konkret berbentuk papan 'Pecahan Semangka' yang diintegrasikan dengan teknologi digital berupa video pembelajaran berbasis animasi yang dapat diakses melalui barcode. Media ini dirancang khusus untuk memvisualisasikan konsep pecahan, membandingkan nilai antar pecahan, dan mengurutkan pecahan.
- 4) Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A di UPTD SDN Sutorejo I/240 Kota Surabaya.

1.7 Definisi Istilah

Pembatasan istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini perlu didefinisikan secara jelas agar tidak menciptakan penafsiran ganda dan sesuai dengan maksud dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, Adapun istilah-istilah tersebut yakni:

- 1) Pengembangan atau *Research and Development* menurut Sugiyono, (2025) adalah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk dalam konteks penelitian ini adalah Media Papan Pecahan Semangka.
- 2) Media Pembelajaran dipaparkan oleh Pagarra, (2022) ialah perantara untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima baik berbentuk cetak (*hardware*) maupun non-cetak (*software*) sehingga penerima dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada

penelitian ini ialah Media Pembelajaran Konkret yang didefinisikan menurut Shoimah, (2021) merupakan segala alat atau benda yang ada secara nyata dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Media Pecahan Semangka adalah alat bantu belajar pecahan yang menggabungkan media konkret berbentuk *Puzzle* semangka dengan teknologi digital berbentuk animasi video pembelajaran untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas pembelajaran pecahan di sekolah dasar. Media ini dirancang dengan bahan dasar dua lapis tripleks dan dilapisi pelapis kayu HPL agar tahan lama serta tahan air. Pada permukaan media terdapat lingkaran-lingkaran berbentuk *Puzzle* gambar semangka yang mewakili bilangan 1 dan pecahan-pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, hingga $\frac{1}{8}$.
- 4) Pecahan adalah bagian dari keseluruhan suatu benda atau kuantitas yang dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Ritawati, (2024) mengemukakan bahwa Pecahan adalah bilangan rasional yang dinyatakan dengan bentuk $\frac{p}{q}$, di mana p dan q adalah bilangan bulat dan $q \neq 0$, serta q bukan faktor dari p . Pembilang yang menunjukkan bagian diambil diwakili oleh p dan penyebut yang menunjukkan jumlah bagian keseluruhan diwakili oleh q .
- 5) Membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan adalah salah satu materi pembelajaran matematika yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran elemen Bilangan fase B. Materi Membandingkan dan Mengurutkan nilai pecahan pada Media Papan Pecahan Semangka adalah materi konsep pecahan meliputi perbandingan dan pengurutan pecahan yang

menggunakan visual pecahan yang konkrit berbentuk *Puzzle* semangka sehingga memungkinkan siswa membuktikan perbandingan nilai pecahan secara nyata dan menuliskan urutan pecahan pada papan tulis yang terdapat pada media tersebut. Media juga dilengkapi video animasi penguatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, sehingga pembelajaran menjadi interaktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa.