

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah sebuah kewajiban yang harus dilakukan oleh manusia dimanapun dan sampai kapanpun. Karena dengan belajar manusia akan memperoleh pengetahuan yang dapat meningkatkan derajat manusia yang lebih tinggi. Sesuai dengan Firman Allah dalam Al-Qur'an yang tertuang dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Yang artinya : Hai orang-orang beriman apabila 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.

Pencapaian keberhasilan tujuan dari pembelajaran, selain dilakukan dengan proses belajar mengajar yang berkualitas, hasil belajar yang baik dan meningkat terjadi apabila adanya ketercapaian melalui interaksi dari berbagai factor pendukung yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu factor pendukung dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media. Media adalah salah satu alat atau benda yang akan menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dari materi pembelajaran.¹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara sebagai penunjang pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar pesan. Adanya media pembelajaran peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi peserta didik masih kelas II yang sangat senang dengan dunia bermain. Sehingga disini peran sebagai pendidik bagaimana caranya bisa membuat suasana pembelajaran yang seperti bermain namun sedang belajar. Dengan adanya media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, menarik perhatian

¹ Dr. Sukiman, "Pengembangan Media Pembelajaran", (PEDAGOGIA: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI), Yogyakarta: Januari 2012, hlm. 28

siswa karena ada benda yang dapat di pegang saat belajar. Dan dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan pengalaman yang akan di lakukan, sehingga lebih mudah peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran yang sedang di lakukan.

Media yang digunakan oleh pendidik haruslah yang sesuai dengan kebutuhan materi, karena jika penggunaan media yang tidak sesuai mengakibatkan ketidak tercapaian dari tujuan pembelajaran tersebut. Karena manfaat adanya media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai alat untuk mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah materi. Media pembelajaran juga sangat membantu pendidik menjelaskan kepada peserta didiknya untuk lebih mudah diterima dan dipahami. Peningkatan hasil belajar dapat tercapai jika penggunaan media yang tepat, karena dengan penggunaan media yang tepat dapat mengantarkan pemahaman peserta didik tentunya akan mempengaruhi penguasaan materi dari peserta didik.² Adanya media dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik jauh lebih dalam untuk memahami isi dari materi yang pendidik ajarkan. Media juga sangat membantu dalam mengoptimalkan peserta didik aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaan media dapat membantu memahami memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan penggunaan media diharapkan tidak hanya semata-mata belajar matematika, tetapi dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di Lembaga Pendidikan diberikan kepada peserta didik sejak tingkat dasar sampai ke jenjang lebih tinggi.³ Dalam proses belajar mengajar berlangsung, saat mengajar matematika masih banyak peserta didik yang membutuhkan bantuan, baik dalam menerima sebuah materi yang sedang dipelajari

² Mufida Miftakhul Jannah, "The Development Of Ludo Game Learning Media To Improve Material Comprehension And Senior High School Student's Interest At Learning Physics", *Jurnal Pendidikan Fisika* 2008, hlm,241.

³ Hidayatullah, "Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar ", *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 2 Tahun 2016, hlm, 1-20.

atau dari kesulitan belajar yang sedang dihadapi oleh peserta didik. Oleh karena itu mengindikasikan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran cukup penting. Karena pola pikir matematika untuk membentuk peserta didik yang berkualitas yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Mempelajari matematika sama halnya dengan belajar sesuatu secara logis, sistematis, kreatif, cermat, bersifat objektif, serta terbuka dalam menghadapi suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Untuk mendukung kemampuan dari peserta didik saat belajar matematika tersebut, maka diperlukan atau diarahkan untuk menggunakan berbagai macam sumber yang dapat membantu dalam memahami isi dari materi tersebut dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan mereka dalam belajar untuk berinteraktif, kreatif, kritis, berfikir logis, jujur dan dapat mengaplikasikan semua ilmu matematika yang sudah dipelajari dalam menyelesaikan semua permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam hal kedisiplinan ilmu lainnya.

Herman berpendapat pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika adalah sebuah pemahaman konsep dasar kepada peserta didik dapat memahami secara mendalam dari kemampuan kognitif peserta didik yang konkret dengan konsep matematika yang abstrak. Maka dalam mempelajari konsep dasar matematika alat bantu atau media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sangat dibutuhkan yang diharapkan dapat membantu kemampuan peserta didik baik dalam segi pola pikir, memahami konsep, maupun pembinaan keterampilan.⁴

Media corong berhitung adalah salah satu jenis media visual, dimana media ini dapat digunakan sebagai penyampai pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik melalui penglihatan maupun simbol-simbol visual. Kusriani berpendapat bahwasannya media corong berhitung adalah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan sebagai

⁴ 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*, Vol. 4, No. 2 Tahun 2017, Hlm, 1-19.

penyalur informasi dari materi operasi hitung penjumlahan, perkalian, dan pembagian untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik.⁵ Dengan media ini pendidik dapat menjembatani peserta didik yang sulit memahami penjumlahan, perkalian, dan pembagian karena dengan media corong berhitung pendidik dapat memberikan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik dengan alat atau media yang sederhana tetapi sangat mudah untuk diterapkan. Dengan demikian peserta didik dapat belajar berhitung menggunakan kelereng atau batu hias dalam menghitung soal atau materi yang sedang dipelajari. Kemampuan peserta didik memang berbeda-beda, tetapi sebagai pendidik harus memikirkan dengan matang agar peserta didiknya dapat memahami materi tersebut secara menyeluruh. Baik peserta didik yang mudah memahami maupun yang mengalami kesulitan. Mereka dapat bersama-sama saling belajar untuk meningkatkan kemampuan mereka sehingga dapat meningkatkan hasil mereka.

Corong berhitung sangat bermanfaat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan, sehingga dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu serta berguna untuk mereka yang tertinggal dari teman sebayanya yang mudah memahami atau menyelesaikan persoalan dengan mudah. Sehingga hasil pembelajaran peserta didik dapat meningkat dan jauh lebih baik dari sebelumnya. Dinamakan corong berhitung karena dalam penggunaan media tersebut menggunakan corong sebagai tempat untuk memasukkan kelereng atau batu hias sebagai bilangan yang akan dioperasikan dalam perhitungan dan laci adalah sebagai tempat atau wadah dari hasil operasi hitung yang sudah dilakukan.⁶ Media corong berhitung dibuat dengan tujuan agar materi pembelajaran matematika yang terkadang dianggap mata pelajaran yang sangat sulit oleh peserta didik akan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan karena seperti belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses belajar

⁵ Aas Hasanah, "Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age: Universitas Hamzanwadi*, Vol.04, No,1 Tahun 2020, Hlm, 69-79.

⁶ Fajar Kurniawan, "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Materi Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Woncolo Surabaya", *Journal Of Early Childhood Education And Development*, Vol. 1, No. 1 Tahun 2019, Hlm, 1-8.

mengajar peserta didik tidak mudah merasa jenuh, bosan dan tidak memperhatikan pendidik di depan kelas saat mengajar karena factor tidak tahu dan tidak bisa memahami materi tersebut. Selain itu juga diharapkan dengan adanya media corong berhitung ini dapat menjembatani dan membantu mempercepat peserta didik memahami tentang penjumlahan, perkalian, dan pembagian dengan baik.⁷

Karena mata pelajaran matematika sangat dibutuhkan pemahaman yang lebih yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari. Matematika juga mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang Pendidikan. Mempelajari matematika sama halnya mempelajari sesuatu objek yang abstrak. Karena hal itu banyak dari peserta didik yang kurang suka untuk mempelajari matematika karena sifatnya yang abstrak, apalagi pendidik tidak bisa membawa materi matematika dengan baik yang mengakibatkan ketidak mauan peserta didik mempelajari matematika. Oleh karena itu dengan media pendidik dapat mencairkan suasana saat mengajar, menumbuhkan keaktifan peserta didik saat belajar, peserta didik tidak mudah bosan dan mereka dapat belajar sambil bermain yang menghasilkan ketercapaiannya dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, bahwa pendidik mempunyai sebuah tujuan yang berdasarkan kepada sistem Pendidikan nasional, yaitu Pendidikan yang bermutu dan berkualitas dengan salah satunya adalah dipengaruhi oleh fasilitas pembelajaran.

Fasilitas pembelajaran tersebut salah satunya dapat berupa alat atau media pembelajaran yang membantu penyampaian materi saat proses belajar mengajar dan dapat merangsang peserta didik lebih kreatif dan terfokus pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu media corong berhitung yang mengarahkan atau membantu proses menghitung penjumlahan, perkalian,

⁷ Namiroh Lubis, "Peran Media Pada Pembelajaran Matematika MIN Ma'arif Bego, J-SANAK", *Jurnal Kajian Anak Vol.1, No. 2 Tahun 2020*, Hlm, 1-12.

dan pembagian. Dengan adanya media corong berhitung selain dapat mempermudah dan membantu menghitung matematika juga dapat menghilangkan pemikiran peserta didik bahwa pembelajaran matematika itu sulit. Hasil yang maksimal pada proses pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika hasil yang diperoleh sudah maksimal. Semua itu tidak lepas dari factor pendukung saat proses pembelajaran yang telah terpenuhi. Adanya sarana prasarana dan fasilitas pembelajaran yang mendukung yaitu salah satunya berupa media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang dipakai diharapkan dapat membantu peserta didik memahami kejelasan konsep bilangan tersebut dan dapat diterima oleh peserta didik.

Peserta didik khususnya pada kelas rendah adalah awal dikenalkannya konsep bilangan penjumlahan, perkalian, dan pembagian di pembelajaran matematika. Hal ini adalah konsep dasar yang harus dipelajari karena sama halnya dengan pondasi bangunan. Jika peserta didik dapat memahami dengan baik maka pada saat mempelajari matematika setelahnya tidak ada hambatan dan kesulitan. Maka, pasti ada pula peserta didik yang memiliki kesulitan belajar dan tertinggal dari peserta didik lain saat menyerap materi yang di ajarkan oleh pendidik. Peran media pembelajaran disini sangat penting yang diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi, dan juga diharapkan dapat memberikan pemahaman peserta didik dengan menyeluruh tanpa ada masalah yang disampaikan oleh pendidik.⁸

Pada pengembangan media corong berhitung ini dibuat dengan praktis, bahan yang digunakan sangat mudah ditemukan dan saat di gunakan dapat dijadikan alat bantu peserta didik memahami penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Media ini merupakan salah satu solusi yang dapat membantu pendidik dimana dapat memecahkan permasalahan pada bilangan penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Dengan lingkungan yang nyaman proses

⁸ Prima Nataliya, "Efektifitas 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, Hlm. 346-358

pembelajaran yang terarah maka proses pembelajaran akan terkendali, dan adanya media dapat merangsang peserta didik jauh lebih aktif dalam bertanya, menanggapi maupun menjawab soal dari pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas II bahwa pendidik jarang menggunakan media sebagai alat bantu saat proses pembelajaran berlangsung serta belum pernah menggunakan media corong berhitung selama mengajar padahal peran media sangat penting bagi pendidik tidak kesulitan menyampaikan materi dan bagi peserta didiknya jauh lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Tidak hanya media inovatif menjadikan pembelajaran yang monoton, peserta didik cepat bosan dan tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik tidak akan memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi di depan kelas. Oleh karena itu memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kontekstual.

Dengan menggunakan media yang menarik akan menghasilkan peserta didik yang aktif. Media corong berhitung merupakan salah satu media yang merupakan sebuah inovasi dari permainan congklak yang dapat dijadikan media yang menghibur, menyenangkan dan sangat mudah diterapkan atau diaplikasikan kepada peserta didik. Media corong berhitung ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, aktif, kritis, dan terampil saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, selama proses belajar mengajar peserta didik dapat aktif dan berlomba-lomba untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran corong berhitung yang diharapkan hasil dari penggunaan media ini dapat membantu jalannya proses pembelajaran yang menarik, terarah dan menyenangkan. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Gelam 1

Candi”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui media corong berhitung kelas II SDN Gelam 1 Candi
2. Untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN Gelam 1 Candi

C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan



Gambar 1.1 Media Corong Berhitung

Media corong berhitung ini terbuat dari bahan dasar kayu yang di desain menyerupai kotak laci yang memiliki tujuh lubang diatasnya. Lubang-lubang tersebut berfungsi sebagai tempat masuknya corong yang berjumlah tujuh.

Adapun beberapa spesifikasi produk tersebut adalah :

1. Pengembangan media corong berhitung ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi, yang bisa memotivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.
2. Media corong berhitung yang memiliki beberapa unsur diantaranya adalah: 7 corong aqua, kelereng atau plastisin, tulisan 1-7, dan laci.

3. Kelereng dan manik-manik tersebut dipergunakan sebagai alat jumlah untuk menyelesaikan soal.
4. Media corong berhitung dilengkapi dengan lembar petunjuk penggunaan media yang diletakkan pada bagian belakang media. Hal itu bertujuan untuk mempermudah pengguna saat penggunaan.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media corong berhitung dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SDN Gelam 1 Candi ini sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, pentingnya proses pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam memahami konsep pembagian dan pembagian pecahan dengan adanya bantuan berupa media corong berhitung pada mata pelajaran matematika kelas II.
2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan referensi pendidik dalam penggunaan media corong berhitung dalam penyampaian materi penjumlahan, perkalian, dan pengurangan.
3. Bagi peneliti, bertambahnya pengetahuan dan pengalaman tentang proses pembuatan media pembelajaran corong berhitung dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SDN Gelam 1 Candi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Reviewer atau validator memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas media pembelajaran matematika yang layak digunakan.
 - b. Media corong berhitung yang akan dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep penjumlahan, perkalian, dan pembagian.

c. Media corong berhitung yang akan dikembangkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika mengenai konsep penjumlahan, perkalian, dan pembagian.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini meliputi :

- a. Media pembelajaran corong berhitung ini hanya dapat digunakan atau diaplikasikan pada mata pelajaran matematika tentang penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang dapat dioperasikan hanya sampai pada bilangan 50 saja.
- b. Media pembelajaran corong berhitung yang sudah di kembangkan hanya di uji cobakan pada kelas II SDN Gelam 1 Candi.
- c. Media pembelajaran corong berhitung hanya dinilai oleh validator.

F. Penelitian Terdahulu

Banyaknya penelitian mengambil mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran penelitian, karena dianggap susah dan kurang menyenangkan. Namun peneliti mengambil 3 contoh penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan dalam penulisan penelitian skripsi ini.

1. Yupita Winarti (Skripsi, 2019) “Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Negeri 52 Kota Bengkulu”. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II B SDN 52 Kota Bengkulu. Hal itu dapat dilihat dari uji thitung 2,004 dan ttabel dengan df 54 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,004. Dengan demikian thitung ttabel(3,639>2,004) yang berarti hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan media corong berhitung, sesuai dengan dasar uji independent sample t-test dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun kesamaan dalam penelitian ini dengan peneliti yang diteliti adalah sama-sama menggunakan media corong berhitung dan sama-sama mengambil mata pelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya dari jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian yang dilakukan oleh Yulita Winarti menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE.
2. Uswatun Hasanah (Jurnal Skripsi, 2018) “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Merembu Tahun Pelajaran 2017/2018”. Berdasarkan pembahasan dan hasil

penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan alat peraga Corong Berhitung dengan hasil belajar siswa Kelas V SDN 1 Merembu tahun pelajaran 2017/2018 yang dibuktikan dengan hasil thitung $4,75 \geq$ ttabel 2,021 pada taraf signifikansi 5% dan taraf kepercayaan 95% yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran menggunakan alat peraga Corong Berhitung dengan hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata nilai siswa, terdapat perbedaan peningkatan nilai rata-rata siswa dari masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen peningkatan nilai rata-rata dari pemberian pretes sampai postes adalah sebesar 20,27 sedangkan pada kelas kontrol peningkatan nilai rata-rata dari pemberian pretes sampai postes adalah sebesar 6. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan alat peraga Corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan dari Cohen'd menggunakan rumus effect size untuk mengetahui besar pengaruhnya yaitu berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil Harga d $(1,03) > 0,8$ sehingga dapat disimpulkan Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok percobaan pada suatu variabel yaitu $(1,03) > 0,8$: pada kategori tergolong besar. Dengan demikian memperkuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara alat peraga Corong Berhitung dengan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Merembu tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan alat peraga Corong Berhitung dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 1 Merembu tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan statistik dengan menggunakan rumus t-tes. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media corong berhitung dan mata pelajaran matematika. Sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan yang diteliti adalah jenis penelitian yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan oleh Uswatun Hasanah adalah menggunakan eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian R&D. Corong berhitung yang telah dibuat oleh Uswatun Hasanah digunakan pada kelas V, sedangkan peneliti digunakan untuk kelas II. Dan terdapat perbedaan pula pada tempat penelitian yang dilakukan.

3. Firda Afrilina (Sripsi, 2017) “ Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian”. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil analisis data serta pembahasannya, maka dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil dari nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen mendapatkan nilai sebanyak 81.5 dan kelas kontrol mendapat nilai sebanyak 76.75. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh (thitung > ttabel) yaitu thitung = 2,777 dan ttabel = 1,98 untuk $\alpha = 5\%$ atau $2,777 > 1,98$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan alat peraga corong berhitung terhadap pemahaman konsep siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II Sekolah Dasar dengan yang tidak menggunakan alat peraga corong berhitung pada materi perkalian dan pembagian. Adapun hasil perolehan yang didapat kedua kelas tersebut pada setiap indikator juga menunjukkan perbedaan dimana siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih baik dibanding kelas kontrol. Seperti dalam hal menerjemahkan soal (Translation) siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil rata-rata 85 sedangkan kelas kontrol 80. Menafsirkan soal (Interpretation) siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil rata-rata 81 sedangkan kelas kontrol 76. Ekstrapolasi (Extrapolation) siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil rata-rata

77 sedangkan kelas kontrol 72. Data tersebut menyatakan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada materi perkalian dan pembagian yang diperoleh siswa kelas eksperimen lebih baik pada setiap aspek yang diuji. Hal ini dapat terjadi karena siswa kelas eksperimen menggunakan sumber belajar tambahan berupa alat peraga berhitung dalam proses pembelajaran. Adapun kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media corong berhitung dan mata pelajaran matematika pada kelas II. Sedangkan yang membedakan adalah jenis penelitian yang digunakan. Firda Afrilina menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen sedangkan peneliti menggunakan R&D.

G. Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang di gunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu :

1. Penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat di gunakan secara efektif yang telah memenuhi kriteria efektifitas, dan memvalidasi produk pendidikan.⁹ Dalam penelitian yang dikembangkan adalah produk media pembelajaran yaitu media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu sebagai penyalur informasi belajar yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang keaktifan sehingga materi yang di sampaikan dapat di terima dengan baik.¹⁰ Sehingga disini peneliti mengembangkan media corong berhitung sebagai media dalam pembelajaran mengenai materi matematika.
3. Corong berhitung adalah alat peraga atau media yang dapat digunakan pendidik dalam memberikan informasi mengenai konsep penjumlahan, perkalian, dan pengurangan yang dapat dioperasikan pada media sampai pada bilangan 50.
4. Validator pada penelitian ini merupakan seseorang yang berkompeten dalam bidangnya yang mengetahui standar media yang baik untuk digunakan sebagai alat bantu saat

⁹ Moh. Ainin, "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Okara Vol.II*, 8 November 2013, hlm. 96

¹⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Juli 2018, hal. 104

proses pembelajaran berlangsung