

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS II SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**LAILY AGUSTINI
NPM : 1611100018**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**AKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS II SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**LAILY AGUSTINI
NPM : 1611100018**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI

Oleh

Laily Agustini

Berdasarkan Latar belakang masalah maka, masalah yang ditemukan Peneliti dalam penelitian ini ialah belum digunakannya media pembelajaran corong berhitung dalam pelajaran matematika pada materi penjumlahan, perkalian dan pembagian. media yang digunakan masih berupa buku cetak sebagai bahan ajar serta gambar pada karton selain itu sarana papan tulis yang digunakan oleh pendidik. Sehingga hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang variatif dan cenderung membuat peserta didik bosan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti memilih judul penelitian” Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI. Peneilitian ini bertujuan untuk mengembangkan media corong berhitung untuk dapat mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan penggunaan, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung pada pembelajaran matematika.

Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. penelitian menggunakan tujuh langkah sebagai berikut: 1) Potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa: angket ahli bahasa, angket ahli materi, dan angket ahli media serta angket tanggapan pendidik untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk. Sasaran dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas II SD/MI di MIN 4 Bandar Lampung dan SDN 1 Mekar Asri Tulang Bawang Barat.

Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II mendapatkan nilai presentase kelayakan 82% oleh ahli bahasa, 94% oleh ahli materi, 82% ahli media dan 97% oleh pendidik. Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk memperoleh 95%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Matematika, Media Pembelajaran Corong Berhitung, Hasil Belajar.*



SURAT PERNYATAAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatu

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laily Agustini

Npm : 1611100018

Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI” adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan hasil duplikasi atau saluran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang memang menjadi rujukan dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu tersebut adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Bandar Lampung, 18 April 2021
Penulis

Laily Agustini
1611100018



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS
II SD/MI**
Nama : **LAILY AGUSTINI**
NPM : **1611100018**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001


Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Srofni Dahlfrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi, dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**
CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI. Disusun oleh: **LAILY AGUSTINI**
NPM:1611100018, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah
dimunaqasyahkan pada Hari/Tanggal : **Senin, 5 April 2021**, pada pukul **13:00-**
15:00 WIB di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

Sekretaris : **Yuli Yanti, M.Pd.I**

Penguji Utama : **Ida Fiteriani, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Yudesta Erfayliana, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP.196408281988032002

MOTTO

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ طِبَاقًا مَّا تَرَى فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن
تَفَوتٍ فَارْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ تَرَى مِن فُطُورٍ ﴿٣﴾

Artinya: “Yang menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Tidak akan kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pengasih. Maka lihatlah sekali lagi, adakah kamu lihat sesuatu yang cacat?” (Q.S. Al-Mulk: 3)



PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta hidayah-nya sehingga dengan petunjuk dan pertolongan-Nya di berikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap langkah menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tiada suatu halangan apapun. Maka teriring doa dan rasa syukur skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku ibunda Tri Murni dan ayahanda Naming I Putra terimakasih dengan segala doa yang beliau curahkan, membimbingku, mengajarku, menasehatiku dan atas kesabarannya yang selalu senantiasa tercurahkan demi keberhasilanku dalam meraih cita-cita agar tercapai impianku sehingga saya dapat menyelesaikan studyku di UIN Raden Intan Lampung semoga Allah selalu mencurahkan kesehatan dan keselamatan baik dunia dan akhirat.
2. Mbaku tersayang Neneng Sahara yang dapat berperan sebagai teman setiaku dalam setiap kesusahan yang saya hadapi dan dengan sabar memberikan nasehat, materi dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Aa'ku Dian Putra dan Mba Ipar Eka Nur Purnama Sari yang sudah memberikan doa dan semangat untuk tidak menyerah dalam mengerjakan skripsi.
4. Adikku Muhammad Zaky Mubarak yang sudah membantuku dalam membuat media yang saya kembangkan dan semoga dapat segera menyusul dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Buat mba Destriana teman sekamar yang sudah seperti mba sendiri yang selalu menemaniku dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi dan sahabatku Cahya Setianing Arum, Riska Novalia, Erika Indriani, Dwi Rusdianti, Fitri Nagisa, Dwi Hartati, dan Delihana yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya kepadaku.
6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Laily Agustini, dilahirkan pada tanggal 21 Juli 1997 di Tanjung Karang. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, putri dari pasangan bapak Naming I Putra dan Ibu Tri Murni.

Riwayat pendidikan pertama penulis dimulai di TK Aisyiyah kecamatan tulang bawang tengah kabupaten tulang bawang barat dan lulus pada tahun 2004. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SDN 04 Mulya Asri dan lulus tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Tulang Bawang Tengah dan lulus pada tahun 2013. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMAN 2 Tulang Bawang Tengah dan lulus tahun 2016, dan pada akhirnya menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2016 dengan memilih program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan melalui jalur Seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keislaman Negeri (SPAN PTKIN).

Pada tanggal 26 Juli sampai 8 September 2019, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Sari, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian pada tanggal 10 Oktober 2019 sampai 25 November 2019 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 4 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 18 April 2021

Penulis,

Laily Agustini

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat teriring salam penulis sanjungan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju kejaman terang benderang yaitu agama islam. Yang menganjurkan manusia untuk menuntut ilmu pengetahuan agar dapat dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan.

Penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI". Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah senantiasa memberikan kritikan dan masukan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Yudesta Efriliana, M. Pd selaku Pembimbing II saya ucapkan terimakasih atas bimbingan dan masukannya selama penulis membuat skripsi, sehingga memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis ucapkan terimakasih atas ilmunya yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
6. Kepala Sekolah MIN 4 Bandar Lampung dan Kepala sekolah SDN 1 Mekar Asri yang telah mesmberikan izin untuk melakukan penelitian dilembaganya.
7. Keluarga besarku yang telah menantikanku menjadi sarjana. Tidak ada kata lain yang terucap selain terima kasih atas segala pengormanan, kasih sayang, dukungan, kesabaran serta do'a yang tak terhingga.
8. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis haturkan terima kasih, semoga kripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis selanjutnya dan dunia pendidikan umumnya dan pembaca khususnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, segala saran dan kritik yang konstruktif dan inivatif tetap penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamin.

Bandar Lampung, 18 April 2021
Penulis

Laily Agustini

1611100018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN N	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	17
3. Macam-Macam Media Pembelajaran	18
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
B. Media Pembelajaran Corong Berhitung	23
1. Pengertian Corong Berhitung	23
2. Langkah-Langkah Pembuatan Media Corong Berhitung	25
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Corong Berhitung	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Corong Berhitung	26
5. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Corong Berhitung	27

C. Hasil Belajar	27
1. Pengertian Hasil Belajar	27
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	28
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar ...	29
D. Pembelajaran Matematika	32
1. Pengertian Matematika	32
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	34
3. Penjumlahan, Perkalian, dan Pembagian	34
4. Karakteristik Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar	35
E. Hasil Penelitian Yang Relevan	39
F. Kerangka Berfikir	40
G. Spesifikasi Produk	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	43
B. Objek dan Subjek Penelitian	43
C. Model Penelitian dan Pengembangan	43
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
E. Instrument Pengumpulan Data	50
F. Instrument Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Data Pengembangan	55
1. Potensi Masalah	55
2. Pengumpulan Data	56
3. Desain Produk	56
4. Validasi Produk	57
5. Perbaikan Desain	71
6. Uji Coba Produk	71
7. Revisi Produk	73
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DATA TABEL

Tabel.1 Kriteria Skor Media Pembelajaran	57
Tabel.2 Skala Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	59
Tabel.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel.4 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	63
Tabel.5 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	65
Tabel.6 Data Presentase Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 Dan 2	61
Tabel.7 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	63
Tabel.8 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	66
Tabel.9 Data Presentase Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 Dan 2	68
Tabel.10 Data Hasil Penilaian Pendidik	70
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 4.10 Data Hasil Uji Coba Kelompok Luas	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Media Corong Berhitung	58
Gambar.2 Kerangka Berfikir	60
Gambar.3 Langkah-Langkah Metode Research & Development	62
Gambar.4 Prosedur Penelitian	64
Gambar.5 Grafik Penilaian Ahli Materi	66
Gambar.6 Grafik Penilaian Ahli Bahasa Tahap 1	67
Gambar.7 Grafik Penilaian Ahli Bahasa Tahap 2	62
Gambar.8 Grafik Penilaian Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2	64
Gambar.9 Grafik Penilaian Ahli Media Tahap 1	66
Gambar.10 Grafik Penilaian Ahli Media Tahap 2	68
Gambar.11 Grafik Penilaian Ahli Media Tahap 1 dan 2.....	69
Gambar.12 Grafik Penilaian Pendidik	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Izin Penelitian MIN 4 Bandar Lampung
- Lampiran 2 Balasan Penelitian MIN 4 Bandar Lampung ...
- Lampiran 3 Izin Penelitian SDN 1 Mekar Asri
- Lampiran 4 Balasan Penelitian SDN 1 Mekar Asri
- Lampiran 5 Silabus
- Lampiran 6 Surat Pernyataan Validator Materi
- Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Validator Materi
- Lampiran 8 Instrumen Validator Materi
- Lampiran 9 Surat Pernyataan Validator Bahasa
- Lampiran 10 Kisi-kisi Instrument Validator Bahasa
- Lampiran 11 Instrument Validator Bahasa
- Lampiran 12 Surat Pernyataan Validator Media
- Lampiran 13 Kisi-kisi Intrument Validator Media
- Lampiran 14 Instrument Validator Media
- Lampiran 15 Kisi-kisi Angket Penilaian Pendidik
- Lampiran 16 Instrument Penilaian Pendidik
- Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 19 Data Perhitungan Respon Penilaian Pendidik
- Lampiran 20 Perhitungan Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 21 Data Perhitungan Uji Coba Kelompok Luas .
- Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik.¹ Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang menitikberatkan pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu. Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 3, sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Upaya tersebut merupakan upaya yang dilakukan untuk kemajuan bangsa.² Salah satu upaya yang dilakukan yaitu adanya perubahan proses pembelajaran pada penerapan

¹ Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo*, Journal On Early Childhood, 2018. H. 53.

² Anwar, Moh Khoerul “*Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*,” Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02, No. 2 (2017): 97–98.

kurikulum 2013. Dalam hal ini, proses pembelajaran pada pelaksanaan kurikulum 2013 berdasarkan pada pendekatan saintifik.

Dalam implementasi kurikulum 2013, telah dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pembelajaran. Sebagai salah satu bentuk efisiensi dan efektifitas implementasi kurikulum itu yaitu dengan dimunculkannya berbagai model implementasi kurikulum. Model pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar. Model pembelajaran tematik terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistic, autentik dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan.

Di era global masa kini terjadi perubahan pendidikan yang bersifat mendasar. Pada hakikatnya pendidikan haruslah difokuskan pada empat pilar yakni (*learning to know*) belajar mengetahui, (*learning to do*) belajar melakukan, (*learning to live together*) belajar hidup dalam kebersamaan dan (*learning to be*) belajar menjadi diri sendiri. Belajar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mendapatkan sesuatu konsep pemahaman, pengetahuan baru hingga akhirnya menjadikan seseorang berperilaku dan berfikir konsisten. Jika dilihat dari aspek keagamaan belajar merupakan kewajiban bagi muslim agar memperoleh ilmu pengetahuan untuk meningkatkan derajat manusia. Selaras dengan firman Allah yang tertuang dalam al-Quran surah al-Mujadilah ayat 11 dibawah ini:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَلِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".(Q.S. Al-Mujadilah:11).

Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media.

Menurut Hamidjojo merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³ Sedangkan Gagne dan Briggs dalam buku Azhar Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara buku, tape

³Farida, Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol: 6, No. 1, Tahun 2015, h.25-32.

recorder, kaset video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi dan komputer.⁴

National Education Association (NEA) berpendapat bahwa, “media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan belajar. Manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranannya masing-masing pada setiap materi. Peningkatan pengalaman belajar dapat tercapai jika menggunakan media yang tepat, tentunya akan mempengaruhi penguasaan materi peserta didik⁵. Selain itu, proses pembelajaran yang tidak hanya menitik beratkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang terintegrasi dan berkarakter. Dalam hal ini, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah inovasi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif.⁶ Sebab, pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Jadi dengan kata lain media ialah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional

⁴ Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

⁵ Mufida Miftahul Jannah, Dkk, *The Development Of Ludo Game Learning Media To Improve Material Comprehension And Senior High School Student's Interest At Learning Physics Jurnal Pendidikan Fisika* Tahun 2018, h. 241

⁶ Rahayuningsih, Lusya Endang, *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Sumber Belajar*, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 32, No. 2, 2015

dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan patut di gunakan saat pembelajaran.

Sebagai upaya meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, maka perlu dikembangkan adanya media yang tepat yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Diantaranya yaitu untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertukar pendapat, menanggapi pemikiran peserta didik yang lain, menggunakan media yang ada, akan dapat mengingat lebih lama mengenai suatu fakta, prosedur, definisi dan teori terutama pada pembelajaran matematika dan memberikan pengalaman belajar yang tidak semata-mata hanya pengalaman belajar matematika saja.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendidikan, diberikan kepada peserta didik sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi.⁷ Dalam proses belajar mengajar matematika masih banyak peserta didik yang memerlukan bantuan, baik didalam mencerna bahan pengajaran maupun dalam mengatasi kesulitan belajar mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa matematika sebagai suatu mata pelajaran yang memiliki peranan cukup penting, baik pada pola pikir matematika dalam membentuk peserta didiknya menjadi yang berkualitas maupun kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta dengan menggunakan konsep dan prinsip matematika seseorang dilatih untuk dapat mempelajari sesuatu secara logis, sistematis, berfikir kreatif, bersifat objektif, kritis, cermat, jujur serta terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapinya. Untuk mendukung kemampuan peserta didik didalam belajar matematika tersebut, maka diarahkan untuk menggunakan berbagai macam sumber dan media

⁷Hidayatulloh, Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Model Pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 3, No. 2, Tahun 2016, h. 1-20.

pembelajaran yang dapat menambahkan kemampuan mereka untuk berinteraktif, berfikir logis, kreatif, kritis, jujur, sistematis dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya.

Heruman berpendapat bahwasanya pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika ialah sebuah penanaman konsep dasar dengan mengenal jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif peserta didik yang konkret dengan konsep matematika yang abstrak maka dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, alat peraga atau media pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk dapat membantu kemampuan pola pikir peserta didik, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.⁸

Menurut National of Teachers of Mathematics tujuan pembelajaran yang menetapkan standar-standar kemampuan matematis seperti halnya dalam pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, koneksi, representasi dan komunikasi yang seharusnya dapat dimiliki peserta didik untuk belajar yang berhubungan dengan cara informasi atau konsep pelajaran yang disajikan pada peserta didik melalui penerimaan dan penemuan, sedangkan tujuan berikutnya adalah untuk belajar bermakna yaitu belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan dikaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang ia pelajari akan lebih dimengerti.⁹

Media corong berhitung merupakan jenis media visual, dimana media pembelajaran corong berhitung dapat

⁸Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sumur Sumatera Selatan. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 4, No. 2, Tahun 2017, h. 1-19.

⁹Sri Purwanti, Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berfikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model *Missouri Mathematics Project (MMP)*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol: 2, No. 2, Tahun 2015, h. 1-14.

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.

Menurut Kusriani mengartikan media/alat peraga corong berhitung adalah sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Jonathan kelebihan media pembelajaran corong berhitung adalah sebagai berikut: 1) Tahan lama karena terbuat dari bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar, 2) bentuk dan warnanya menarik, 3) sederhana dan mudah dikelola, 4) memberikan penanaman konsep yang lebih konkret kepada anak tentang arti memahami number sense sebagai penghitungan, pengurutan, klasifikasi, kalkulasi, perbandingan dan pola, 5) memudahkan peserta didik dalam belajar memahami number sense, 6) membuat peserta didik lancar menentukan hasil pemahaman number sense, 7) memperkenalkan kepada peserta didik tentang kekayaan alam yang ada didaerahnya, 8) mengajarkan peserta didik agar selalu menjaga kebersihan, sebab dengan pemanfaatan barang bekas dapat menghasilkan media yang berguna, 9) menjadikan peserta didik belajar aktif dan antusias dalam memahami kemampuan number sense.¹⁰ Dinamakan corong berhitung karena didalam penggunaannya menggunakan media corong berhitung untuk melakukan operasi hitung dimana corong sebagai tempat untuk memasukkan kelereng sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung dan yang terakhir laci yaitu sebagai tempat hasil dari operasi hitung yang akan dilakukan.¹¹

¹⁰Aas Hasanah, Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, Vol: 04. No. 1, Tahun 2020, h. 69-79.

¹¹Fajar Karuniawati, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *Journal Of Early Childhood Education And Development*, Vol: 1, No. 1, Tahun 2019, h. 1-8.

Media corong berhitung dibuat dengan tujuan agar mata pelajaran matematika yang terkadang dianggap sulit oleh peserta didik akan lebih menyenangkan, sehingga didalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik tidak akan merasa bosan, selain itu juga diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu kecepatan peserta didik pada operasi hitung.¹² Sebab, pelajaran matematika ialah salah satu ilmu yang harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Pada objek matematika bersifat abstrak. Masih banyak dari peserta didik yang belum menyukai untuk mempelajari pembelajaran matematika, karena sifatnya yang abstrak.

Pada UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 bahwa seorang pendidik mempunyai sebuah tujuan yang berlandaskan kepada sistem pendidikan nasional indonesia yaitu pendidik bermutu dan yang berkualitas dengan salah satunya ialah dipengaruhi oleh pasilitas pembelajaran.¹³ Fasilitas pembelajaran sendiri dapat berupa media ataupun alat peraga yang pada hal ini mempunya fungsi sebagai alat peraga dimana digunakan pada saat proses pembelajar yang dapat merangsang peserta didik agar terfokus pada materi yang disampaikan pendidik. Oleh sebab itu peneiti melakukan pengembangan media pembelajaran yang mengarah pada proses menghitung perkalian, pembagian, dan penjumlahan pada pembelajaran matematika yaitu media corong berhitung diharapkan dapat membantu menghilangkan adanya tanggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit.

Piaget menyatakan anak usia 7-12 tahun adalah anak yang sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang

¹²Namiroh Lubis, Peran Media Corong Pada Pembelajaran Matematika MIN Ma' Arif Bego. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, Vol: 1 No. 2, Tahun 2020, h. 1-12.

¹³Muhamad Afandi, Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajar 2017/2018. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 5 No. 1, Tahun 2018, h. 1-15.

jelas dan logis, dimana ditandai dengan adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan yang logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang mempunyai sifat yang konkrit yaitu berupa alat peraga atau media yang dipakai untuk memberikan contoh secara abstrak dengan tujuan untuk dapat menghindari keterbatasan berfikir anak diusia ini.¹⁴ Maka dengan adanya contoh yang nyata/kongkrit dari alat peraga atau media yang dipakai diharapkan dapat membantu peserta didik memahami bagaimana konsep bilangan tersebut berkerja serta tingkat kejelasan dari konsepnya bisa lebih diterima oleh peserta didik. Hasil yang maksimal pada pembelajaran dapat dicapai peserta didik apabila didalam belajarnya dilakukan dengan tekun serta rajin dan didalam hal ini dipengaruhi oleh faktor yaitu sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran yang mendukung berupa media pembelajaran.

Peserta didik SD terutama dikelas rendah merupakan awal dikenalkannya bilangan penjumlahan, pembagian, dan perkalian dipembelajaran matematika.¹⁵ Maka, karenanya kadang kala masih ada beberapa peserta didik yang tertinggal dalam menyerap materi yang disampaikan pendidik. Peran media pembelajaran corong berhitung diharapkan dapat memberikan pemahaman peserta didik dengan menyeluruh tanpa ada masalah pada materi yang disampaikan pendidik. Media pembelajaran corong berhitung ini dibuat sangat praktis dan bahan-bahannya sangat mudah ditemukan serta dalam penggunaannya dapat membantu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran matematika pada materi perkalian, pembagian dan penjumlahan. Media

¹⁴Hasan Sastra Negara, Konsep Dasar Matematika untuk PGSD. (Bandar Lampung, Anugrah Utama Raharja (Aura), 2016)

¹⁵Prima Nataliya, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah, *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*, Vol: 03, No. 02, Tahun 2015, h. 346-358.

pembelajaran corong berhitung ini menjadi satu solusi dimana media dapat memecahkan sebuah masalah pada bilangan perkalian, pembagian dan penjumlahan dengan cara memperagakan tentang bagaimana suatu bilangan itu kali, dibagi, dan dijumlah sehingga peserta didik diharapkan mengetahui secara kongkritnya atau pastinya mengenai materi dasar dari suatu perkalian, pembagian, dan penjumlahan.¹⁶ Dengan lingkungan yang nyaman maka proses pembelajaran akan lebih terkendali, peserta didik menjadi lebih aktif pada pembelajaran baik dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan soal yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui pengumpulan data wawancara dengan ibu Mulia Puspita S.Pd. di MIN 4 Bandar Lampung dan ibu Nelawati selaku wali kelas II di SDN 1 Mekar Asri yang dijadikan sampel untuk memperoleh data awal, di ketahui bahwa pendidik kesulitan dengan media yang ada kurang membantu untuk menjelaskan, pengadaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada alokasi dana, pendidik hanya memberikan catatan kepada peserta didik dan meminta untuk dicatat oleh peserta didik sebagai bahan belajar dirumah sehingga selama berjalannya proses belajar tidak terlihat peserta didik aktif pada proses pembelajaran dikelas. Beberapa peserta didik terlihat mengobrol dengan peserta didik lainnya, ada peserta didik yang hanya duduk diam mencatat dan mendengarkan penjelasan pendidik, dan ketika pendidik meminta untuk menyimak buku banyak peserta didik yang kurang perhatian, terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan ada beberapa peserta didik yang tidak bisa menjawab.¹⁷ Saat

¹⁶Pratiwi Rosita Noer, Prabowo Anggit, Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar, Jurnal Universitas Ahmad Dahlan, Vol: 2, No. 1, Tahun 2019, h. 12-18.

¹⁷ Ibu Mulia Puspita S.Pd., pendidik pada saat wawancara pra penelitian MIN 4 Bandar Lampung, Rabu 24 juni 2020

evaluasi pada akhir pembelajaranpun pendidik tidak meminta peserta didik menjelaskan kembali materi yang sudah dibahas setelah itu.

Dari keadaan yang peneliti lihat dilapangan proses kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut sebagian besar memang berjalan seperti itu. Banyak pendidik yang belum menguasai teknik mengajar yang benar karena itu kualitas sekolah tersebutpun dibilang belum baikdikarenakan keadaan lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal yang tidak mendukung. Ada beberapa pendidik juga yang terlihat sebenarnya mengerti cara mengajar yang baik dan benar, namun tidak diterapkan oleh pendidik tersebut saat mengajar. Maka, sebab itu belum adanya inovasi media yang di gunakan di sekolah yang di sesuaikan dengan perkembangan zaman.¹⁸

Penggunaan media yang belum inovatif menjadikan proses belajar mengajar kurang menarik, hal ini yang sering membuat peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan ini, memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang baru yang variatif, inovatif dan kontekstual.

Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media corong berhitung merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Media Corong berhitung merupakan media yang inovasi dari permainan tradisional congklak. Corong berhitung ini dapat dijadikan sebagai media belajar. Media *corong berhitung* dipilih karena merupakan salah satu media yang tereduksi dari media permainan tradisional congklak yang menghibur, menyenangkan dan media yang mudah dilakukan oleh peserta didik. Media corong berhitung juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan trampil dalam pembelajaran,

¹⁸ Ibu Nelawati S.Pd, pendidik pada saat wawancara pra penelitian, SDN 1 Mekar Asri, Jumat 03 Juli 2020

karena media ini disertai dengan soal - soal yang dapat melatih minat belajar peserta didik. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung, seluruh peserta didik terlibat aktif dan berlomba-lomba untuk terus meningkatkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran corong berhitung dan diharapkan hasil penggunaan ini dapat membantu proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti dipaparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh pendidik.
2. Pembelajaran tidak menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar
3. Pada proses pembelajaran pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran corong berhitung.
4. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan peneliti maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Pengembangan media pembelajar corong berhitung pada pembelajaran matematika.
2. Materi dalam corong berhitung sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah perkalian, pembagian dan penjumlahan

3. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika kelas II SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik dikelas II SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terkhusus ilmu pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada proses kegiatan belajar mengajar di SD/MI.

- b. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran tematik disekolah.

1. Bagi peneliti, bertambahnya wawasan tentang proses pembuatan media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD/MI.
2. Bagi pendidik, penelitian ini sebagai referensi pendidik dalam menyampaikan materi perkalian, pembagian dan penjumlahan.
3. Bagi peserta didik, pentingnya proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan memahami konsep materi perkalian, pembagian dan penjumlahan dengan bantuan media corong berhitung pada pembelajaran matematika kelas II SD/MI.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media ialah suatu kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, secara harfiah yang berarti suatu pengantar atau perantara. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, menjelaskan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi, yang berbentuk seperti tape, buku, video, kaset, slide gambar, televisi, komputer, dan lain sebagainya.¹⁹

Menurut Miarso media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, yang dapat merangsang peserta didik untuk berfikir, memusatkan perhatian, menambah kemauan dan semangat belajar peserta didik dalam belajar. Selanjutnya Gerlach dan Ely mengutarakan bahwasannya media secara garis besar ialah pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide/gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²⁰

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media

¹⁹ Syafruddin Nurdin, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 119.

²⁰Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), h. 20.

pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan dalam komunikasi sehingga terjalin proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, peristiwa, ataupun seseorang yang memberikan atau menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat menerima pengetahuan, informasi, dan keterampilan dari media tersebut. Media dijelaskan sebagai alat atau seseorang yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan mudah melalui media pembelajaran tersebut. Media disini maksudnya bukan hanya berbentuk barang saja tetapi pendidik juga dapat dikatakan sebagai media.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru, bahan ajar, serta lingkungan dapat disebut sebagai media, maka dari itu media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran dikelas. Media juga bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita. Banyak sekali jenis-jenis media, media ini bisa berupa dari alam, buatan maupun budaya. Sehingga media merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran dengan demikian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang bisa dilihat, didengar, dan dibaca. Di era saat ini media didesain agar semakin memudahkan dalam suatu kegiatan. Tak terkucuali pada bidang pendidikan, saat ini sudah banyak media yang dapat ditemukan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila suasana dikelas menarik, aman, bebas dari tekanan, dan

dapat menumbuhkan konsentrasi belajar peserta didik.²¹

Maka, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran ialah salah satu komponen sumber belajar yang didalamnya berisi materi instruksional yang membuat peserta didik menjadi sangat bersemangat dalam belajar.

2. Ciri - Ciri Media Pembelajaran

Azhar Arsyad dalam bukunya mengemukakan tiga ciri media yang merupakan ciri khas mengapa media digunakan oleh pendidik, diantaranya ialah:

a. Fixative Property/Ciri Fiksatif

Menggambaran daya menyimpan media, merekam, melestarikan, serta merekonstruksi suatu peristiwa maupun objek, hingga dapat diputar kembali oleh penggunaanya kapanpun jika dibutuhkan suatu saat tanpa mengenal waktu.

b. Manipulative Property/Ciri Manipulatif

Perubahan suatu objek pada suatu peristiwa yang membutuhkan waktu lama jika akan disajikan kepada peserta didik dalam waktu 2 sampai 3 menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.

c. Distributive Property/Ciri Distributif

Ciri yang terakhir pada media yaitu peristiwa dalam suatu objek atau kejadian dijalankan melalui ruang secara bersamaan agar disajikan kepada sejumlah besar peserta didik serta memberikannya stimulus atau masukan mengenai kejadian tersebut.

Maka, karena hal itu media memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan kemauan dan pendidik dapat mengetahui ciri-ciri tersebut yang dipakai sebagai pendukung untuk proses pembelajaran yang terstruktur serta bermanfaat untuk setiap orang yang membutuhkan.²²

²¹Ida Fiteriani, *Mebudidayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 2, No. 1, Tahun 2016, h. 115-125.

²²Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta, cetakan pertama tahun 2016: Laksitas), h. 19.

3. Macam - Macam Media Pembelajaran

Beraneka macam alat yang dapat dipakai pendidik dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Didalam pemakaian media terdapat beberapa cara untuk menggolongkan pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran yaitu dengan penggolongan berdasarkan karakteristik fisik, sifat, komplektisitas menurut kontrol dalam pemakaian.

Rudy Brets mengemukakan ada 7 klasifikasi media yaitu:

- a. Media audio visual gerak, meliputi flim yang terdapat didalam televisi, sebuah vidio, serta berbentuk animasi.
- b. Audio visual diam, diantaranya meliputi: sebuah flim rangkai suara, dengan sebuah halaman suara, serta sebuah yang berbentuk sound slide.
- c. Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual gerak, seperti flim bisu.
- e. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microfon, slide bisu.
- f. Media audio, diantaranya meliputi: sebuah radio, telepon serta pita audio.

Sedangkan jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran secara banyak orang atau massal. Contohnya belajar melalui radio atau televisi.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan untuk perorangan atau individu. Contohnya belajar dengan menggunakan buku atau modul.²³ Jenis-jenis media pembelajaran yang telah dikemukakan diatas berdasarkan pemakaian atau penggunaannya yakni media pembelajaran yang

²³ Ardian Asyhari, Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- BiRuNi*, Vol. 05 No. 1 (April 2016), h. 3.

digunakan ada 2 yaitu secara massal dan secara individu. Pembelajaran secara massal, contohnya belajar melalui radio, internet dan televisi. Sedangkan media pembelajaran individual belajar menggunakan modul atau buku.

Menurut Arsyad mengungkapkan bahwa, karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi yaitu: media hasil teknologi cetak, audio-visual, berdasarkan komputer, dan hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda-beda, sebagai berikut:

- 1) Media visual, adalah media pembelajaran yang digunakan hanya dengan indera penglihatan peserta didik, seperti jurnal, nuku, foto, globe, poster, peta, alam sekita dan lain sebagainya.
- 2) Media audio, yakni media pembelajaran yang hanya dapat didengar atau hanya menggunakan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman pada proses pembelajaran yang didapatkan menagndalkan kemampuan indera pendengaran.
- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media pembelajaran yang dapat dilihat serta didengar dengan menggunakan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran. Pesan dan infor,asi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal.
- 4) Multimedia, adalah media pembelajaran yang melibatkan semua jenis media yang dapat merangsang semua indera dalam proses pembelajaran. Multimedia lebih menekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.²⁴ Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak

²⁴ Giri Wiarto, Op.Cit, h. 91-92

jenis-jenisnya serta karakteristiknya. Dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sesuai dengan kondisi waktu, tempat, ruang, serta keefisien dan keefektifannya. Sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dan diterima peserta didik dengan baik.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari seorang pendidik kepada peserta didik yang berisi pengetahuan yang dapat menambah wawasan mereka dalam pembelajaran selama pembelajaran berlangsung.

Kemp dan Dayton mengungkapkan manfaat penggunaan media pada pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat disesuaikan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu dan tenaga menjadi lebih efektif dan efisien.
- 5) Membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 6) Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Mengubah peran guru kearah yang produktif dan positif.²⁵

Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya:

- 1) Dapat memperjelas pesan yang disampaikan agar tidak verbalitas.
- 2) Mengatasi dalam keterbatasan waktu, ruang dan tenaga.
- 3) Meningkatkan motivasi pembelajaran, terjadi interaksi langsung antara peserta didik dengan media belajar.

²⁵ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.15-17.

- 4) Memberi rangsangan yang sama, memberi pengalaman yang sama, dan dapat menimbulkan persepsi yang sama.²⁶

Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan semangat peserta didik terhadap segala sesuatu yang baru pada proses belajar mengajar. Menurut Hamalik, mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi serta menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi diantaranya menurut Levie & Lentz ialah:

- a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi didalam media pembelajaran dapat mengarahkan dan menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi materi saat pembelajaran berlangsung. Sebab setiap orang itu mempunyai kemampuan sel saraf penghambat, yaitu dalam saraf terdapat sel utama yang mempunyai fungsi untuk menyingkirkan sejumlah keinginan yang muncul. Dengan terdapatnya saraf penghambat ini peserta didik mampu mengfokuskan titik fokusnya pada rangsangan yang menarik dan dapat membuang hal yang dianggap tidak penting.

- b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif dalam media visual dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Lambang atau gambar dapat merangsang emosi dan sikap

²⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera: Bandung, 2016), h. 5.

peserta didik. Contohnya sebuah informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Dalam media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan agar peserta didik dapat mengerti serta mengingat informasi maupun pesan yang terdapat didalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi Kompensatoris dalam media dapat terlihat pada hasil penelitian bahwasannya media visual membantu memberikan kemudahan dalam memahami teks pada peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengelompokkan informasi dalam teks serta mengingatnya kembali.²⁷

Berdasarkan pada pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran merupakan alat pendukung pendidik dalam belajar mengajar dalam membangun minat, kesenangan visual dalam mempercepat pencapaian tujuan, memudahkan pemahaman maupun mengingat informasi yang terkandung yang akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar sebab, media mempunyai fungsi agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengugah emosi maupun sikap peserta didik. Selain itu jg media dapat membantu peserta didik yang masih lambat dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan sebab media dapat memberikan pengalaman yang nyata/konkrit yang memperkuat minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada materi

²⁷ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.10-11.

pelajaran, serta peserta didik dapat dengan mudah mengerti dan memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pelajaran.

Selain dari keempat fungsi yang telah dijelaskan diatas, media pembelajaran juga memiliki manfaat, diantaranya:

- a. Memperjelas pendidik dalam penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu di saat proses pembelajaran.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang suatu peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

B. Media Pembelajaran Corong Berhitung

1. Pengertian Corong Berhitung

Media pembelajaran corong berhitung ialah media tiga dimensi yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika untuk mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang dan pembagian sebagai pengurangan berulang yang terbuat dari kayu ataupun kardus berbentuk balok yang dilubangi diposisi atasnya untuk diletakkannya wadah - wadah corong.²⁸ Menurut Kusriani mengartikan media/alat peraga corong berhitung adalah sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk

²⁸Rostina Sundayana, Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.(Bandung: Alfabet, 2018), h. 118.

menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media pembelajaran ini ialah bentuk dari inovasi media congklak yang adalah sebuah permainan tradisional yang terkenal di Indonesia.

Kurniati menyatakan permainan tradisional congklak ialah permainan yang menitik beratkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada peserta didik SD untuk menopang kemahiran berhitung karena memakai benda - benda konkret/biji congklak.²⁹

Menurut Agustiari berpendapat bahwasannya congklak merupakan salah satu alternatif alat permainan edukatif. Sebuah alat dinamakan sebagai APE Ketika ia memiliki nilai manfaat yakni untuk menstimulasi potensi anak. Misalnya saja yang terstimulasi dalam congklak adalah kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak.³⁰

Yang diharapkan dengan adanya media ini bisa mempermudah peserta didik menangkap materi perkalian dan pembagian. Bentuk media pembelajaran corong berhitung terdapat pada gambar dibawah ini:

²⁹Prima Nataliya, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah, *Jurnal Fakultal Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*, Vol: 03, No. 02, Tahun 2015, h. 346-358.

³⁰Nita Pratiwi dan Mundakir, Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan, *jurnal Program Studi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, The Sun*, Vol; 2, No. 4, Tahun 2015, h.49-53.



Gambar 1
Media Corong Berhitung

2. Langkah-Langkah Pembuatan Media Corong Berhitung

- 1) Potong botol air mineral memakai cutter setelahnya ambil bagian atasnya aja.
- 2) Susun mendatar ke 10 bagian atas botol tersebut diatas permukaan papan. Atur jaraknya sesudahnya buat lubang sebesar mulut botol. Setelah itu masukkan mulut botol ke lubang yang telah dibuat pada papan sehingga botol tersusun rapi dan tidak bergeser.
- 3) Potong papan dengan memakai gergaji sehingga membentuk sebuah balok dengan panjang disesuaikan dengan lebar botol yang tersusun.
- 4) Buat laci disalah satu bagian panjang papan dimana botol terletak dibagian atasnya. Buatlah pegangan laci.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Corong Berhitung

Adapun cara menggunakan media pembelajaran corong berhitung hampir sama dengan cara permainan congklak yaitu sebagai berikut:

- 1) Ambil dadu atau manik- manik yang berfungsi sebagai objek benda yang akan dipakai, sebanyak jumlah penjumlahan, perkalian dan

- pembagian yang diinginkan. Misalkan dalam perkalian 3×6 .
- 2) Ambil 6 biji dadu kemudian masukkan kecorong pertama
 - 3) Ambil lagi 6 dadu setelahnya masukkan ke corong kedua
 - 4) Kemudian ambil lagi 6 biji dadu lalu masukkan kedalam corong ketiga.
 - 5) Lakukan kegiatan ini berkali-kali hingga peserta didik merasa terbiasa dalam memahami konsep penjumlahan, perkalian dan pembagian secara alamiah.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Corong Berhitung

- 1) Kelebihan Corong Berhitung
 - a) Media yang fleksibel dan gampang dibuat pendidik.
 - b) Bisa dipakai tidak hanya pada materi perkalian dan pembagian tapi bisa juga dipergunakan disemua operasi bilangan bulat.
 - c) Bisa mempermudah pendidik dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - d) Bisa memudahkan pendidik supaya dapat menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata.
 - e) Bisa memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah operasi hitung dengan langkah sistematis.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media Corong Berhitung dapat memudahkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif karena ikut melakukan langsung dalam memindahkan dadu-dadu corong berhitung. Selain itu peserta didik secara langsung dengan mudah melakukan operasi hitung

dan tidak sekedar diberikan hafalan saja.

2) Kekurangan Corong Berhitung

Kekurangan yang dimiliki oleh media corong berhitung ialah walaupun media corong berhitung bisa dipergunakan disemua operasi bilangan bulat, tapi konsepnya terbatas hanya untuk operasi bilangan bulat dasar karena hasil operasi bilangan bulat yang dilaksanakan sulit mencapai ratusan atau ribuan.

5. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Corong Berhitung

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir matematika secara kreatif.
- 2) Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
- 3) Menunjang matematika diluar kelas
- 4) Sebagai salah satu media pembelajaran matematika

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mendapat sebuah perlakuan pembelajaran.³¹ Perubahan perilaku dalam memperoleh aspek- aspek tersebut terhitung dari hal yang dipelajari dipembelajaran. Menurut Rusman, hasil belajar ialah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³²

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang

³¹M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol: 1, No. 1, Tahun 2016, h. 85-92.

³²Eka Tussyana, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas 3 MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung, *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 6, No. 1, Tahun 2019, h. 1-33.

diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hasil belajar mempunyai peran penting.³³

Dalam Surat Az-Zumar ayat 9 Allah berfirman:

أَمَّنْ هُوَ قَنِيتٌ ءِإِنَّا ءَالِيْلٍ سَآجِدًا وَقَآئِمًا تَحْذَرُ ٱلْآخِرَةَ
وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي ٱلَّذِينَ يَعْمُونَ وَٱلَّذِينَ
لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُو ٱلْأَلْبَآبِ ﴿٩﴾

Artinya: *Katakanlah, apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. (QS.Az-Zumar ayat 9).*

Ayat diatas menjelaskan bahwa seseorang yang mempunyai ilmu pengetahuan akan beda dengan seseorang yang tidak mempunyai ilmu pengetahuan. Bagitupun dengan peserta didik dapat yang memahami materi mereka bisa lebih mendapat hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran.

Horward Kingsley menyatakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita.³⁴

Menurut Oemar Hamalik menyatakan bahwa

³³Mohamad Afandi, Pengaruh Model Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 5, No. 1, Tahun 2018), h. 1-13.

³⁴Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22.

hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.³⁵

Maka sebuah keberhasilan peserta didik bisa terlihat dari nilai yang tercapai. Nilai yang tercapai oleh peserta didik diperoleh setelah mereka melaksanakan proses pembelajaran pada waktu jangka tertentu setelah itu melaksanakan tes akhir, maka hasil dari tes itulah pendidik dapat menentukan prestasi belajar dari peserta didiknya.

Jadi hasil belajar merupakan pembaruan yang terjadi peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ketika tingkat keberhasilan peserta didik di artikan sebagai hasil belajar mereka ketika mempelajari materi pelajaran dikelas dilihat dari skor yang diterima dari hasil tes pelajaran tersebut.

2. Jenis - jenis Hasil Belajar

Nana Sudjana mengatakan di bukunya yang berjudul “Penilaian hasil belajar proses belajar mengajar” menyatakan bahwa pembaruan yang dibahas ialah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang diklasifikasi menjadi tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir peserta didik.
- 2) Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi emosional yang berkenaan dengan perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan fisik.³⁶

Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran akan memperlihatkan hasil yang dimana dinyatakan sebagai hasil belajar mengajar

³⁵Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 67.

³⁶Rusman, *Ibid*, h. 68.

tersebut. Hasil belajar peserta didik disekolah dapat dilihat setelah mereka melakukan kegiatan evaluasi. Definisi dari hasil belajar adalah hasil yang telah diterima dengan suatu usaha, dengan tujuan untuk melakukan perubahan yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yang diinginkan oleh pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kirk dan Gallagher mengemukakan pendapatnya bahwa kesulitan belajar digolongkan menjadi dua klasifikasi. Klasifikasi yang pertama berkaitan dengan aspek-aspek yang menyangkut kesulitan dalam mempelajari tugas-tugas perkembangan (*developmental learning disabilities*) yang mencakup kesulitan dalam memusatkan perhatian, kesulitan dalam mengingat informasi, kesulitan dalam persepsi dan perseptual motorik, kesulitan dalam proses berpikir dan kesulitan dalam perkembangan bahasa. Klasifikasi kedua menyangkut aspek pengolahan informasi dan kesulitan belajar yang ketiga adalah kesulitan akademik, yang mencakup kesulitan membaca, kesulitan menulis dan kesulitan matematika, dan kesulitan akademik lainnya³⁷ serta kesulitan perilaku, maka penyebab dalam kesulitan belajar ini terbagi menjadi dua faktor yaitu:

1) Faktor Internal

Merupakan faktor dalam diri individu yang belajar yaitu berupa faktor yang mengolah dan memproses lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Pada dasarnya faktor internal itu sangat kompleks yang dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu:

³⁷Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016).

a. Faktor Fisiologis

Berkenaan dengan keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat dan lemah), yang semuanya akan memengaruhi cara merespons terhadap lingkungan.

b. Faktor Psikologis

Merupakan kondisi internal yang memberikan kontribusi besar untuk terjadinya proses belajar. Setiap individu memiliki karakteristik psikologis yang berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan inilah yang menimbulkan perbedaan cara merespons terhadap stimulus dari luar, yang akan berdampak pada hasil belajar yang berbeda. Faktor internal yang berupa karakteristik psikologis antara lain meliputi: inteligensi, emosi, bakat, motivasi, dan perhatian.

2) Faktor Eksternal

Segala sesuatu yang berada diluar diri individu atau sering dikatakan dengan lingkungan merupakan faktor eksternal. Mengingat lebarnya kata segala sesuatu, lingkungan bisa dikelompokkan didalam berbagai bentuk antara lain:

- a. Lingkungan fisik terdiri atas geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat permainan, dan sebagainya.
- b. Lingkungan psikis terdiri dari aspirasi, harapan-harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapinya.
- c. Lingkungan personal mengenai teman sebaya, orang tua, guru, tokoh masyarakat dan seterusnya.
- d. Lingkungan nonpersonal diantaranya mengenai rumah, peralatan, pepohonan, gunung dan sebagainya.
- e. Jika diperhatikan dari sudut pandang

kelembagaan dan pengaruhnya saat proses dan hasil belajar, lingkungan terdiri atas: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor yang terdapat dari diri peserta didik itu mencakup kemampuan yang dimilikinya, motivasi, minat dan perhatian, faktor fisiologis, dan psikologis. Faktor yang datang dari luar diri peserta didik maupun faktor lingkungan.³⁸

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah bahasa universal untuk menyajikan gagasan atau pengetahuan secara formal dan presisi sehingga tidak memungkinkan terjadinya multi tafsir.³⁹ Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting untuk diajarkan di MI karena matematika sangatlah berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan sangat diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lainnya⁴⁰.

Matematika berasal dari kata latin *mathematika* yang awalnya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari, kata tersebut mempunyai asal kata *mathema* yang artinya pengetahuan/ilmu (*knowledge, science*). *Mathematike* berhubungan juga dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Maka berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir dimana matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu

³⁸Karwono, Heni Mularsih, Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2017).

³⁹Sugiyati, Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Vol: 1, No. 2, Tahun 2016), h. 227-241.

⁴⁰Hasan Sastra Negara, Buku Ajar Pembelajaran Matematika MI/SD, (Bandar Lampung: 2019), h. 2.

pengetahuan dan teknologi.

Pada kamus besar bahasa Indonesia matematika ialah ilmu yang menjelaskan mengenai bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan tentang bilangan. Ruseffendi matematika ialah ilmu mengenai struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur-unsur yang belum terdefinisikan ke aksioma dan postular dan akhirnya kedalil atau teorema. Dengan demikian memperlihatkan bahwa matematika merupakan ilmu mengenai kuantitas. Matematika terdiri atas masukan wawasan yang lebih luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan kalkulus.

Johnson dan Rising berpendapat matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu juga merupakan bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Maka, matematika ialah cabang ilmu pengetahuan yang menekankan pada peserta didik untuk dapat memiliki kemampuan berpikir matematis. Berpikir matematis merupakan cara berpikir yang logis, rasional, kritis, dan efektif. Reys berpendapat bahwasannya matematika merupakan memahami mengenai pola, hubungan/pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.⁴¹

Berdasarkan dari definisi matematika menurut beberapa ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika sewajarnya mengenai tentang belajar konsep, struktur konsep, dan cara mencari hubungan antar konsep dengan strukturnya.

⁴¹Hasan Sastra Negara, *Ibid*, h. 2.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Sebagaimana yang disajikan Depdiknas tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar secara khusus ialah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau alitgoritme secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemcahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipullasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menjelaskan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. ⁴²

Tujuan metematika diatas akan tercapai jika pendidik dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Peserta didik dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

3. Penjumlahan, Perkalian, Dan Pembagian

Dipelajaran matematika diperlukan adanya sebuah penguasaan materi penjumlahan, perkalian dan pembagian dasar supaya pembelajaran matematika setelahnya dapat menjadi mudah. Penjumlahan merupakan 1 dari 4 operasi dasar didalam aritmatika dasar dan yang lainnya ialah

⁴² Hasan Sastra Negara, *Ibid*, h. 11.

penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Penjumlahan adalah operasi dasar arimatika yang menjumlahkan dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Perkalian dapat dikatakan juga sebagai penjumlahan berganda sebab, membutuhkan tahap berpikir yang lebih kompleks di diri anak. Maka, karena itu jika seorang anak kelihatan belum siap memulai materi perkalian sebaiknya diingatkan kembali tentang operasi penjumlahan. Sesudah operasi perkalian bisa dikuasai dengan baik, selanjutnya ialah pembagian. Operasi pembagian ialah kebalikan dari operasi perkalian. Maka, sebab itu penguasaan perkalian menjadi mutlak agar bisa menguasai operasi pembagian.

4. Karakteristik Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Menurut Piaget ia berpendapat bahwa anak pada usia ini umumnya berada di 3 tahap perkembangan kognitif. 1) melukiskan mengenai tahapan operasiona konkrit, 2) berbagai pendekatan yang terfokus pada proses informasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan komunikasi dalam pemecahan masalah, 3) kemampuan membuat respon agar bisa memprediksi kemampuan akademik.⁴³

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar merupakan peserta didik yang sedang menjalani tahap perkembangan pada masa kanak-kanak dan akan menuju pada masa remaja. Pada masa sekolah dasar peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang sangat penting dalam melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, peserta didik diharapkan dapat mempelajari keterampilan-keterampilan yang ada pada saat disekolah dasar, antara lain:

a. Keterampilan membantu diri sendiri

Peserta didik pada masa ini dapat membantu dirinya sendiri untuk menyesuaikan dirinya sendiri terhadap lingkungan sekitarnya. Peserta didik juga diharapkan mampu memecahkan masalahnya sendiri sehingga siswa dapat berintegrasi dengan lingkungannya.

⁴³Hasan sastra negara, *Ibid*, (2019), h.4.

b. Keterampilan sosial

Peserta didik dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dan lingkungannya dengan baik.

c. Keterampilan sekolah

Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dan mampu menyerap materi pelajaran dengan baik.

d. Keterampilan bermain

Pada usia sekolah dasar peserta didik dapat bermain mainan yang sesuai dengan usia mereka.³⁴

Empat keterampilan diatas adalah keterampilan yang ada pada peserta didik di sekolah dasar. Setiap individual pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan individual yang lainnya. Perbedaan karakteristik adalah kodrat yang bersifat secara alami pada manusia. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari aspek-aspek yang ada pada setiap diri individu, diantaranya:

1) Perbedaan pada aspek fisik

Perbedaan perkembangan karakteristik individual pada aspek fisik tampak dengan gejala-gejala berikut:

a. Ada siswa yang mudah lelah dalam pekerjaan fisik, tetapi ada juga yang tidak mudah lelah.

b. Ada siswa yang mampu bekerja secara fisik dengan cepat, dan ada juga yang sangat lambat.

Ada peserta didik yang dapat tahan lapar, namun ada juga yang tidak tahan lapar.

2) Perbedaan karakteristik pada aspek intelek

Perbedaan perkembangan karakteristik pada aspek intelek dapat dilihat pada gejala-gejala berikut:

a. Ada siswa yang sangat cerdas, ada yang sedang, ada juga siswa yang kurang cerdas, bahkan ada juga siswa yang sangat kurang cerdas.

b. Ada anak yang dapat dengan mudah memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan intelektual, namun ada siswa yang lambat

bahkan ada siswa yang tidak mampu mengatasi suatu masalah.

- c. Ada peserta didik yang dapat berpikir kreatif, tetapi ada peserta didik yang hanya sanggup berpikir dengan bantuan wujud bendanya.
- 3) Perbedaan karakteristik pada aspek emosi
- Perbedaan perkembangan karakteristik individual pada aspek emosi, berikut ini:
- a. Ada peserta didik yang mudah marah, namun ada peserta didik yang penyabar.
 - b. Ada peserta didik yang perasa, tetapi ada yang tidak mau peduli.
 - c. Ada peserta didik yang pemalu dan penakut, tetapi ada yang pemberani.
- 4) Perbedaan karakteristik pada aspek sosial
- Perbedaan perkembangan karakteristik secara individual pada aspek sosial dilihat dari gejala-gejala berikut ini:
- a. Ada peserta didik yang mudah bergaul dengan teman-temannya, tetapi ada peserta didik yang sulit dalam bergaul.
 - b. Ada peserta didik yang toleransi dengan temannya, namun ada yang egois.
 - c. Ada peserta didik yang dapat memahami perasaan temannya, ada peserta didik yang mau menang sendiri.
 - d. Ada peserta didik yang mempunyai kepedulian sosial yang tinggi, tetapi ada juga peserta didik yang tidak peduli dengan lingkungannya.
 - e. Ada peserta didik yang selalu memikirkan kepentingan orang lain, tetapi ada peserta didik yang hanya mementingkan dirinya sendiri.
- 5) Perbedaan karakteristik pada aspek bahasa
- Perbedaan karakteristik pada aspek bahasa, berikut ini:
- a. Ada peserta didik yang lancar berbicara, tetapi ada yang gugup dalam berbicara.

- b. Ada peserta didik yang berbicara dengan ringkas dan jelas, namun ada peserta didik yang berbicara tidak jelas.
 - c. Ada peserta didik yang berbicara dengan menarik dan ada juga peserta didik yang berbicara secara monoton.
- 6) Perbedaan karakteristik pada aspek bakat

Perbedaan perkembangan karakteristik secara individual pada aspek bakat, diantaranya:

- a. Ada peserta didik yang mudah belajar memainkan alt musik, tetapi ada juga yang sulit dalam memainkan alat musik.
 - b. Ada peserta didik yang mudah dan kreatif dalam melukis sesuatu yang ada disekelilingnya, tetapi ada peserta didik kesulitan atau tidak bisa dalam melukis.
 - c. Ada peserta didik yang mudah menghafal dan menyanyikan lagu, ada juga peserta didik yang sudah berkali-kali latihan tetapi masih saja sulit dalam menghafal dan bernyanyi.
- 7) Perbedaan karakteristik pada aspek nilai, moral dan sikap

Perbedaan perkembangan karakteristik secara individual pada aspek nilai, moral dan sikap tampak dengan gejala-gejala berikut:

- a. Ada peserta didik yang bersikap taat pada norma, tetapi ada peserta didik yang melanggar norma.
- b. Ada peserta didik yang perilakunya bermoral tinggi, ada yang perilakunya yang tek bermoral.
- c. Ada peserta didik yang penuh sopan santun, tetapi ada peserta didik yang tidak sopan santun.

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas, jelas bahwa karakteristik yang dimiliki setiap individu memiliki

perbedaan dalam setiap aspeknya. Perbedaan karakteristik setiap individu tersebut terdapat pengaruh oleh perbedaan faktor pembawaan dan faktor lingkungan setiap masing-masing individu.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Uswatun Hasanah

Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah dalam skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan alat peraga corong berhitung terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Merembu Tahun Pelajaran 2017/2018. Dimana pada penelitian diatas desain pengumpulan datanya dengan menggunakan desain nonequivalent control group dengan jenis sampling jenuh dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random dan diterapkan dikelas tinggi. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik random sampling dimana pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dengan cara mengundi dan kelas II A dan kelas II B untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta diterapkan dikelas rendah.

2. Dwi Nopriyani

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nopriyani yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Numbered Heads Together Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dikelas III MIS Miftahul Huda Adiluwih*". Pada penelitian ini beliau lebih menekankan pada model pembelajaran kooperatif tipe numbered nya dan diterapkan dikelas III. Sedangkan pada penelitian penulis menekankan penggunaan media corong berhitung dikelas II pada materi penjumlahan, pembagian dan perkalian.

F. Kerangka Berfikir

Sugiyono dalam bukunya mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁴

Dalam paparan diatas maka, peneliti menyimpulkan bahwa kerangka berfikir ialah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dibahas dalam penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel sehingga gambar dari perjalanan penelitian yang peneliti lakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas.

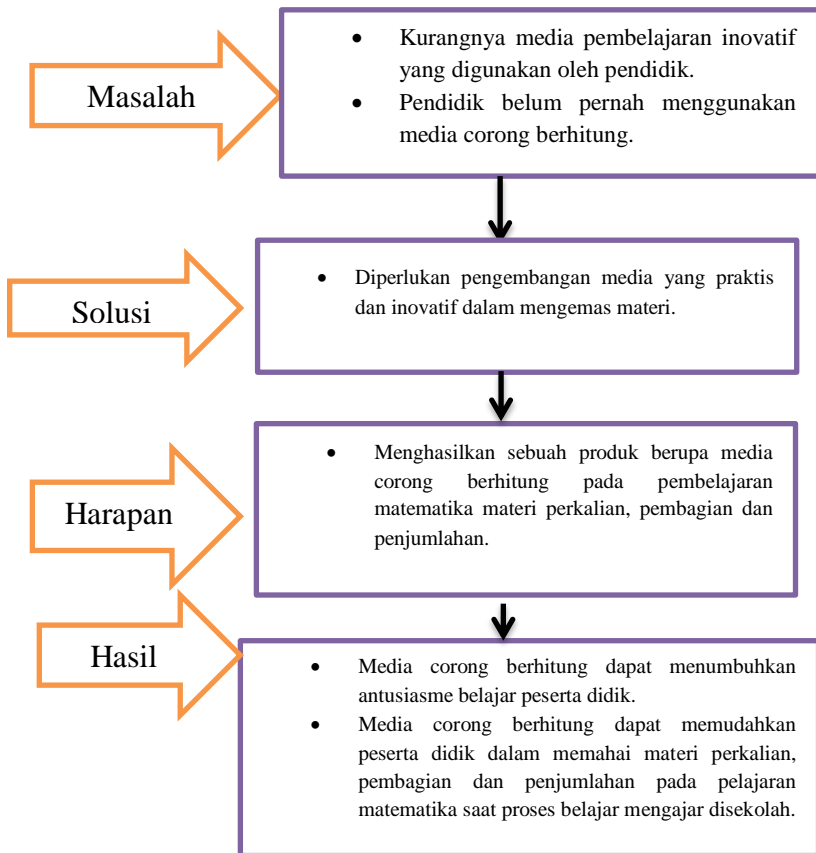
Media pembelajaran corong berhitung merupakan media permainan yang menitik beratkan pada kehandalan dalam berhitung sebab memakai benda-benda nyata/konkret (biji congklak), sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik memahami perkalian dan pembagian.

Penggunaan media disaat pembelajaran dapat meminimalisir keadaan yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran bisa ditangkap peserta didik dengan baik. Dengan alah satunya pemakaian media pembelajaran Corong Berhitung sebab, media pembelajaran Corong Berhitung bisa memudahkan pendidik saat menyampaikan materi pembelajaran serta bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik agar mengalami sendiri keadaan yang sesungguhnya serta memberikan mereka pelatih keterampilan dengan memakai sebanyak mungkin alat indera, sehingga mempermudah peserta didik ketika memahami pelajaran yang kemudian bisa meningkatkan hasil belajar matematika yang didapat peserta didik menjadi lebih baik lagi.

⁴⁴Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, Cet. 23, 2016), h. 91.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat dilihat bagan berikut:

Kerangka Berfikir Pengembangan Media Corong Berhitung



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

G. Spesifikasi Produk

Benda yang dihasilkan ialah media corong berhitung yang merupakan media tiga dimensi yang dipakai dipelajaran matematika yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat pada pembelajaran matematika dengan materi perkalian, pembagian dan penjumlahan. Asyhar mengemukakan pendapat bahwasannya media tiga dimensi ialah media yang penempilannya memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal maupun dapat dilihat dari segala arah. Corong berhitung ini dapat dipakai peserta didik untuk

belajar perkalian, pembagian dan penjumlahan untuk belajar konsep perkalian, pembagian dan penjumlahan. Corong berhitung digunakan dengan cara memasukkan kelereng/manik-manik kedalam corong. sejumlah penjelasan mengenai spesifikasi produk diantaranya ialah:

1. Pada pengembangan media pembelajaran corong berhitung disesuaikan dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media tiga dimensi yang bisa memotivasi peserta didik ketika proses pembelajaran.
2. Corong berhitung terdapat sejumlah unsur yang diantaranya 10 corong aqua, manik-manik/biji dadu, angka, dan laci.
3. Corong berhitung berbentuk seperti permainan congkak yang mempunyai 10 nomor dan 10 corong dimana setiap 1 corong mempunyai 1 laci.
4. Biji dadu digunakan dalam corong berhitung sebagai alat dalam mengerjakan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Aas Hasanah, Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, Volume 04 Nomor 1 Tahun 2020.
- Arini Ulfah Hidayati, Melatih Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2017.
- Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sumur Sumatera Selatan. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2017.
- Ardian Asyhari and Helda Silvia, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiruNi*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2016.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera: Bandung, 2016.
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Eka Tusyana, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas 3 MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung.

Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 6 Nomor 1 Tahun 2019

Fajar Karuniawati, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *Journal Of Early Childhood Education And Development*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2019.

Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta, cetakan pertama tahun 2016: Laksitas.

Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. (Bandar Lampung, Anugrah Utama Raharja (Aura), 2016.

Hasan Sastra Negara, *Buku Ajar Pembelajaran Matematika MI/SD*, Bandar Lampung: 2019.

Hasil Observasi di kelas II MIN 4 Bandar Lampung dan SDN 1 Mekar Asri

Hidayatulloh, Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Model Pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2016.

Ida Fiteriani, *Mebudidayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol: 2, No. 1, Tahun 2016.

Indra Cahya Firdaus, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Informatika Pamulang*, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017.

- Karwono, Heni Mularsih, Belajar Dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Martini Jamaris, Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Muhamad Afandi, Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajar 2017/2018. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2018
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Volume 01 Nomor 1 Tahun 2016.
- Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Namiroh Lubis, Peran Media Corong Pada Pembelajaran Matematika MIN Ma'Arif Bego. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020.
- Nita Pratiwi dan Mundakir, Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Retardasi Mental Ringan, *jurnal Program Studi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, The Sun*, Vol; 2, No. 4, Tahun 2015.
- Nurul Hidayah and Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1 Tahun 2017.

- Prima Nataliya, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah, *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*, Vol: 03, No. 02, Tahun 2015.
- Pratiwi Rosita Noer, Prabowo Anggit, Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar, *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2019.
- Rostina Sundayana, Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabet, 2018.
- Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta, Cet. 23, 2016.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyati, Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Volume 1 Nomor 2 Tahun 2016.
- Suci Frisnoiry, Faisal, Neklan Simbolon, Corong Katabaku: Media Efektif Pembelajaran Berhitung Disekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 25 Nomor 4 Tahun 2019.
- Sri Latifah, Eka Setiawati, and Abdul Bsith, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-nilai Agama

Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiruNi*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2016.

Syafuruddin Nurdin, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Vin Sensius Kevin, Perencanaan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Anak Usia 6-8 Tahun Terdapat Matematika Melalui Komunikasi Visual. *Jurnal Unika Soegijapranata Semarang*, Tahun 2019

