

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah 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, computer, dan lain sebagainya.²³

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang dapat membantu untuk mempermudah menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Asyhar yang mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting yaitu suatu perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Pendapat lain dari Faishol yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sumber daya

²³ Syafruddin Nurdin, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 119.

yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat merangsang membangkitkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar.²⁴

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam menyalurkan atau menerima pesan serta informasi pada suatu lingkungan belajar.²⁵

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 di kelas. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas menarik, aman, bebas dari tekanan, dan dapat menumbuhkan konsentrasi belajar peserta didik.²⁶

Dari berbagai pendapat tentang pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan dalam komunikasi sehingga terjalin proses pembelajaran yang optimal.

²⁴ Fitri Handayani, "Pengembangan Media Laci Hitung Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *International Journal Of Educational Resources* 01, no. 05 (2021): 249.

²⁵ I Gede Indra Widiada, dan Desak Putu Parmiti, "Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana 'Kotak Hitung' Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi," 116.

²⁶ Ida Fiteriani, "Membudidayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 1 (2016): 115–25.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

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

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif yaitu menggambarkan daya menyimpan media, merekam, melestarikan, serta merekonstruksi suatu peristiwa maupun objek, hingga dapat diputar kembali oleh penggunanya kapanpun jika dibutuhkan suatu saat tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu 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.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu peristiwa dalam suatu objek atau kejadian yang dijalankan melalui ruang secara bersamaan agar disajikan kepada sejumlah besar peserta didik serta memberikan stimulus atau masukan mengenai kejadian tersebut. Maka, dengan 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.²⁷

²⁷ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), 19.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Hasnul dan Fikri, tujuan penggunaan media pembelajaran ada empat yaitu:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memenuhi konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah belajar memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga mereka akan mempunyai kemampuan berpikir yang luas dalam pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar. Inovasi dan variasi dalam menggunakan media pembelajaran oleh pendidik akan lebih berdampak positif dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik
- c. Menumbuhkan sikap keterampilan tertentu dalam teknologi. Media pembelajaran tidak hanya berbentuk nyata, tetapi bisa melalui teknologi. Perkembangan teknologi pendidikan yang sudah semakin berkembang, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, dalam situasi pembelajaran yang cukup lama, tentunya peserta didik akan lebih merasa bosan, tetapi dengan adanya media pembelajaran, akan memberikan pengalaman belajar yang tidak terlupakan oleh peserta didik.²⁸

²⁸ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 12.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a. Membantu Pendidik Dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- 1) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- 2) Membantu peserta didik untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
- 4) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.

5) Membantu peserta didik menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

b. Membantu Para Pembelajar (Peserta Didik)

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu peserta didik dalam hal berikut:

- 1) Lebih meningkatkan daya pemahaman terhadap materi pembelajaran.
- 2) Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan.
- 3) Merangsang cara berpikir pebelajar.
- 4) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
- 5) Membantu memperkuat daya ingatan siswa, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- 6) Membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disajikan secara integral, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara bermakna.
- 7) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan sehari-hari.

8) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.

c. Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban pendidik untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
- 2) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan pendidik dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya pendidik dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.²⁹

5. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Seorang pendidik dalam memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas harus memperhatikan berbagai pertimbangan. Salah satunya adalah mempertimbangkan prinsip-prinsip

²⁹ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 2–3.

tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Dengan pertimbangan tersebut diharapkan pendidik dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.

Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

a. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya waktu dan sumber daya lain. Jadi dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi tersebut sehingga media tersebut bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.³⁰

b. Prinsip Relevansi

Prinsip relevansi ini adalah kesesuaian media yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

c. Prinsip Produktivitas

Prinsip produktivitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya

³⁰ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 116.

alam. Jadi dalam prinsip produktivitas ini guru dalam menggunakan media harus bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak.³¹

Setelah prinsip pemilihan media tercapai, kemudian dalam memilih media, pendidik perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Dalam memilih dan menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan pembelajaran yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
3. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh pendidik pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat pendidik tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
4. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh

³¹ Musfiqon, *Op. cit.*, 116.

pendidik pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila pendidik tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik; memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf kemampuan berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para peserta didik. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi peserta didik SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi peserta didik yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.³²

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Arief Sadiman, Dasar untuk mengembangkan media pembelajaran, harus memperhatikan kriteria sebagai berikut:

³² Muhammad Ramli, *Op. cit.*, 11.

a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa sebelumnya.

Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan mana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

b. Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuannya dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus

pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, dan penugasan. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari media yang dikembangkannya. Misalnya instrumen pengukuran tes, maka siswa akan diminta mengerjakan materi tes tersebut.

Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

e. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu

dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

f. Mengadakan tes atau uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari media tersebut. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk digunakan. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar atau saran) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.³³

³³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 03, no. 01 (2018):181.

B. Media Pembelajaran Corong Berhitung

1. Pengertian Corong Berhitung Sebagai Media Pembelajaran

Media corong adalah alat peraga yang tergolong sederhana dan mudah untuk dibuat sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Media corong digunakan secara konkret dalam pembelajaran agar mudah untuk dipahami. Tujuan dari media corong adalah untuk lebih mudah memahami konsep penjumlahan bilangan, memahami konsep penjumlahan dan mampu menghitung operasional perkalian dengan penjumlahan berulang.³⁴

Media corong berhitung adalah alat peraga untuk mata pelajaran matematika yang dibuat sebagai dasar penjumlahan berulang siswa sekolah dasar yang umumnya masih memiliki prestasi yang kurang terutama pada materi perkalian. Matematika seharusnya disajikan dalam bentuk konkret salah satunya dengan menggunakan alat peraga, dimana dalam hal ini tujuan media corong berhitung adalah untuk memahami konsep penjumlahan bilangan, selain itu juga memahami konsep perkalian bilangan, dan juga dapat melakukan operasi hitung perkalian dengan penjumlahan berulang.³⁵

Media pembelajaran corong berhitung adalah media tiga dimensi yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika untuk mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang dan pembagian sebagai pengurangan berulang yang terbuat dari papan triplek berbentuk kubus atau seperti laci yang dilubangi diposisi atasnya untuk diletakkannya wadah-wadah corong. Media corong berhitung juga diartikan sebagai sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan,

³⁴ Namiroh Lubis, *Op. cit.*, 37.

³⁵ Ulpa Karina Yeni Solfiah dan Daviq Chairilisyah, *Op. cit.*, 13.

perkalian, dan pembagian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media pembelajaran ini adalah bentuk dari inovasi media congklak yang merupakan sebuah permainan tradisional yang terkenal di Indonesia.³⁶

Kurniati menyatakan bahwa permainan tradisional congklak merupakan 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 melatih kemahiran berhitung karena memakai benda-benda konkret.³⁷

2. Tujuan Media Corong Berhitung

Adapun tujuan dari penggunaan media corong berhitung adalah:

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir matematika secara kreatif.
- b. Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
- c. Sebagai salah satu media pembelajaran matematika.³⁸

3. Definisi Pembelajaran Menggunakan Media Corong Berhitung

Definisi pembelajaran menggunakan media corong berhitung adalah menciptakan suasana belajar siswa sebaik mungkin dengan menggunakan media yang tujuannya untuk membantu siswa aktif untuk mengaitkan,

³⁶ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabet, 2018), 118.

³⁷ Prima Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah," *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang* 03, no. 2 (2015): 346–58.

³⁸ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 150.

memahami dan mengkonstruksikan sebuah konsep matematika dengan berbagai karakternya.

Ketika siswa sudah terbiasa ikut aktif terlibat dalam menyelesaikan masalahnya diharapkan munculah kebiasaan siswa untuk bisa menyelesaikan masalahnya sendiri bukan dari bantuan guru ataupun cenderung mengasal, mengingat-ingat (hafalan) sehingga siswa dapat memahami sesuatu lebih mendalam dan menjadi pengetahuan dasarnya yang kuat.

Pada akhirnya diharapkan ketika pengetahuan dasarnya sudah kuat maka saat menghadapi pengetahuan lainnya yang lebih kompleks ia lebih siap dan mudah nantinya. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil.
- b. Pendidik memperkenalkan media corong berhitung kepada peserta didik baik fungsi dan tujuan penggunaan media corong berhitung.
- c. Pendidik mendemonstrasikan cara penggunaan media corong berhitung kepada peserta didik.
- d. Pendidik menerangkan materi dan contoh soal yang ada pada buku materi media corong berhitung.
- e. Pendidik menginstruksikan peserta didik untuk menjawab soal yang ada pada buku materi media corong berhitung dan meminta masing-masing peserta didik untuk mencoba menggunakan corong berhitung secara mandiri di kelompoknya masing-masing.
- f. Pendidik memonitori dan membimbing proses jalannya kegiatan mencoba peserta didik.

4. Komponen Media Corong Berhitung

a. Corong

Corong merupakan alat yang berfungsi sebagai tempat memasukkan kelereng untuk membantu operasi hitung.

b. Angka

Pada media corong berhitung terdapat angka 1-10 yang terletak pada papan bagian atas corong, angka tersebut berfungsi sebagai tanda atau nomor corong.

c. Kelereng

Kelereng pada media corong berhitung ini berfungsi sebagai bilangan yang akan digunakan pada operasi hitung perkalian dan pembagian.

d. Laci

Laci pada media corong berhitung berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil dari operasi hitung perkalian dan pembagian.

e. Buku Panduan

Buku panduan ini digunakan untuk panduan cara penggunaan media corong berhitung. Buku panduan ini memiliki ukuran A6. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian pengembangan yang diteliti oleh tety pada validasi yang kedua yaitu melakukan perbaikan media dengan membuat buku petunjuk penggunaan media sehingga media corong berhitung akan lebih efektif untuk digunakan.³⁹

³⁹ Tety Andri Yani, *Op. cit.*, 3.

f. Buku Materi

Buku materi pada media corong berhitung ini berisi tentang materi konsep dasar perkalian dan pembagian serta dilengkapi dengan berbagai contoh soal yang bervariasi. Sehingga buku materi ini akan memudahkan pendidik dan peserta didik terkait dengan pemahaman konsep perkalian dan pembagian dengan media corong berhitung.

C. Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian

1. Konsep Operasi Hitung Perkalian

Perkalian merupakan salah satu materi yang penting dalam pembelajaran matematika. Penerapannya sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian dibagi menjadi dua, yaitu perkalian dasar dan perkalian lanjut. Perkalian dasar adalah perkalian dua bilangan dengan satu angka, sedangkan perkalian lanjut adalah perkalian yang melibatkan lebih dari dua angka. Perkalian dapat dilihat sebagai pemasangan silang antara dua himpunan dan juga dapat dinyatakan sebagai penjumlahan berulang.⁴⁰

Pada Hakikatnya perkalian adalah penjumlahan bilangan yang berulang sebanyak “n” kali. Sedangkan menurut Steve Slavin berpendapat bahwa perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat. Dari definisi tersebut adalah jika a dan b bilangan cacah, $a \times b = b+b+b+b$ sejumlah a. penjumlahan berulang b sejumlah a suku. Menurut Wirasto definisi perkalian adalah jika

⁴⁰ Talitha Farhatin Amalia dan Ulhaq Zuhdi, *Op. cit.*,2706.

bilangan-bilangannya a dan b maka definisi $a \times b$ adalah penjumlahan berulang yang mempunyai a suku, dan tiap-tiap suku sama dengan b .⁴¹

Menurut Soesilawati perkalian adalah bentuk lain dari penjumlahan berulang. Untuk anak yang baru belajar perkalian, ada hal yang harus ditekankan bahwa yang sama adalah hasil perkaliannya saja. Pengertian perkaliannya atau gambarannya tetap berbeda. Jadi, hasil perkalian dari $3 \times 1 = 1 \times 3 = 3$ tetapi pengertiannya adalah berbeda. Contoh konkretnya adalah soal minum obat, pengertian perkalian 3×1 adalah obat itu diminum tiga kali sehari sebanyak satu butir setiap kali minum. Berbeda sekali pengertiannya dengan 1×3 yang artinya bahwa obat itu diminum satu kali sehari sebanyak tiga butir satu kali minum. Jadi, untuk memahami konsep perkalian anak harus paham dalam melakukan operasi penjumlahan.⁴²

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkalian adalah penjumlahan dari suatu bilangan yang terkali dijumlahkan berulang-ulang sebanyak pengalinya. Untuk memudahkan siswa memenuhi perkalian, dapat dilakukan dengan langkah yang sederhana dan mudah.

2. Konsep Operasi Hitung Pembagian

Operasi hitung pembagian merupakan operasi dasar yang harus dikuasai karena operasi ini akan selalu digunakan dalam berbagai materi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, operasi dasar ini penting dikuasai oleh siswa agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Jika siswa

⁴¹ Sayidatus Saniyah, "Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian Dengan Menggunakan Model Small Group Discussion Pada Siswa Kelas IV," *PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, (2018), 2–3.

⁴² Ihsan Maulana, Yaswinda, dan Nurhamidah Nasution, "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 513.

tidak mampu menguasai operasi dasar ini, maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi matematika pada jenjang yang lebih tinggi. Hal ini relevan dengan hasil penelitian dari Wahyuningtyas dan Ladamay bahwa memahami konsep pembagian sangat diperlukan, selain itu disebutkan bahwa siswa cenderung mudah memahami konsep jika menggunakan media pembelajaran.⁴³

Operasi hitung pembagian didefinisikan sebagai pengurangan berulang. Pembagian adalah kebalikan dari operasi perkalian. Jika sebuah bilangan a dibagi bilangan b menghasilkan bilangan c , ($a : b = c$), maka konsep perkalian tersebut adalah $c \times b = a$. operasi pembagian memiliki sifat sebagaimana operasi pengurangan yaitu tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan.

Menurut Marsudi Raharjo pembagian adalah " $a : b = \dots$ " artinya adalah sekumpulan benda sebanyak a dibagi rata (sama banyak) dalam b kelompok. Maka cara membaginya dilakukan dengan pengambilan atau pengurangan berulang sebanyak b sampai habis dengan setiap kali pengambilan dibagi rata ke semua kelompok. Banyaknya pengambilan ditunjukkan dengan hasil yang didapat masing-masing kelompok. Hasil bagi adalah banyaknya pengambilan atau banyaknya anggota yang dimuat oleh masing-masing kelompok.⁴⁴

⁴³ Anggraeni Diyah Wardani, Ervinda Ika Nur Aysah, dan Febriana Nor Fadhilla, "Analisis Kesalahan Konsep Dalam Penyelesaian Soal Pembagian Siswa Sekolah Dasar," *Leibniz: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2021): 41.

⁴⁴ Sri Suryanti, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pembagian Bilangan Dengan Penggunaan Media Asli Pada Anak Tunarungu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1, no. 1 (2012): 153–54.