

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Corong Berhitung

1. Pengertian Media pembelajaran Corong Berhitung

Media diartikan secara sederhana merupakan komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan saat proses pembelajaran yang dilakukan secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Hamidjo bahwa media adalah benda sebagai perantara yang dipakai oleh pelaku penyebar ide, sehingga gagasan itu dapat sampai pada penerima.¹ Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sistem pembelajaran yang dilakukan untuk menunjang proses terlaksananya tujuan pembelajaran secara maksimal dan sebagai penyalur informasi sehingga apa yang akan disampaikan akan mudah untuk diterima.

Menurut Miarso bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai menyalurkan pesan yang dapat merangsang peserta didik lebih aktif, sebagai alat untuk memusatkan perhatian, dan menambahkan semangat belajar bagi peserta didik dalam belajar.² Dari berbagai pengertian media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat sebagai komponen belajar untuk menyalurkan informasi oleh pendidik kepada peserta didik untuk memaksimalkan proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan merangsang peserta didik untuk aktif dan semangat dalam belajar.

Media pembelajaran corong berhitung adalah sebuah alat peraga atau media tiga dimensi yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika dalam mengenalkan penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang terbuat dari kayu atau kardus yang

¹ M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal kwangsan*, Vol. 1, No. 2, Desember 2013, hlm 67.

² Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 20

mempunyai corong-corong sebagai tempat masuknya batu hias.³

Media pembelajaran corong berhitung merupakan sebuah inovasi dari permainan tradisional yang sangat terkenal di Indonesia yaitu permainan tradisional congklak. Kurniati berpendapat bahwa permainan congklak merupakan permainan yang sangat bagus karena menitik beratkan pada kemampuan berhitung untuk lebih luas lagi. Oleh karena itu dari permainan ini akan jauh lebih bermanfaat dan menarik jika dapat digunakan sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami tentang penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Peserta didik juga dapat mengikuti jalannya proses belajar mengajar dengan aktif sesuai dengan tahapan kognitif dan periode pengembangan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar sebagai penopang kemahiran dalam berhitung. Karena menggunakan benda-benda kongkret, yaitu kelereng atau batu hias dari media pembelajaran corong berhitung ini.⁴

Menurut Agustiar bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang sangat edukatif. Adapula yang menyebutkan bahwa permainan ini mendapat julukan APE (Alat Permainan Edukatif). Ketika sebuah permainan memiliki banyak nilai manfaatnya yaitu dapat menstimulasi potensi yang dimiliki oleh anak. Misalnya permainan congklak ini dapat menstimulasi kemampuan motoric halus, kemampuan numerik, dan juga dapat melatih daya konsentrasi anak.⁵ Dengan adanya media pembelajaran corong berhitung ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika, khususnya dapat memahami materi tentang penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Sehingga tidak mengalami kesulitan dalam

³ Tety Andriyani, "Pengembangan Media Corong Berhitung Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Di Kelas II Sekolah Dasar", *FKIP Universitas Jambi, Mei 2018*, hlm.6

⁴ 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

⁵ Nita Pratiwi dan Mudakir, "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*, hlm 49-53

belajar.

2. Langkah-langkah Pembuatan Media Corong Berhitung

- a. Potong kayu sesuai dengan ukuran yang diinginkan
- b. Setelah kayu terpotong, rekatkan kayu menggunakan lem hingga berbentuk seperti laci
- c. Lubangi bagian atas media yang berguna untuk masuknya corong-corong
- d. Potong gelas aqua dengan cutter menjadi seperti corong
- e. Masukkan corong yang telah dibuat kedalam lubang yang telah dibuat
- f. Buatlah laci pada salah satu bagian lebar media, dan berilah sekatan pada setiap laci corong-corong agar saat digunakan tidak tercampur
- g. Buatlah pegangan tangan pada bagian laci agar saat membuka lebih mudah
- h. Siapkan kelereng atau plastisin sebagai alat hitung saat media digunakan
- i. Hias media semenarik mungkin, agar peserta didik dapat tertarik kepada media yang telah dibuat

3. Langkah-langkah menggunakan media corong berhitung

Cara menggunakan media corong berhitung ini sama seperti permainan tradisional congklak pada umumnya. Langkah penggunaannya adalah sebagai berikut :

- a. Dalam pembagian, yang dilakukan adalah ambil kelereng atau batu hias sebanyak 6 biji kemudian masukkan kedalam corong sesuai dengan bilangan yang akan dijumlahkan. Yaitu dengan memerhatikan keleng (jumlah bilangan) dan banyaknya laci sama seperti banyaknya bilangan yang dibagi. Misal 6 : 3 dilakukan dengan cara ambil 6 biji kelereng dan masukkan hanya pada corong ke 1-3 saja. Lakukan sampai batu tersebut habis dan hasilnya dapat dilihat dari banyaknya batu dari laci.
- b. Dalam penggunaan pembagian pecahan. Corong-corong pada media bisa digunakan sebagai banyaknya pembilang pada banyaknya pembagian dalam

pecahan. Misalnya terdapat soal 1 buah semangka akan dibagikan kepada tetangga sebanyak 4 orang. Berapa buah semangka yang mereka dapatkan?. 1 buah semangka tersebut sebagai pembilang, maka kelereng atau plastisin sebagai banyaknya pembagian (penyebut) dimasukkan kedalam corong sebanyak 4 corong. Sehingga hasilnya yang didapat pada setiap tetangga ada $\frac{1}{4}$ buah semangka.

- c. Lakukan kegiatan ini secara berulang sampai peserta didik terbiasa dalam memahami konsep penjumlahan, perkalian, dan pembagian.

4. Macam-macam media pembelajaran

Beraneka macam media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu jalannya proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Rudy Brets mengemukakan tujuh klasifikasi media, yaitu:

- a. Media audio visual gerak. Yang meliputi video, animasi, film yang ada di televisi, dan lain-lain
- b. Audio visual diam, diantaranya adalah sebuah film rangkaian, suara, dengan sebuah halaman suara, serta berbentuk sound slide
- c. Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara
- d. Media visual gerak, seperti film bisu
- e. Media visual diam, seperti foto, gambar, dan lain-lain
- f. Media audio, seperti sebuah radio⁶

Macam-macam media berdasarkan jenisnya, meliputi:

- a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya terdapat suara saja. Seperti: radio, casset, recorder, dan lain-lain

- b. Media Visual

⁶ Ardian Asyari, 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, hlm 3

Media visual adalah media yang dapat dilihat oleh indra secara langsung. Misalnya: foto, gambar, lukisan, peta, dan sebagainya

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang terdapat unsur suara dan gambar. Contohnya: video, animasi yang dapat bergerak dan bersuara⁷

5. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam kegiatan mengajar tidak lagi sebagai peraga seorang pendidik saja melainkan pembawa pesan dan informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Media merupakan sebuah integrasi dan suatu sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan maupun pemanfaatan. Media pembelajaran juga dapat digambarkan sebagai penyalur informasi untuk meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian peran dan fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat peraga saja melainkan juga dapat sebagai sumber komponen belajar yang harus maksimal dalam mengaplikasikannya sehingga terciptanya suasana belajar yang kondusif, aktif, efisien, dan juga menyenangkan.⁸

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih terarah, efektif, dan efisien. Manfaat media pembelajaran secara luas, yaitu:

1) Membuat pendidik lebih kreatif dan produktif

⁷ Salahuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo", *JUPE*, Vol. 1, Desember 2016, hlm 117

⁸ Umar, "MEDIA PENDIDIKAN : Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 11, No. 1, Januari-Juli 2014, hlm. 137-140

- 2) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 3) Proses pembelajaran dapat terarah dan menarik
- 4) Dapat menumbuhkan peserta didik yang aktif saat belajar
- 5) Dapat menyampaikan isi materi yang sulit untuk dipahami dan dapat belajar secara langsung dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- 6) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi pendidik sehingga lebih mudah diterima oleh peserta didik
- 7) Media pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik lebih aktif, dan dapat menimbulkan motivasi dalam belajar
- 8) Media pembelajaran dapat menimbulkan pengalaman secara langsung dan dapat mempererat interaksi antara pendidik dan peserta didik.⁹

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Corong Berhitung

a. Kelebihan media corong berhitung

- 1) Dapat menanamkan konsep berhitung yang konkret dan sangat mudah untuk dipahami
- 2) Memudahkan peserta didik memahami konsep penjumlahan, perkalian, dan pembagian
- 3) Media yang terbuat dari bahan yang mudah dicari dan mudah untuk dibuat
- 4) Desain yang cukup menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Kekurangan media corong berhitung

- 1) Pada saat membuat media corong berhitung harus dengan kesabaran dan ketekunan agar media yang dihasilkan bagus dan sesuai
- 2) Pendidik dituntut kreatif saat membuat media ini dan harus bisa memadukan

⁹ Isran Rasyid Koro-koro S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *AXIOM*, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018, hlm. 94-95

warna sehingga menghasilkan media yang menarik¹⁰

7. Tujuan penggunaan media corong berhitung

- a. Memberikan motivasi dan memudahkan peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung dan menyenangkan.
- b. Mengembangkan kemampuan berhitung matematika secara kreatif.
- c. Sebagai salah satu media pembelajaran matematika yang cocok untuk digunakan.

B. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian hasil belajar Matematika

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melalui proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar pendidik tidak hanya memberikan informasi mengenai materi pembelajaran saja, tetapi pendidik juga dituntut untuk membantu peserta didik memperoleh keberhasilan dalam belajarnya. Pendidik dapat memberikan evaluasi hasil belajar mengajar kepada peserta didik yang berguna untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan penyampaian yang diberikan pendidik dan seberapa besar keberhasilan peserta didik memahami materi.¹¹

Hasil belajar adalah perubahan perilaku karena memiliki pengetahuan atau pemahaman, keterampilan maupun perubahan sikap yang dimiliki oleh peserta didik setelah melalui proses belajar.¹² Howard Kingsley berpendapat bahwa hasil belajar terbagi menjadi 3 macam, yaitu :

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

¹⁰ Indah Novarini, "Pengaruh Model Direct Indirection Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Universitas PGRI Semarang, 2015

¹¹ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan UNISKA*, Vol. 3, No. 1, Maret 2015, hlm. 37

¹² Mohammad Afandi, "Pengaruh Model Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Min 2 Bandar Lampung", *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5, No. 1, Tahun 2018. Hlm, 1-13

Berdasarkan pendapat dari Howard Kingsley, hasil belajar merupakan sebuah perubahan seseorang yang telah melalui proses pembelajaran. Karena dengan memperoleh hasil menandakan bahwa seseorang itu telah melalui suatu proses dan dalam proses belajar itulah yang menentukan dari hasil belajar yang akan didapatkan.¹³

Hasil belajar matematika merupakan hasil akhir dari peserta didik setelah melalui proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai yang telah melebihi atau tuntas dari nilai yang ditargetkan oleh setiap sekolah.¹⁴

Keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah diperoleh. Hasil belajar yang dicapai diperoleh setelah mereka melakukan proses belajar mengajar sebelumnya. Jadi hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses belajar mengajar.

2. Jenis-jenis hasil belajar

Nana Sudjana mengatakan hasil belajar yang merupakan pembaruan adalah perubahan yang telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibagi menjadi 3 ranah, yaitu:

- 1) Kognitif : yang berkaitan dengan kemampuan kecakapan intelektual berpikir peserta didik
- 2) Afektif : berkaitan dengan sikap peserta didik meliputi kemampuan dan penguasaan emosional.
- 3) Psikomotor : berkaitan dengan sebuah keterampilan Gerakan fisik¹⁵

Perubahan terjadi pada peserta didik dapat diketahui setelah mereka melalui proses belajar mengajar dan dapat dikatakan bahwa hal tersebut merupakan hasil belajar. Hasil

¹³ Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya", *Jurnal Kreatif Taduluko*, Vol. 3, No. 1. Hlm, 92

¹⁴ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol. 3, No.1, Maret 2015. Hlm.37

¹⁵ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, Dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 67

belajar di sekolah dapat diketahui setelah peserta didik melakukan kegiatan evaluasi. Evaluasi tersebut bertujuan untuk perubahan yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh pendidik.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengharapkan dengan adanya media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II yang dapat memperoleh keberhasilan dari ke tiga ranah tersebut. Peningkatan kemampuan *kognitif* peserta didik dapat dikatakan berhasil dan meningkat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam ranah *afektif*, peneliti berharap meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seperti disiplin yang tinggi, memiliki motivasi semangat belajar, dan meningkatnya minat belajar yang tinggi. Dalam ranah *psikomotor*, peneliti berharap bahwa peserta didik kelas II dapat memperoleh peningkatan berupa lebih terampil dalam berhitung. Karena telah mempelajari konsep penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang telah diajarkan sehingga dapat diaplikasikan dengan maksimal. Jika masih mengalami kesulitan peserta didik dapat terampil dengan mencoba menghitung menggunakan media corong berhitung yang sederhana, bahan yang cukup mudah untuk dicari dan bahan bekas yang ada di rumah contohnya botol-botol bekas dan kelereng. Hal tersebut dapat digunakan seperti mereka mempelajari menggunakan media corong berhitung saat berada di sekolah. Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang-ulang dan konsisten sampai mereka telah bisa terampil berhitung tanpa menggunakan media.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor- factor yang mempengaruhi secara garis besar ada 2 bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal

Pada faktor internal ini hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah

- a) Faktor fisiologi peserta didik. Factor ini yang berhubungan dengan kondisi kesehatan fisik peserta didik. Karena jika mereka mengalami gangguan kesehatan jasmani dan rohani tidak akan bisa fokus terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga hasil belajar menurun atau tidak tercapai. Lain halnya dengan kondisi kesehatan yang sempurna mereka dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik.
- b) Faktor psikologi. Dalam hal ini berkaitan dengan minat, bakat, intelegensi, motivasi, kemampuan kognitif peserta didik, dan lain-lain. Jika ada peserta didik yang memiliki psikologis yang lemah, hal tersebut dapat berpengaruh dan menyebabkan dari salah satu kesulitan belajar mereka. Mereka akan sulit memahami dan mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Peserta didik yang seperti ini membutuhkan perhatian dan penanganan khusus. Jika hanya minat belajar yang kurang sebagai pendidik harus mencari jalan keluar yang terbaik agar peserta didik memiliki motivasi dan minat untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran.

2) Faktor eksternal

Beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah

a) Faktor lingkungan

Pada faktor lingkungan ini terbagi menjadi 2 macam yaitu faktor lingkungan alam dan faktor lingkungan sosial. Pada factor lingkungan alam juga dapat mempengaruhi hasil belajar peseta didik. Keadaan alam yang tidak bisa membawa kenyamanan mengakibatkan peserta didik tidak focus mengikuti pembelajaran. Contoh faktor alam tersebut adalah suhu, kelembaban udara, waktu, hujan yang cukup lebat dan lain sebagainya.

Sedangkan faktor lingkungan sosial yang ada di sekeliling peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan yang baik menghasilkan semangat belajar yang baik dan begitu pula sebaliknya.

b) Faktor instrumental

Faktor ini meliputi sarana prasarana, Gedung sekolah, strategi pembelajaran, alat pembelajaran, media pembelajaran dan lain-lain. Faktor tersebut sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Hal tersebut merupakan sebagai faktor pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Tinggi rendahnya hasil belajar dari peserta didik banyaknya dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal. Factor-factor tersebut sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar yang maksimal. Jika peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang maksimal dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang di inginkan.¹⁶

C. Pengembangan Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Pengembangan media pembelajaran corong berhitung yang peneliti harapkan adalah sebuah media yang dapat digunakan sebagai alat pemecah masalah atau kendala-kendala yang dihadapi oleh pesesrta didik dalam memperoleh materi pelajaran yang ada di sekolah. Kendala-kendala tersebut khususnya pada materi pelajaran matematika yaitu pada materi pembagian dan pembagian pecahan. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Media yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media corong berhitung, yang peneliti harapkan dapat membantu peserta didik jauh lebih mudah memahami materi matematika setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Setelah peserta didik

¹⁶ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, Cet 5, 2010), hlm. 59-60

menggunakan media corong berhitung dan telah menguasai konsep pembagian dan pembagian pecahan peserta didik akan lebih mudah untuk menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan. Dengan menguasai konsep pembagian dan pembagian pecahan serta menyelesaikan soal-soal dengan benar hal itu dapat dikatakan sebagai tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar oleh peserta didik.

Hasil belajar matematika merupakan suatu hasil akhir yang diterima setelah melalui proses pembelajaran matematika yang telah dilakukan. Dengan demikian peneliti berharap dari dikembangkannya media pembelajaran corong berhitung dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN Gelam 1 Candi dapat dikatakan berhasil memecahkan suatu permasalahan atau kendala-kendala yang telah terjadi.