

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran Video Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hasan *et al.*,(2021) Menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Media pembelajaran juga sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat tercipta terjadinya proses belajar (Anam *et al.*, 2023). Media pembelajaran juga disebut sebagai sarana yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa (Herminingsih *et al.*,2022). Pengertian lain dari media pembelajaran yaitu satu hal penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan belajar dan tercapainya tujuan proses kegiatan pembelajaran di kelas dan setiap lembaga dapat memfasilitasi suatu media pembelajaran dengan menyajikan secara inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi (Winangsih & Harahap, 2023). Media pembelajaran disebut juga segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara informasi guru kepada siswa yang bertujuan untuk para siswa

agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara menyenangkan (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran agar tercapainya tujuan proses kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Pengertian Video Interaktif

Mengembangkan teknologi dalam bidang pendidikan, guru dapat membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu proses belajar mengajar. penelitian ini memilih media video interaktif sebagai bahan penelitian. Muliani & Tindaon, (2021) menjelaskan bahwa video interaktif adalah sebuah media berisi materi yang dikemas yang akan memudahkan siswa lebih paham terkait pesan yang akan disampaikan, siswa juga akan lebih tertarik dengan desain yang dibuat sehingga materi akan lebih diingat oleh siswa. Media pembelajaran yang disajikan di video interaktif yaitu audio visual (gambar dan suara) dimana di dalam video tersebut harus terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri (Biassari et al., 2021). Adanya media video interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa (Wardani & Syofyan, 2018). Media video interaktif menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di

lengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik (Syawaluddin, n.d. *et al* 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan video interaktif adalah suatu jenis media yang dapat menyampaikan materi melalui gambar, teks dan suara. Video interaktif juga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Video Interaktif

Abdulah *et al.*, (2023) menjelaskan manfaat media pembelajaran video interaktif ialah:

- 1) Menarik perhatian siswa dalam penyajian materi.
- 2) Meningkatkan semangat belajar.
- 3) Pembelajaran yang menyenangkan dengan meringkas materi yang ditampilkan pada video.

Zulfa & Prastowo, (2023) juga menjelaskan bahwa manfaat video interaktif ini dapat melibatkan peserta didik sebagai pengguna alat digital sehingga peserta didik memanfaatkan alat digital untuk kegiatan yang positif, menjadi motivator dan fasilitator, memberikan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik dan mereka dapat belajar dengan suasana menyenangkan, semangat, dan aktif dalam belajar. Media video interaktif dalam pembelajaran di kelas dapat melatih kecakapan berbicara, Peserta didik tidak hanya belajar melalui dua indera sekaligus, yakni indera mata dan telinga selain itu, media bukan sekedar pengantar

materi, tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan (Hamidi *et al.*, 2023). Media pembelajaran video interaktif juga bermanfaat untuk memberikan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran (Syawaluddin, n.d. *et al* 2022)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media video interaktif adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi, menciptakan proses pembelajaran tidak membosankan, dan dapat meningkatkan ketertarikan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

d. Kelebihan Media Video Interaktif

Dalam sebuah media pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihannya masing-masing. Menurut Mawardi *et al.*, (2023) media pembelajaran video interaktif ini memiliki kelebihan yaitu menjadikan proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan efektif, guru juga bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Alfahnum & Astriani, (2023) juga menjelaskan kelebihan dari media video pembelajaran antara lain :

- 1) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 2) Mengembangkan pendapat para siswa
- 3) Mengembangkan imajinasi siswa

4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Selain beberapa kelebihan di atas menurut Fadilla et al., (2022) kelebihan media video interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Media video pembelajaran dapat menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan ke siswa.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- 3) Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri
- 4) Membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video interaktif sama-sama menguntungkan bagi guru dan siswa karena, bagi seorang guru dapat memudahkan dalam menyampaikan materi sedangkan, bagi siswa dapat menerima materi dengan mudah.

e. Kekurangan Video Interaktif

Menurut Annisyah, A.P & Purwoko, (2022) Kekurangan Media Video Interaktif yaitu peserta didik harus *download* video terlebih dahulu untuk melihat secara gratis dan ukuran video cukup besar sehingga membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Qadriani et al., (2021) menjelaskan kekurangan dari media video interaktif yaitu sebagai berikut :

- 1) Perhatian siswa sulit dikuasai
- 2) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah.

3) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Selain beberapa penjelasan di atas, Atmaja (2019) Menjelaskan bahwa kekurangan media video interaktif yaitu diperlukan jaringan internet yang stabil dan kuota yang besar, sehingga pada beberapa siswa yang tidak memiliki jaringan internet yang baik seringkali mengalami kendala berupa jaringan terputus atau penggunaan kuota data internet yang boros.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan menggunakan media video interaktif memerlukan fasilitas yang memadai dari pihak sekolahan seperti fasilitas jaringan internet dan alat-alat yang diperlukan saat media video interaktif digunakan dalam proses pembelajaran.

f. Langkah-Langkah Penyusunan Media Video Interaktif

Upaya meningkatkan keterampilan membuat proses pembelajaran menyenangkan, guru harus membuat media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi pendidik harus memperhatikan beberapa langkah-langkah membuat media video interaktif di bawah ini :

Menurut Putra et al., (2023) tahapan membuat media video interaktif yaitu :

1) Membuat Konsep Video

Hal pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan video pembelajaran adalah pembuatan konsep video, dalam tahapan ini guru akan memikirkan video apa yang akan dibuat.

2) Membuat Naskah Video

Dari konsep yang telah dibuat, akan diproses kembali menjadi sebuah naskah yang lebih detail dan mendalam. Pada tahapan ini guru akan menuliskan sebuah naskah secara mendetail mulai dari materi, gambar-gambar yang akan digunakan dan lain-lain.

Susunan naskah video biasanya meliputi :

a) Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, berisi motivasi, pengkondisian, dan tujuan pembelajaran, contoh urutan kegiatan pendahuluan :

- (1) Menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam.
- (2) Menyampaikan tema, sub tema dan pembelajaran hari ini.
- (3) Pemberian Motivasi kepada siswa untuk semangat belajar
- (4) Mengkondisikan siswa dengan mengajak mereka untuk mengikuti pembelajaran
- (5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran hari ini.

(6) Materi Pembahasan

Ada 2 hal yang dapat dilakukan dalam materi pembahasan, yaitu :

(a) Penyampaian materi pembelajaran

Menyampaikan materi berupa konsep-konsep yang disajikan melalui video pembelajaran, sehingga siswa

ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, dan juga diberi pengantar penjelasan oleh guru.

(b) Melibatkan siswa dalam pembelajaran

Ajak peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran, dengan memberikan pertanyaan pertanyaan singkat.

3) Penutup

a) Pada bagian penutup, dapat diisi dengan :

- (1) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama – sama
- (2) Bisa juga memberikan tugas tambahan untuk peserta didik
- (3) Kemudian menutup pembelajaran dengan salam penutup

4) *Editing Video*

Pada tahap ini, semua gambar dan suara yang sudah direkam akan dipilih. Setelah dipilih mana yang akan dipakai dan mana yang tidak, gambar akan disusun, dalam hal ini yang menjadi acuan adalah naskah yang telah dibuat sebelumnya.

5) Distribusi Video

Pada tahapan ini video pembelajaran akan di publish kedalam platform digital. Hal yang perlu diperhatikan dalam publish video kedalam platform digital diantaranya yaitu :

- (1) Pembuatan *thumbnail* video
- (2) *Caption* yang mendeskripsikan tentang video
- (3) Tagar yang berkaitan dengan isi konten video supaya video tersebut mudah ditemukan

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melalui langkah-langkah pembuatan video interaktif sesuai dengan urutan, dari penataan konsep sampai tahap distribusi. Pada tahap *editing* peneliti menggunakan aplikasi yang bernama capcut. Menurut Puspa fortuna zulfa *et all*, (2023) aplikasi capcut ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar. Selain itu manfaat dari penggunaan aplikasi capcut dalam proses belajar yaitu sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Pembelajaran Matematika Materi Pecahan

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Rahmayani & Amalia, (2020) pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sangat perlu untuk diajarkan di setiap jenjang pendidikan karena, dalam mengajari matematika guru tidak hanya menguasai materinya saja, tetapi juga harus menguasai kelas, agar para siswa dapat menerima penjelasan dengan baik. Rizko, Ulfaturet *at al.*, (2023) Menjelaskan pembelajaran matematika merupakan mata pembelajaran yang mencakup materi pelajaran yang pasti dan memungkinkan peserta didik mampu mengerjakan seperti materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Matematika juga menjadi salah satu bagian dari sekian banyak pelajaran di sekolah yang berperan sangat penting di dunia pendidikan selain itu, matematika juga penting dalam kehidupan, karena

matematika juga dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Matulessy & Muhid, 2022)

Berdasarkan pengertian pembelajaran matematika di atas peneliti menyimpulkan bahwa pelajaran matematika adalah sebuah materi yang menjelaskan tentang operasi hitung penjumlahan, pengurangan, Perkalian dan pembagian.

b. Indikator Pemahaman Pembelajaran Matematika

Dalam pembelajaran matematika pendidik perlu memperhatikan indikator pemahaman pembelajaran matematika. Menurut Sengkey *et al.*, (2023) Berikut ini adalah indikator pemahaman pembelajaran matematika :

- 1) Mengutarakan kembali materi yang sudah pernah dipelajari secara tertulis.
- 2) Memberi contoh dan non contoh dari suatu konsep yang telah dipelajarinya.
- 3) Mengemukakan konsep dalam beragam bentuk representasi matematis (grafik, tabel, gambar, diagram, model matematika, sketsa, dan lain-lain).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan yaitu dapat mengutarakan kembali ide yang berhubungan dengan materi pecahan , peserta didik dapat memberikan contoh tentang pecahan, dan peserta didik dapat merepresentasikan konsep pecahan yang telah dijelaskan oleh pendidik.

c. Pengertian Materi Pecahan

Menurut Arulampalam Kunaraj, *et al* (2023) pecahan yaitu bilangan yang lambangnya dapat ditulis dengan bentuk $\frac{a}{b}$ dimana a dan b bilangan bulat dan

$b \neq 0$. Pada pecahan a/b , a disebut pembilang dan b disebut penyebut pecahan tersebut. Pecahan termasuk konsep yang paling sulit untuk diajarkan dan dipelajari. Hal ini dikarenakan sebagian siswa hanya melihat pecahan sebagai simbol yang perlu dimanipulasi dengan berbagai cara dan agar siswa dapat belajar pecahan dengan benar maka guru harus menanamkan pemahaman konsep yang kuat melalui situasi dunia nyata Baharuddin,(2020). Pecahan disebut juga dengan materi yang cukup abstrak jika diajarkan tanpa alat peraga ataupun media yang berhubungan langsung dengan kehidupan siswa (Sirait *et al.*, 2023).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang dinyatakan sebagai pembilang dan penyebut.

d. Macam-Macam Pecahan

Menurut Yusuf & Wahdah, (2023) macam-macam bentuk pecahan yaitu:

- 1) pecahan dengan pembilang satu Adalah pecahan dengan a nilai sama dengan 1 dan b bilangan bulat selain nol. Misalnya terdapat 3 potongan kue terang bulan. **Ibu** membagikan potong kue terang bulan kepada 3 anaknya. Sehingga setiap anak mendapatkan dari bagian kue terang bulan utuh. Pernyataan pecahan tersebut dituliskan menjadi $\frac{1}{3}$

- 2) Pecahan dengan penyebut yang sama

Pecahan dengan penyebut sama bisa dibandingkan dengan cara membandingkan nilai pembilang. Misalkan $\frac{1}{3}$ dan $\frac{2}{3}$ dua pecahan tersebut memiliki penyebut yang sama yaitu 3 dari pecahan tersebut dapat dibandingkan dengan cara melihat nilai pembilangnya.

3) Pecahan senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang memiliki nilai sama namun dituliskan dalam bentuk berbeda. Pecahan senilai akan memiliki nilai yang sama ketika pembilang dan penyebut dikalikan atau dibagi dengan bilangan sama.

Misalkan $\frac{3}{5}$ dan $\frac{9}{15}$. Pecahan $\frac{3}{5}$ jika pembilang dan penyebutnya dikalikan 3 akan menghasilkan $\frac{9}{15}$ sedangkan jika $\frac{9}{15}$ pembilang dan penyebutnya dibagi dengan 3 akan menghasilkan $\frac{3}{5}$, sehingga kedua pecahan tersebut adalah senilai.

- 4) Pecahan desimal adalah pecahan dengan nilai penyebut 10, 100, 1000 dan seterusnya. Pecahan desimal ditulis dengan tanda koma seperti 0,1 untuk pecahan desimal dengan penyebut 10. 0,01 adalah pecahan desimal dengan penyebut 100 dan 0,001 pecahan desimal dengan penyebut 1000

e. Contoh Soal Materi Pecahan

- 1) Pecahan dengan pembilang satu

Tuliskan bentuk pecahan dari gambar berikut!

**Gambar 2. 1 soal pecahan pembilang satu**

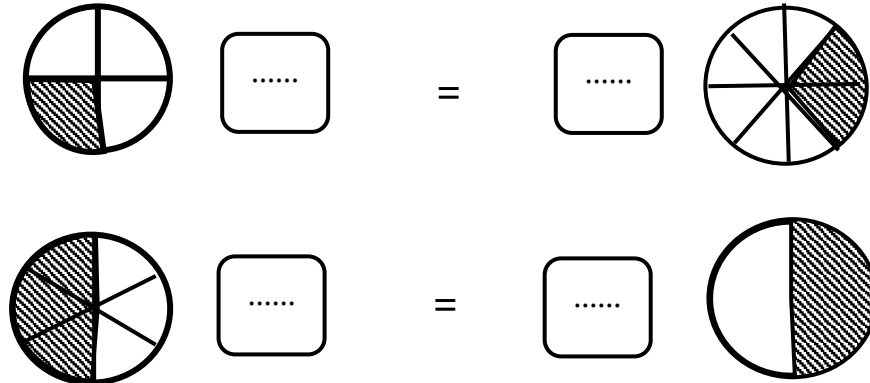
- 2) Pecahan dengan penyebut yang sama

Hitunglah bentuk pecahan dari gambar berikut!

**Gambar 2. 2 soal pecahan dengan penyebut yang sama**

3) Pecahan senilai

Tuliskan nilai pecahan senilai yang sesuai dengan gambar-gambar berikut !



Gambar 2. 3 soal pecahan senilai

4) Pecahan desimal

Tentukan pecahan di bawah ini menjadi pecahan desimal



Gambar 2. 4 soal pecahan desimal

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rahman, (2021) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Pengertian lain dari hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran disekolah. Hasil ini bisa dilihat dari penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya (Marzuki & Silvia, 2023). Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar juga dapat berupa pengetahuan dan sikap

pemahaman yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) ialah cara guru menyampaikan materi (Rahman, 2021). Menurut Yandi *et al.*, (2023) faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, serta manajemen diri. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu selain motivasi dan cara penyampaian guru, penggunaan media pada proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Rahman, (2021) Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- 2) Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- 3) Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.

- 4) Mengetahui segala upaya siswa dalam proses belajar.
- 5) Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar - belajar.

Marzuki & Silvia, (2023) juga berpendapat bahwa tujuan adanya hasil belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi
- 2) Membantu guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran
- 3) Membantu siswa mengingat materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar mengajar

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan adanya hasil belajar dapat bermanfaat bagi siswa yaitu membantu mengetahui tingkat pemahaman yang diperoleh, sedangkan bagi guru dapat mempermudah mengetahui peningkatan dan penurunan nilai yang dialami oleh siswa.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Rahman, (2021) untuk mengetahui keberhasilan belajar, berikut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk :

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi.
- 2) Perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa mampu belajar secara individual maupun kelompok,

Abdullah *et al.*, (2020) juga menjelaskan bahwa indikator hasil belajar yaitu yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis

materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar dapat dilihat ketika siswa mampu memahami, mengingat dan mampu mendapatkan nilai yang sesuai dengan ketentuan KKM yang ditetapkan oleh guru.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan perbandingan dan sebagai acuan dalam penelitian. Untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dalam penelitian ini peneliti mencantumkan kebaruan atau *novelty* dalam penelitian yang akan dilakukan adalah fokus yang lebih spesifik pada pembelajaran matematika materi pecahan. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti peningkatan hasil belajar dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah terletak pada waktu penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian dan cara pelaksanaannya. Penelitian terdahulu dilakukan secara daring sedangkan penelitian ini dilakukan secara langsung atau tatap muka. Berikut beberapa hasil-hasil penelitian terdahulu:

Tabel 2. 1 Hasil penelitian yang relevan

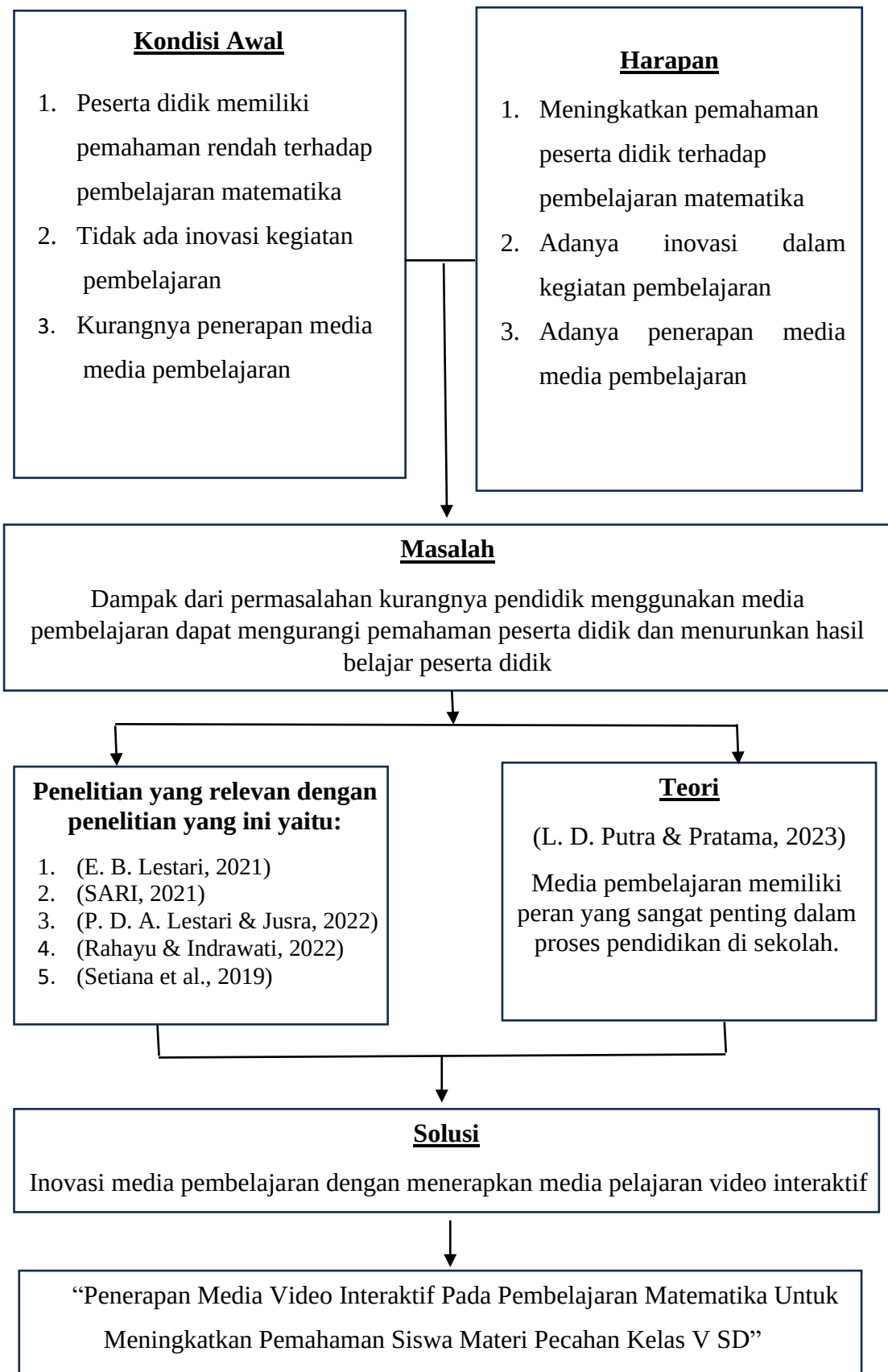
No.	Nama	Judul	Hasil
1.	(Setiana <i>et al.</i> , 2019)	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 9 siswa atau 43% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 71% yang tuntas belajar matematika dan pada siklus II

			meningkat lagi menjadi 21siswa yang tuntas belajar matematika atau 100%. Penerapan langkah-langkah model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SDN Batu 2 Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terjadi karena penerapan model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media video sudah terlaksana dengan baik.
2.	(E.B.Lestari, 2021)	Video Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pucangsimo 1Bandarkedungmulyo Jombang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 72,88% dan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 80,68%. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penggunaan video interaktif pada pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan
3.	(SARI, 2021)	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi	diperoleh rata-rata nilai <i>post test</i> pada siklus pertama adalah 70,24dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 67%. Pada siklus kedua diperoleh rata-rata nilai <i>post test</i> adalah 83,57 dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 86%. Hasil penelitian

			menunjukkan bahwa penerapan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi operasi hitung pecahan.
4.	(P. D. A. Lestari & Jusra, 2022)	Pengembangan <i>Worksheets</i> Interaktif Berbasis Web Dengan Video Pada Materi Pecahan	Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh 2 pakar materi mendapat persentase skor 78,88% dengan kategori layak, uji yang dilakukan oleh 2 pakar media mendapat persentase skor 81,25% dengan Interaktif; kategori sangat layak, dan perolehan tanggapan 28 peserta didik kelas V Lembar Kerja; sebesar 95,61% dengan kategori sangat layak serta rata-rata perolehan nilai Pecahan; peserta didik sebesar 86,74. Dapat disimpulkan media interaktif ini layak <i>Interactive</i> ; untuk digunakan, dapat digunakan dimana pun.
5.	(Rahayu& Indrawati, 2022)	Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Pembagian Pecahan Di Sekolah Dasar	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) pada siklus I hasil rata-rata presentase indikator pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan mencapai 60% dan mengalami peningkatan sebesar 79% pada siklus II; (b) hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 81,25%.

C. KERANGKA BERPIKIR

Menurut Syahputri *et al.*,(2023) Menjelaskan kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari fakta-fakta dan observasi. kerangka berpikir juga memuat teori dan konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Berdasarkan yang sudah dijelaskan, tergambar beberapa konsep yang akan digunakan acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini sehingga, dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Kerangka pemikiran yang peneliti rancang dalam penelitian ini menjelaskan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Kemampuan meningkatkan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dapat memperoleh nilai tuntas atau diatas KKM. Salah satu mata pelajaran menjadi bagian terpenting dalam sistem pendidikan adalah matematika akan tetapi, berdasarkan observasi masih ada siswa yang memiliki hasil belajar rendah terhadap mata pelajaran matematika materi pecahan. Guru perlu meningkatkan hasil belajar materi pecahan melalui berbagai upaya. Kurangnya hasil belajar materi pecahan dapat diatasi dengan mengupayakan keterampilan guru menggunakan media dalam mengajar di kelas, dengan peran guru tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.



Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir