

**PENGARUH MEDIA CORONG BERHITUNG TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MUATAN MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS 3 SD ISLAM SULTAN AGUNG 3
SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nadiyah Ilanajah
34301800049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MEDIA CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MUATAN MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS 3 SD ISLAM AGUNG 3 SEMARANG**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nadiyah Ilanajah

34301800049

Menyetujui untuk Diajukan pada Ujian Sidang Skripsi

Pembimbing I,

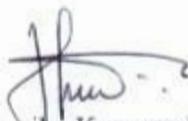
Pembimbing II,



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315025

Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211314022

Mengetahui, Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd
NIK. 211312012

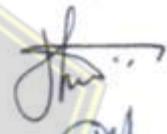
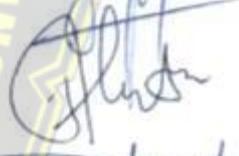
LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MUATAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 3
SD ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG**

Disusun dan dipersiapkan oleh :

**Nadiyah Ilanajah
34301800049**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Agustus 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

Ketua Penguji	: Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. NIK 211312012	()
Penguji 1	: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. NIK 211316029	()
Penguji 2	: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. NIK 211314022	()
Penguji 3	: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. NIK 211315025	()

Semarang, 25 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,



Dr. Turahmat, M.Pd
NIDN. 0625078501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nadiyah Ilanajah
NIM : 34301800049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Menyusun skripsi dengan judul:

Pengaruh Media Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar pada Muatan Matematika pada Siswa Kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 26 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Nadiyah ilanajah
NIM. 34301800049

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dan katakanlah : “ Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.”
(Q.S Thaha ayat 114)

“Orang yang terkaya adalah orang yang menerima pembagian (takdir) dari Allah
dengan senang hati.”

(Ali bin Husein)

Rencanaku bisa saja jadi wacana, tapi rencana Allah sudah pasti luar biasa

(Nadiyah ilanajah)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk :

Kedua orang tua saya yaitu Bapak Ahmad Bisri dan Ibu Nurjanah ungkapan
terimakasih atas dukungan dan doa serta kasih sayang yang selalu dilimpahkan
tanpa batas waktu.

ABSTRAK

Nadiyah Ilanajah, 2022. Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I Yunita Sari, M.Pd. Pembimbing II Yulina Ismiyanti M.pd. Agustus 2022.

Penelitian ini berfokus pada peserta didik yang belum mampu untuk menguasai pemahaman konsep perkalian pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III C di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Pre-Ekperimental Design”. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas III C dengan berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan datanya yaitu tes *pretest-posttest*. Teknik analisis data ini menggunakan uji t yang digunakan adalah statistic parametrik yaitu *paired sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan: disimpulkan terdapat pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III C di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Terbukti dengan nilai $t_{hitung} sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Corong Berhitung, Hasil Belajar

ABSTRACT

Nadiyah Ilanajah 2022. *The Influence of Numeracy Funnel Media on Learning Outcomes on Mathematical Content in Grade 3 Elementary School Students. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University Semarang. Supervisor I Yunita Sari, M.Pd. Supervisor II Yulina Ismiyanti M.pd. August 2022.*

This research focuses on students who have not been able to master the understanding of the concept of multiplication in mathematics learning. The purpose of this study is to find out whether there is an influence on the use of multiplication board media in the form of a numeracy funnel on the learning outcomes of class III C multiplication at SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. this type of research is quantitative research. The design used in this study is "Pre-Experimental Design". The sample used was class III C students with a total of 26 students. The sampling technique uses Purposive Sampling. The data collection technique is the pretest-posttest test. This data analysis technique uses a t-test that is used is parametric statistics, namely paired sample T-test. The results of the study showed: it was concluded that there was an influence of the multiplication board media in the form of a numeracy funnel on the learning outcomes of class III C multiplication at SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Proven by the value of $t_{hitung} \text{ sig. (2-tailed) } = 0.000 < 0.05$, meaning H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords : *Learning Media, Numeracy Funnels, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu penulis haturkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di hari akhir nanti.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang” disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam menyusun skripsi ini, banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh penulis. Namun, dengan keyakinan dan kesungguhan, penulis mampu menyelesaikan proposal ini dengan baik. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini, baik dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Ibu Dr. Rida Fironika, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Yunita sari, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Segenap Dosen Penguji Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan.
6. Bapak dan Ibu guru SD Islam Sultan Agung 3 Semarang yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
7. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Ahmad Bisri dan Ibu Nurjanah yang selalu memberikan doa, dukungan moril serta materiil kepada penulis.
8. Semua rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultang Agung angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pada semua pembaca. Aamiin.

Semarang, 21 Agustus 2022

Nadiyah Ilanajah

DAFTAR ISI

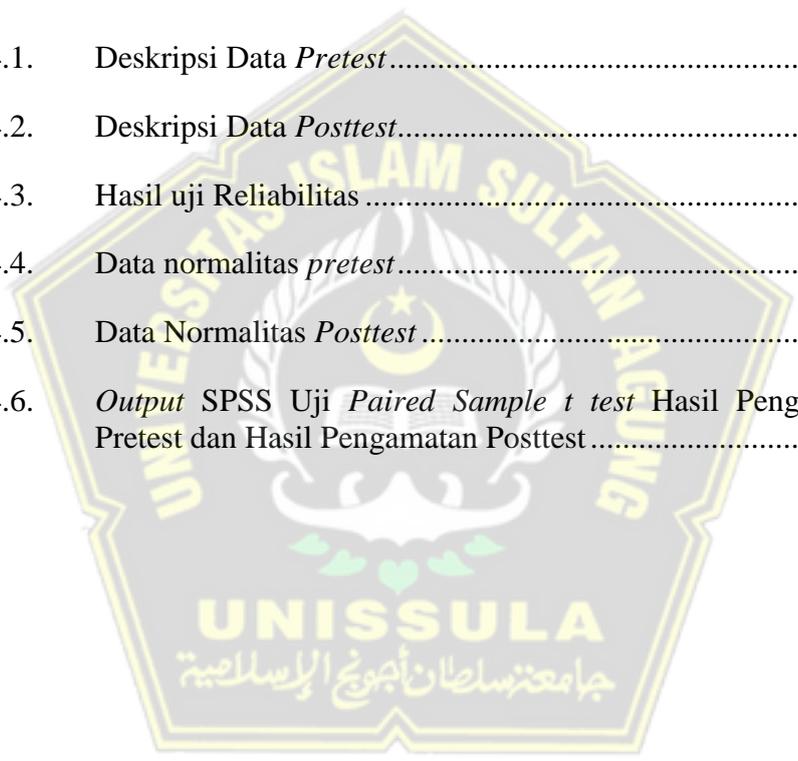
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Matematika.....	10
2. Pembelajaran Matematika Sekolah dasar (SD).....	12
a. Pengertian Pembelajaran Matematika SD	12
b. Hakikat Matematika.....	13

c.	Karakteristik Pembelajaran Matematika SD	15
3.	Media Pembelajaran.....	16
a.	Pengertian Media	16
b.	Jenis Media Pembelajaran.....	17
c.	Fungsi Media	19
4.	Media Pembelajaran Corong.....	21
a.	Pengertian Corong Berhitung	21
b.	Langkah-Langkah Pembuatan Media Corong Berhitung.....	22
c.	Langkah-Langkah Penggunaan Media	23
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Corong Berhitung.....	24
e.	Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Corong Berhitung.....	25
5.	Hasil Belajar.....	25
a.	Pengertian Hasil Belajar	25
b.	Jenis-Jenis Hasil Belajar	26
c.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar ...	27
B.	Penelitian yang Relevan.....	28
C.	Kerangka Berpikir	29
D.	Hipotesis.....	32
BAB III	METODE PENELITIAN.....	33
A.	Desain Penelitian.....	33
B.	Populasi dan Sampel	33
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
D.	Instrumen Penelitian.....	35
E.	Teknik Analisis Data.....	36

1. Analisis Instrumen Tes.....	36
2. Analisis Data Awal	39
3. Analisi Data Akhir	40
F. Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data Penelitian.....	43
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	44
2. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	45
B. Hasil Analisis Data.....	46
1. Analisis Instrumen Tes.....	46
a. Uji Validitas	46
b. Uji Reliabilitas	47
c. Daya pembeda.....	47
d. Taraf Kesukaran.....	48
2. Analisis Data Awal	48
a. Uji Normalitas.....	48
3. Analisis Data Akhir.....	49
a. Uji Hipotesis	49
C. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

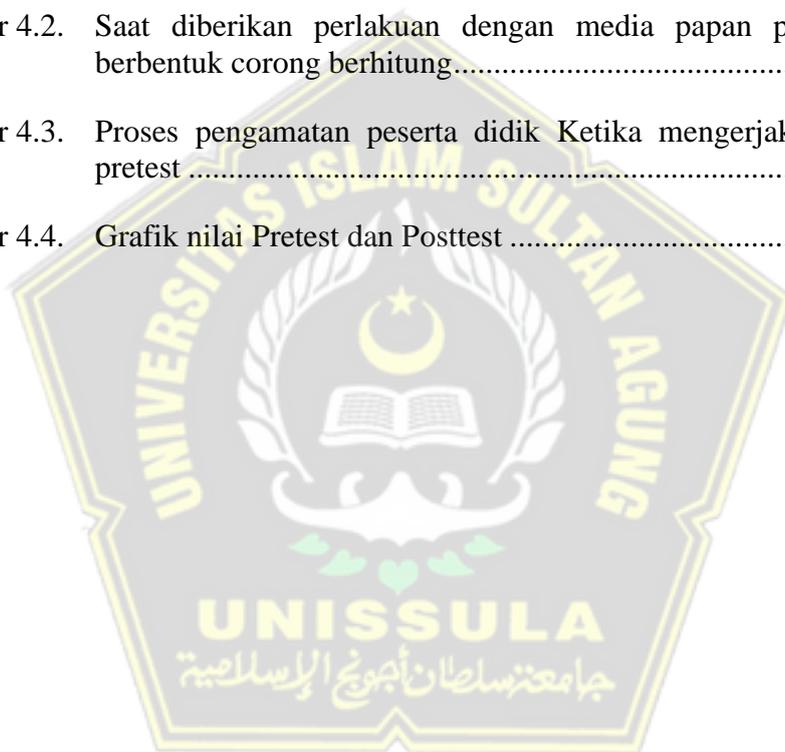
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes	35
Tabel 3.2.	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	37
Tabel 3.3.	Klasifikasi Daya Beda	38
Tabel 3.4.	Klasifikasi Tingkat Kesukaran	39
Tabel 3.5	Jadwal Penelitian	42
Tabel 4.1.	Deskripsi Data <i>Pretest</i>	44
Tabel 4.2.	Deskripsi Data <i>Posttest</i>	45
Tabel 4.3.	Hasil uji Reliabilitas	47
Tabel 4.4.	Data normalitas <i>pretest</i>	49
Tabel 4.5.	Data Normalitas <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.6.	<i>Output</i> SPSS Uji <i>Paired Sample t test</i> Hasil Pengamatan Pretest dan Hasil Pengamatan Posttest	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Corong Berhitung	22
Gambar 2. 2. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 2.2. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 4.1. Sebelum diberikan perlakuan, tanpa menggunakan media saat pembelajaran.....	53
Gambar 4.2. Saat diberikan perlakuan dengan media papan perkalian berbentuk corong berhitung.....	54
Gambar 4.3. Proses pengamatan peserta didik Ketika mengerjakan soal pretest	55
Gambar 4.4. Grafik nilai Pretest dan Posttest	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat izin penelitian.....	64
Lampiran 2.	Surat Keterangan Sudah Melakukan penelitian	65
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	66
Lampiran 4.	Soal <i>Pretest-Posttest</i>	79
Lampiran 5.	Daftar Sampel Uji Coba Instrumen	82
Lampiran 6.	Daftar Sampel Penelitian.....	83
Lampiran 7.	Data Hasil Uji Coba Instrumen	84
Lampiran 8.	Hasil Validitas Butir Soal Uji Coba (<i>Output SPSS</i>).....	85
Lampiran 9.	Hasil Validasi <i>Microsoft Excel</i>	90
Lampiran 10.	Hasil Uji Realibitas Soal Uji Coba.....	91
Lampiran 11.	Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba.....	92
Lampiran 12.	Hasil Uji Daya Pembeda	94
Lampiran 13.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba	95
Lampiran 14.	Daftar Nilai <i>Pretest</i>	96
Lampiran 15.	Daftar Nilai <i>Posttest</i>	97
Lampiran 16.	Silabus	98
Lampiran 17.	<i>Output SPSS</i> Uji Normalitas	100
Lampiran 18.	<i>Output SPSS</i> Uji Hipotesis <i>Paired Sampel T Test</i>	101
Lampiran 19.	Hasil Pekerjaan Soal Pretest dan Posttest Peserta Didik	102
Lampiran 20.	Dokumentasi Penelitian.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus ditempuh bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan bangsanya, maka dari itu ilmu Pendidikan dapat dikembangkan. pendidikan diarahkan pada penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas, hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia menjadi sangat dominan dalam proses pembelajaran, hal itu juga berarti bahwa dalam mengelola sumber daya manusia merupakan daerah yang sangat penting untuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai cara atau metode baru yang telah diperkenalkan serta digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih terkesan dan lebih bermakna (Rahmawati dkk., 2016). Pendidikan dimulai dengan memberikan pengetahuan dasar dan aplikasi dalam situasi kerja. Siswa bisa lebih aktif karena mereka dapat menggabungkan materi pembelajaran terhadap pengalaman mereka sendiri.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendidikan, diberikan kepada peserta didik sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Hidayatullah, 2016). 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 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.

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 (Farida, 2015). 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. Farida, Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. Recorder, kaset video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi dan komputer (Farida, 2015).

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 didik (Mufida dkk, 2018). 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 (Rahayuningsih, 2015).

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

Media corong berhitung merupakan jenis media visual, dimana media pembelajaran corong berhitung dapat 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. Kelebihan media pembelajaran corong berhitung adalah Tahan lama karena terbuat dari bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar, bentuk dan warnanya menarik, sederhana dan mudah dikelola, memberikan penanaman konsep yang lebih konkret kepada anak tentang arti memahami number sense sebagai penghitungan, pengurutan, klasifikasi, kalkulasi, perbandingan dan pola, memudahkan peserta didik dalam belajar memahami number sense, membuat peserta didik lancar menentukan hasil pemahaman number sense, memperkenalkan kepada peserta didik tentang kekayaan alam yang ada didaerahnya, mengajarkan peserta didik agar selalu menjaga kebersihan, sebab dengan pemanfaatan barang bekas dapat menghasilkan media yang berguna, menjadikan peserta didik belajar aktif dan antusias dalam memahami kemampuan number sense (Aas, 2020).

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.

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 (Namiroh, 2020). 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 (Namiroh, 2020).

Peserta didik SD terutama dikelas rendah merupakan awal dikenalkannya bilangan penjumlahan, pembagian, dan perkalian dipembelajaran matematika (Prima, 2015). 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 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 (Prawitiwi dkk, 2019). 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 salah satu Guru yang mengajar di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang yang dijadikan sampel untuk memperoleh data awal, diketahui 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 di rumah 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil dari penelitian ini identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian.
2. Banyaknya peserta didik yang kurang paham dengan materi perkalian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil dari penelitian ini pembatasan masalahnya sebagai berikut:

Dalam penelitian ini peserta didik mengalami masalah dalam pemahaman pada pembelajaran matematika. Berdasarkan dengan identifikasi masalahnya pembatasan masalah ini dibatasi masalah pada pengaruh media berhitung berbasis metode corong terhadap hasil belajar Matematika kelas 3 di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media corong berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika yang dimana nanti peserta didik dilatih untuk mencapai potensinya dengan menggunakan media corong berhitung dan diajarkan secara langsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media corong berhitung berpengaruh terhadap hasil belajar pada muatan matematika pada siswa kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang”?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian ini manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dalam penelitian ini berharap untuk dapat memberikan wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang keguruan. Selain itu juga bisa memberikan informasi dalam pengaruh penggunaan media corong berhitung terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik untuk memahami konsep berhitung.
- 2) Mempermudah belajar karena menggunakan media perkalian corong berhitung

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya dengan menggunakan media corong berhitung terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dan sebagai bahan kajian bagi sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman konsep berhitung.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Matematika

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2016).

Matematika menurut Johnson dan Myklebust (2013) merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan. Dengan kata lain matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif (Sundayana, 2016). Sehingga kemampuan ini bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan sehari-hari.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika (Siagian, 2016: 60). Sedangkan Irawan & Daeka (2015: 7) berpendapat bahwa belajar matematika lebih mengarah ke penalaran dan logika tidak hanya belajar hitung menghitung maupun belajar angka. Liberna (2018: 99) mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar. Mata pelajaran matematika berarti mata pelajaran dengan materi yang

penyediaan masalah, sehingga membutuhkan keahlian dan ketenangan dalam penyelesaiannya (Marliani dan Hakim, 2015: 138).

Menurut Maryati dan Priatna (2017: 336), matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat.

Matematika dalam kehidupan sehari-hari dimanfaatkan untuk memecahkan masalah, seperti berhitung (Lestari, 2014 : 238). Selain itu matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa (Hendratni & Budiharti, 2017 :100). Keberhasilan ini dibuktikan dengan pemahaman siswa tentang materi matematika. Matematika sangat dibutuhkan sehingga wajib diberikan kepada siswa mulai jenjang Sekolah Dasar (SD).

Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi matematika adalah pengetahuan tentang pola dan hubungan, fakta-fakta kuantitas, struktur abstrak, bukti logis dan pola pikir yang terbentuk sebagai hasil pemikiran atau penalaran manusia. Matematika mempelajari sesuatu dari bagian yang mudah ke bagian yang sulit, dari bagian konkret ke bagian yang abstrak. Matematika memiliki beberapa ciri-ciri atau karakteristik khusus, antara lain:

- a. Matematika memiliki objek yang abstrak.
- b. Memiliki simbol yang kosong dari arti.

- c. Memperhatikan semesta pembicaraan.
- d. Konsisten dalam sistemnya.
- e. Bertumpu pada kesepakatan.
- f. Berpola pikir deduktif (Hamza, 2014:29)

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik matematika itu berupa objek yang abstrak namun banyak konsep yang berasal dari situasi nyata dalam teori matematika terdapat rantai-rantai konsep yang tidak dapat putus begitu saja, dan adanya keterkaitan antara satu pelajaran matematika dengan pelajaran matematika lainnya.

2. Pembelajaran Matematika Sekolah dasar (SD)

a. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran menurut La Iru dan Arihi (2013) berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Prastowo, 2013: 57). Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, yang mana antara komponen yang satu dengan lainnya saling terkait atau berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan (Anwar, 2012:56).

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan rumus, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Jarmita, 2015:45).

Pada proses pembelajaran perlu adanya pendukung yang berfungsi untuk membantu pemahan konsep yang abstrak Berdasarkan teori dan pendapat yang ada diatas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan, karena dengan adanya berbagai perbedaan seperti perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat siswa dengan hakikat matematika. Matematika untuk SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya, untuk mengemangkan pola pikir dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lainnya.

b. Hakikat Matematika

Matematika adalah salah satu dari bidang studi yang diajarkan di SD. Matematika adalah ilmu yang bernalar. Matematika penuh dengan konsep dan prinsip, dimana dalam menyelesaikan materi matematika sangat diperlukan suatu kemampuan untuk

memahami permasalahan tersebut kemudian mengkonstruksikan dalam bentuk ide-ide matematika dan menyelesaikan ide tersebut sesuai dengan konsep dan prinsip matematika (Aspriyani, 2017:122).

Pertama kali pelajaran matematika diterima secara formal oleh siswa pada saat siswa duduk di bangku kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD) mempunyai kesempatan yang besar untuk menyukai atau tidak menyukai matematika. Siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD) menjadi pintu gerbang pertama dalam perjalanan siswa memasuki dunia matematika, dengan demikian pemahaman pembelajaran matematika pada siswa Sekolah dasar (SD) menjadi suatu hal yang penting dikaji (Frengky, 2008:78).

Materi pada pembelajaran matematika yang didapat pada setiap tingkatan selalu bertambah tinggi dan bertambah sulit. Semakin tinggi tingkatan sekolah matematika malah bukan menjadi teman bagi siswa tetapi malah dianggap sebagai ilmu yang ditakuti, menyeramkan, dan membosankan. Alasan yang menjadikan hasil belajar matematika rendah di Indonesia adalah proses pembelajaran yang lemah di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang menjadi pengaruh terhadap pemahaman di tingkat selanjutnya (Yuniawatika, 2017:90).

Pembelajaran matematika sebaiknya dari awal harus dibimbing oleh orang tua selain dari guru sekolah. Cara supaya pendampingan belajar matematika dirumah menjadi efektif, menurut Supatmono (2004:4) ada dua hal yang perlu diketahui :

- 1) Orang tua mengetahui hakikat matematika tentang apa yang dipelajari di dalam matematika,
- 2) Orang tua mengetahui tugas perkembangan yang sedang ditempuh oleh anak dalam cara berfikir atau cara bernalar. Matematika harus dipelajari dengan sungguh sungguh oleh anak karena matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks, mulai dari abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah masalah dalam segala bidang (Amir, 2014:73). Alasan itulah kenapa matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa matematika adalah bidang ilmu yang harus di berikan mulai dari tingkatan dasar hingga tingkatan tinggi karena matematika sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentruk objek.

c. Karakteritik Pembelajaran Matematika SD

Pelajaran matematika diberikan pada tahap tingkat rendah Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memperoleh bekal untuk masa depan dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kreatif dan aktif, serta kemampuan untuk bekerjasama. Para siswa perlu di bekali dengan kemampuan tersebut karena perkembangan teknologi modern yang berkembang pesat saat ini (Soedjadi,

2000:13). Proses mempelajari matematika membuat siswa bisa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti bisa menghitung, bisa menggunakan kalkulator, komputer dan lain-lainnya. Mengingat peranan matematika yang sangat penting, oleh karena itu di dalam kehidupan manusia diperlukan pengajaran matematika (Sundaya, 2016: 3).

Matematika menurut Erman Suherman (2013) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Matematika Berjenjang (Bertahap),
- 2) Mengikuti Metode Spiral,
- 3) Pembelajaran Matematika Menekankan Pola Pikir Deduktif,
- 4) Pembelajaran Matematika Menganut Kebenaran Konsistensi (Jarmita, 2015:88). Proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung lebih kondusif jika didalam proses pembelajaran tersebut bisa memenuhi karakteristik dari pembelajaran itu.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media bisa berasal dari mana saja tidak terbatas oleh apapun, contohnya: lingkungan sekitar, teman, keluarga, guru dan masih banyak yang lainnya. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

(Sadiman, 2010:7). Arsyad (2002) secara implisit menyatakan bahwa media 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. Pada kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sudayana, 2016:77).

Secara lebih khusus media adalah alat yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Sanaky, 2015:3). Media pembelajaran akan memberikan kontribusi positif dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pada pemaparan dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah diterima.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam menyampaikan informasi terkait pada materi yang sedang diajarkan. Materi dan media harus berkaitan satu

sama lain agar bisa menjadi pembelajaran yang efektif. Menurut Haryono (2015:53) media pembelajaran berdasarkan jenis dan penyajian.

Alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dalam suatu proses belajar mengajar. Alat peraga merupakan seperangkat benda konkret yang dibuat dengan sengaja dan digunakan untuk menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep materi. Benda konkret seperti alat peraga harus dapat diotak atik, dipertainkan, dan lain-lain. Alat peraga dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- 1) Benda sebenarnya yaitu media nyata yang dapat dilihat langsung oleh siswa yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan atau memahami suatu konsep materi. Contoh : alam, tumbuhan, manusia, dan sebagainya.
- 2) Presentasi yaitu media yang disajikan dalam bentuk tulisan maupun verbal. Contoh : catatan guru di papan tulis, bacaan yang ada di mading, bahan aja cetak (lks, modul, koran), dan lain-lain.
- 3) Presentasi grafis yaitu media yang disajikan dalam bentuk grafis. Contoh : gambar, lukisan, peta, dan sebagai lainnya
- 4) Gambar diam yaitu media yang menyerupai bentuk aslinya. Contoh : gambar, hasil foto, dan lain-lain.
- 5) Model yaitu media berupa benda tiruan tentang suatu objek.

6) Alat turuan yaitu media yang dibuat sesuai dengan aslinya.

Contoh : globe, boneka, dan lain-lain.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis. Media pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Ketika media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

c. Fungsi Media

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi bagi guru.

Menurut (Sundayana, 2016:7) Fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu dapat digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang

diajarkan agar siswa menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi efektif. Selain itu guru akan lebih percaya diri dalam mengajar dan dapat meningkatkan kualitas guru sebagai pengajar. Tidak hanya bagi guru, tetapi media pembelajaran sangat banyak manfaatnya bagi siswa. Fungsi media pembelajaran bagi siswa yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajaran
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajaran untuk belajar
- 5) Merangsang pembelajaran untuk berfokus dan beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran sangat berperan dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat bantu menyampaikan informasi akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang di pelajari. Tidak hanya itu tetapi pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih bervariasi sehingga siswa dalam pembelajaran tidak akan merasa bosan dan tertekan. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa karena konsep-konsep yang ada pada media pembelajaran lebih jelas dan nyata.

4. Media Pembelajaran Corong

a. 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 (Rostina, 2018).

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. 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 (Prima, 2015).

Menurut Agustiar 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 (Nita, 2015). 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 :



Gambar 2.1. Corong Berhitung

- b. Langkah-Langkah Pembuatan Media Corong Berhitung
 - 1) Potong botol yakult 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. Buatkan pegangan laci.
- c. Langkah-Langkah Penggunaan Media
- Pembelajaran Corong Berhitung Adapun cara menggunakan media pembelajaran corong berhitung hampir sama dengan cara permainan congklak yaitu sebagai berikut:
- 1) Ambilah kelereng 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 kelereng kemudian masukkan kecorong pertama
 - 3) Ambil lagi 6 kelereng setelahnya masukkan ke corong kedua
 - 4) Kemudian ambil lagi 6 biji kelereng 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. (Rostina, 2018).

d. 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. (Laily, A. 2021).

- e. 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

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mendapat sebuah perlakuan pembelajaran. 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 (Eka Tusyana, 2019).

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

diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hasil belajar mempunyai peran penting (Mohamad Afandi, 2018).

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.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Nana Sudjana mengatakan di bukunya yang berjudul “Penilaian hasil belajar proses belajar mengajar” menyatakan bahwa pembaruan yang ibahas 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 (Rusman, 2016)

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

c. 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 lainnya serta kesulitan perilaku, maka penyebab dalam kesulitan belajar ini terbagi menjadi dua faktor yaitu (Martini, 2017) :

1) Faktor Internal

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.

2) Faktor Eksternal

Segala sesuatu yang berada diluar diri individu atau sering dikatakan dengan lingkungan merupakan faktor eksternal.

B. Penelitian yang Relevan

1. 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 kelas II A dan kelas II B untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta diterapkan dikelas rendah.

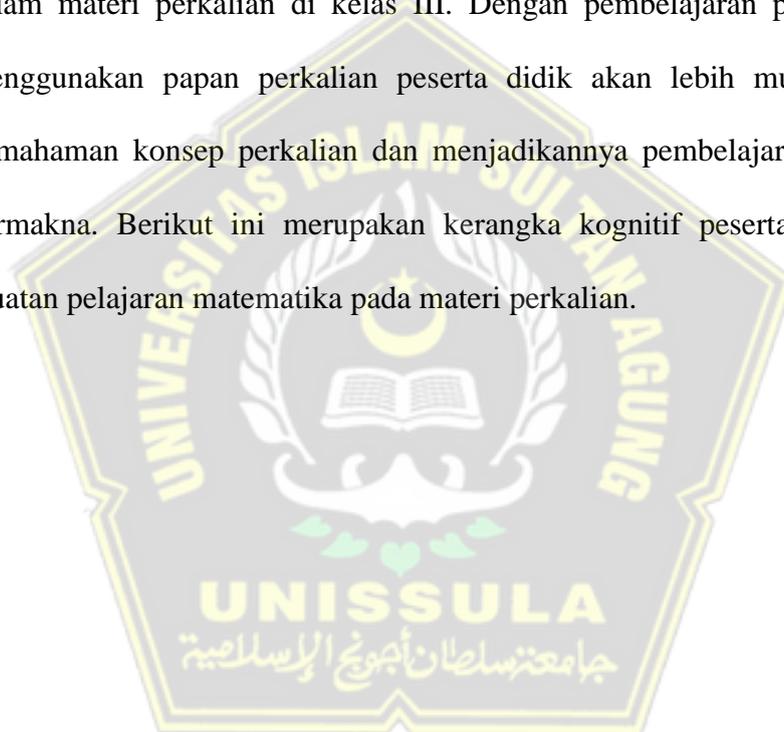
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nopriyani yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Numbered Heads Together Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dikelas III MIS Miftahul Huda Adiluwih”. Pada penelitian ini beliau lebih menekankan pada 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.

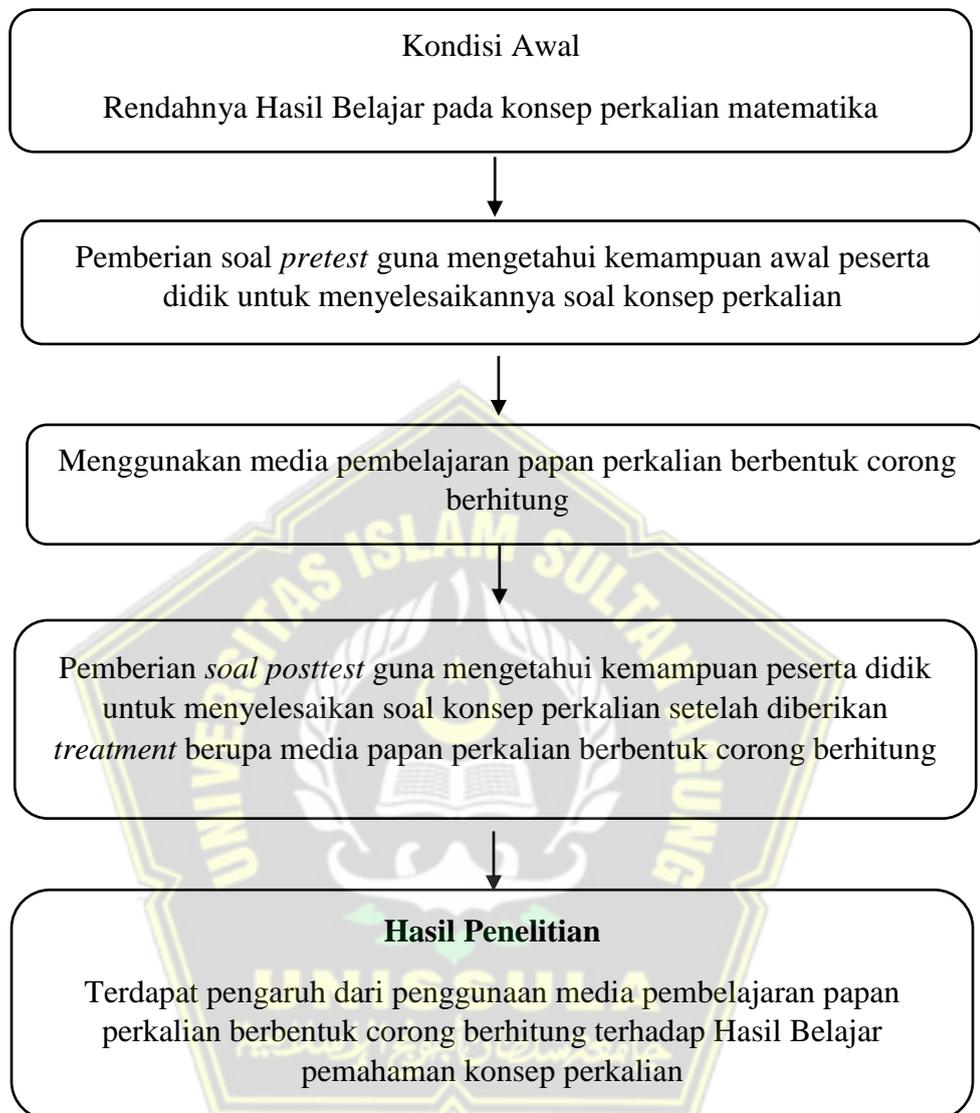
C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran kurangnya konsentrasi dan kurangnya memiliki daya juang tinggi menjadi kendala bagi siswa untuk menerima pengetahuan materi pelajaran baru. Siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika, sehingga mengakibatkan siswa SD Islam Sultan agung 3 Semarang III C untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru kelas III C menjelaskan materi dengan cara metode ceramah, dan tidak menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Siswa belum memahami materi perkalian dengan baik. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemikiran kreatif dan membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kegiatan belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik untuk siswa ialah media pembelajaran yang berguna untuk membangkitkan antusias dan semangat yang tinggi untuk pada siswa untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran matematika yang peneliti bikin ini berupa papan perkalian yang menggunakan corong untuk penggunaannya.

Media pembelajaran ini berpengaruh untuk pembelajaran matematika dalam materi perkalian di kelas III. Dengan pembelajaran perkalian yang menggunakan papan perkalian peserta didik akan lebih mudah terhadap pemahaman konsep perkalian dan menjadikannya pembelajaran yang lebih bermakna. Berikut ini merupakan kerangka kognitif peserta didik dalam muatan pelajaran matematika pada materi perkalian.





Gambar 2.2. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu media corong berhitung berpengaruh terhadap hasil belajar muatan matematika.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh variabel bebas yang diketahui dengan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini ialah media papan perkalian sedangkan variabel terikatnya ialah pemahaman konsep perkalian. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_a : Terdapat pengaruh antara variabel media corong berhitung dengan hasil belajar muatan matematika, kemudian H_0 ditolak.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara variabel media corong berhitung dengan hasil belajar muatan matematika, kemudian H_a di tolak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan dalam, penelitian ini adalah pre-experimental design. Bentuk dari pre-experimental design ada beberapa macam. Bentuk dari pre-experimental design yang dipergunakan pada penelitian ini yakni one group pretest-posttest. (Sugiyono, 2016:74) yang menjelaskan bahwa penelitian dengan desain ini akan melakukan pretest sebelum perlakuan, dan melakukan posttest setelah diberi perlakuan agar hasil dari perlakuan tersebut dapat lebih akurat.

Peneliti memilih bentuk desain penelitian tersebut karena subjek penelitian akan diberikan pretest terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal dan setelah itu subjek tersebut diberikan posttest. Dengan demikian, hasil dari perlakuan (treatment) dapat dibandingkan dengan sebelum diberikan suatu perlakuan.

B. Populasi dan Sampel

Populasi yang akan dipergunakan pada penelitian ini yakni peserta didik kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Sementara itu, teknik guna pengambilan sampel yang dipakai oleh peneliti yaitu non probability sampling. (Sugiyono, 2016:84) menjelaskan tentang teknik non probability sampling merupakan teknik yang tidak memberikan kesempatan bagi tiap anggota populasi guna dipilih sebagai sampel.

Teknik sampling ini memiliki beberapa bentuk, namun peneliti memilih untuk menggunakan sampling jenuh. Apabila semua anggota yang berada pada suatu populasi yang dipilih dipergunakan semuanya maka sampling jenuh dapat digunakan untuk pengambilan sampelnya. Biasanya teknik sampling seperti itu sering kali dipakai jika hanya terdapat kurang dari 30 orang pada sebuah populasi yang digunakan.

Sampel yang ditetapkan untuk digunakan pada penelitian kali ini adalah peserta didik yang berjumlah 26 orang dari kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, maka digunakan dua teknik menggunakan tes. Agar pemahaman konsep khususnya konsep perkalian pada peserta didik yang dituju bisa diketahui maka teknik tes ini dipilih untuk digunakan pada penelitian ini. Menurut Arikunto dalam (Pambudi, 2019) metode tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang dipergunakan sebagai pengukuran keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan ataupun bakat yang dimilikinya oleh individu ataupun kelompok.

Tes yang diberikan pada penelitian ini ada dua macam yaitu tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). *Pretest* digunakan supaya mengetahui awal peserta didik pada materi perkalian sebelum diberikannya perlakuan. Sementara itu, *posttest* diberikan setelah peserta didik mendapatkan suatu perlakuan untuk mengukur pemahaman konsep perkalian.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan tes kemampuan pemahaman perkalian sebagai instrumennya. Tes tersebut merupakan sebuah tes yang didalamnya seperti tes tulis dengan terdapat beberapa soal pemahaman yang dipergunakan untuk melakukan pengukuran terhadap kemampuan konsep melakukan perhitungan perkalian dengan cara yang tepat dan benar. Peneliti memberikan sebanyak 20 soal yang berbentuk essay untuk diberikan serta dijawab oleh peserta didik. Pada soal tes terdapat beberapa kisi-kisi instrument yang diberikan seperti yang telah disebutkan di bawah ini:

Tabel 3. 1. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Kompetensi dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Ranah kognitif
4.3. Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	Mampu mengubah perkalian dari penjumlahan berulang yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dengan benar dan tepat.	1, 2, 3,4	C3
	Mampu mengubah penjumlahan berulang dari perkalian yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dengan benar dan tepat	5, 6,7	C3
	Mampu menghitung hasil perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 dengan benar dan tepat	8, 9, 10, 11	C2
4.4. Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	Mampu membuat bentuk perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 dengan benar dan tepat	12, 13, 14, 15, 16	C3
	Mampu menghitung perkalian pada soal cerita yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan benar dan tepat	17, 18, 19, 20	C4

E. Teknik Analisis Data

Statistik inferensial merupakan teknik analisis terhadap data yang dipergunakan untuk penelitian ini. Statistik inferensial yang digunakan penelitian ini yakni statistik parametris menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji hipotesis, sehingga perlunya dilakukan uji coba guna instrument penelitian terlebih dahulu. Uji coba instrument penelitian yang akan dipergunakan ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas serta uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji reliabilitas.

1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Validitas memiliki artian sebagai ukuran agar tingkat kevalidan dari sebuah instrument yang dipergunakan pada sebuah penelitian dapat diketahui (Sundayana, 2018:59) guna menguji validitas butir soal pada instrument penelitian, penelitian ini menggunakan SPSS 25.0 for windows. Dalam melakukan pengujian terhadap kevalidan instrument yang digunakan terdapat beberapa langkah menurut Sundayana (2018:67) yakni seperti yang disebutkan di bawah ini:

- 1) Klik *Variable View*.
- 2) Klik *Analyze, Correlate, Bivariate*.
- 3) Masukkan variable y dan x ke kotak variable, kemudian klik ok.

Berikut ini merupakan kriteria dalam uji validitas instrument:

- 1) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka butir soal terbilang valid.
- 2) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal terbilang valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dalam penelitian juga digunakan untuk menguji instrumen penelitian. Menurut (Sundayana, 2018:69) reliabilitas merupakan suatu alat yang memberikannya hasil yang sama (konsisten, ajeg). Dalam menguji reliabilitas untuk instrument penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 25.0 *for windows* dengan rumus Cronbach's Alpha (α) untuk tipe soal uraian. Berikut langkah-langkah uji reliabilitas menggunakan SPSS menurut (Sundayana, 2018:72):

- 1) Buka lembar kerja
- 2) Klik *Analyze, Scale*, kemudian *Reliability Analysis*.
- 3) Masukkan variabel soal yang valid saja ke kotak items dan kemudian pilih model *Alpha* lalu klik ok.

Berikut merupakan koefisien reliabilitas yang dihasilkannya, dan selanjutnya interpretasikannya dengan mempergunakan kriteria dari Guilford dalam (Sundayana, 2018:70).

Tabel 3.2. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/ cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

c. Daya Pembeda

Daya pembeda yang ada di dalam penelitian ini memiliki kegunaan untuk dijadikan sebagai pembeda dari peserta didik yang kemampuannya terbilang tinggi dengan peserta didik yang kemampuannya terbilang rendah. Menurut (Sundayana, 2018:78) langkah-langkah guna menghitung daya pembeda menggunakan *Microsoft Excel* sebagai berikut:

- 1) Buatlah table data soal yang valid saja.
- 2) Urutkan dari skor yang tertinggi hingga sampai skor terendah.
- 3) Tentukan kelompok atas dan bawah terlebih dahulu.
- 4) Buat *sheet* baru dengan data yang sudah dibagi dengan kelompok atas dan bawah.
- 5) Buatlah table yang berisi kolom SA (jumlah skor kelompok atas), SB (jumlah skor kelompok bawah), IA (jumlah skor ideal kelompok atas), kemudian tentukan nilai masing-masing.
- 6) Buatlah kolom DP (Daya pembeda) serta keterangan untuk menghitung daya pembeda beserta kriterianya.
- 7) Untuk menghitung daya pembeda, masukkan fungsi logika IF pada setiap sel dikolom keterangan.

Tabel 3.3. Klasifikasi Daya Beda

Klasifikasi Daya Pembeda	Interprestasi
$DP < 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Sedang
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

d. Taraf Kesukaran

Menurut (Sundayana, 2018:67) taraf kesukaran yakni keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang atau mudah dalam mengerjakannya. Taraf kesukaran pada penelitian ini guna mengetahui instrument tes pemahaman konsep perkalian apakah tergolong mudah, sedang atau sulit. Berikut langkah-langkah untuk menentukan taraf kesukaran menggunakan *Microsoft Excel*:

- 1) Buatlah lembar kerja pada *Microsoft Excel*.
- 2) Tentukan kelompok atas dan kelompok bawah terlebih dahulu
- 3) Tentukan IA (jumlah skro ideal kelompok atas) serta IB (jumlah skor ideal kelompok bawah).
- 4) Untuk menentukan taraf kesukaran dengan menggunakan fungsi IF.

Tabel 3.4. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Taraf Kesukaran	Kategori
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Agar dapat diketahui apakah data yang didapatkan untuk penelitian ini memiliki distribusi yang normal ataukah tidak maka

pengujian normalitas ini bisa dilakukan. Teknik yang akan dipergunakan untuk melakukan uji *Lilliefors*, maka penelitian ini memakai program SPSS 25.0 *For windows*. Berikut langkah-langkahnya menurut (Sundayana, 2018:86):

- 1) Buatlah lembar kerja
- 2) Klik *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke kotal *Dependent List*, dan kemudia pilih *Plots*.
- 4) Klik kota *Normality Plots With Test*
- 5) Pilih *continue* dan kemudian klik ok

Dari table yang sudah dihasilkan dalam uji normlitas, maka akan diperoleh nilai Apabila L_{maks} . Berikut ini ini merupakan kriteria kenormalan kurva pada uji normalitas menurut (Sundayana, 2018:88):

- 1) Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal atau
- 2) Jika nilai $Sig > \alpha$ maka data berdistribusi normal.

3. Analisi Data Akhir

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan setelah uji normalitas terpenuhi. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan menggunakan data statistik parametris dilakukan untuk data yang berdistribusi normal.

Untuk melakukan uji hipotesis pertama peneliti menggunakan uji t (*Paired sample T Test*) untuk mengetahui

perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Hal ini dapat di lihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh media papan perkalian terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Ha : Terdapat pengaruh media papan perkalian terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Dalam melakukan uji t (*Paired Sample T Test*) peneliti menggunakan SPSS Versi 25.0 *For windows*. Berikut ini ialah langkah – langkah uji t menurut (Sundayana, 2018:128):

- 1) Buat lembar kerja terlebih dahulu.
- 2) Pilih Analyze, *Compare Means, Paired Sample T Test*.
- 3) Klik *Pretest* dan *Posttes* sebagai *Current Selections*, kemudian masukkan ke kotak *Paired Variables*.
- 4) Klik Options sebagai menentukan tingkat kepercayaan yang di inginkan.
- 5) Klik *Continue*, selanjutnya pilih ok.

Kriteria pengujian hipotesis:

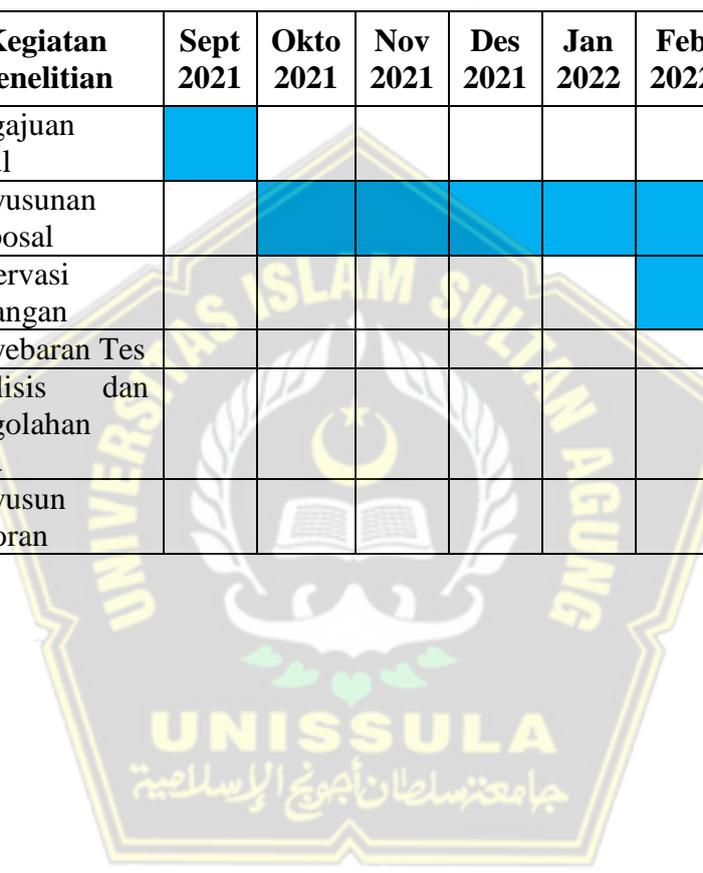
- 1) Ho diterima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$
- 2) Ha di terima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai negatif, atau nilai Sig. (2- tailed) $< \alpha$

F. Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam waktu 7 bulan, mulai dari bulan September 2021 sampai April 2022. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Sept 2021	Okto 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Maret 2022	Apr 2022
1	Pengajuan Judul								
2	Penyusunan Proposal								
3	Observasi Lapangan								
4	Penyebaran Tes								
5	Analisis dan Pengolahan Data								
6	Penyusun Laporan								



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukannya di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang dengan menerapkan media corong berhitung terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi perkalian. Penelitian ini dimulai dengan melakukan tes guna mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sebelum diberlakukan treatment. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas yang disebarkan pada peserta didik guna mendapatkan validitas dan realibilitas dari uji coba.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk berupa *pre-experimental design* tepat dalam penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest* yang digunakan yaitu dengan desain *one pretest posttest*. Penggunaan populasi pada penelitian ini yakni siswa kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Penelitian ini dilaksanakannya pada tanggal 19, 20 dan 22 Agustus 2022 yang bertempat di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Pada saat dilakukan penelitian peneliti menguji coba suatu media perkalian corong berhitung terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas III C. *Pretest* itu sendiri menggunakan media papan perkalian berbentuk corong berhitung. Penerapan media papan perkalian berbentuk corong berhitung pada pelaksanaan *Pretest* berguna untuk mengetahui kemampuan peserta didik ada

perbedaan antara sesudah memakai media papan perkalian berbentuk corong berhitung. Pembelajaran biasa nanti akan dilakukan *Postest* yang bertujuan mengetahui kemampuan peserta didik sesudah menggunakan media papan perkalian corong berhitung.

1. Deskripsi Data *Pretest*

Tabel 4.1. Deskripsi Data *Pretest*

Jumlah Sampel Siswa	26
Simpangan Baku	7.65
Varians	58.48
Minimal	50
Maksimal	80
Rata-Rata	69
Kategori	Cukup

Pengolahan data awal ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel, setelah mengolah data sudah didapatkan data dengan menunjukkan bahwa sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni 26 peserta didik pada simpangan bakunya terdapat 7,65 dengan varians 58,48 yang nilai minimalnya sebesar 50 dan maksimalnya sebesar 80 maka dari itu diperoleh rata-ratanya yaitu 69 sehingga data tersebut masuk dalam kategori cukup.

Hasil *Pretest* yang diperoleh peserta didik di peroleh sebuah data yang termasuk dalam kategori cukup.

2. Deskripsi Data *Posttest*

Tabel 4.2. Deskripsi Data *Posttest*

Jumlah Sampel Siswa	26
Simpangan Baku	7.08
Varians	50.15
Minimal	80
Maksimal	100
Rata-Rata	71
Kategori	Memuaskan

Pengolahan data awal ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel, setelah mengolah data sudah didapatkan data dengan menunjukkan bahwa sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni 26 peserta didik pada simpangan bakunya terdapat 7,08 dengan varians 50,15 yang nilai minimalnya sebesar 80 dan maksimalnya sebesar 100 maka dari itu diperoleh rata-ratanya yaitu 71 sehingga data tersebut masuk dalam kategori memuaskan.

Adapun data akhir yang didapatkan melalui tes *Posttest* yang telah diberikan pada peserta didik. Hasil tersebut telah diperoleh dan nantinya untuk pengujian hipotesis. Berdasarkan tes tersebut yang sudah dilakukan bahwa nilai *Prestet* dan *Posttest* peserta didik jelas memiliki perbedaan terlebih dengan memakai media papan perkalian berbentuk corong berhitung.

B. Hasil Analisis Data

Hasil dari sebuah data yang sudah di dapatkan diperoleh dengan sudah dilakukannya penelitian. Jika sudah mendapatkan sebuah data maka setelah itu data tersebut di analisis yang bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut. Berikut ini adalah penjelasannya dari hasil uji analisis instrument tes Pretest dan Posttest yang sudah di uji cobakan..

1. Analisis Instrumen Tes

Alat ukur yang dianalisis dalam instrument tes yaitu melaluinya uji coba yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran maka akan diperoleh soal yang layak guna diolah untuk hasil penelitian. Berikut ini merupakan penjelasannya.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan guna mengetahui suatu soal itu valid ataupun tidak dengan menggunakan rumus korelasi product momen. Pengolahan validitas soal pada penelitian ini memakai bantuan SPSS. Butir soal berkategori valid apabila dalam kolom Sig.(2-tailed) memperlihatkan angka yang < 0.05 dan $r_{tabel} > r_{hitung}$. Memperlihatkan bahwa 20 butir soal yang diujicobakan pada siswa kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Terhitung soal yang valid terdapat 20 butir yang artinya seluruh butir soal yang diujicobakan dikategorikan valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai sig - 2 tailed memperlihatkan angka yang lebih kecil dari 0.05 dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti butir soal valid. Output dari pengolahan data

melalui SPSS terkait uji validitas instrumen dapat dilihat selengkapnya pada lampiran. (hal 85).

b. Uji Reliabilitas

Realibilitas selalu berkaitan dengan keajegan, konsisten dan stabilitas yang berarti pada intinya tentang kepercayaan suatu butir soal dalam mengukur kemampuan siswa. Reliabilitas soal dapat dilihat pada kolom *Alpha Cronbach's* pada output data yang diolah dengan bantuan SPSS. Berikut ini merupakan data output SPSS terkait dengan hasil uji Reliabilitas

Tabel 4.3. Hasil uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.942	20

c. Daya pembeda

Menentukan pebedaan kompetensi pada satu kelompok melalui soal dapat diuji dengan daya pembeda. Soal dikatakan memenuhi uji daya pembeda apabila $0,20 < DP \leq 0,40$. Data hasil uji daya pembeda yang merupakan pengolahan data dengan berbantuan program Microsoft Excel didapat 20 butir soal dengan kategori daya beda pembeda yang berbeda beda. Soal nomor 5, 6, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 20 termasuk kategori cukup, soal nomor 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 19 termasuk kategori baik, soal nomor 11, 12, 17 termasuk kategori sangat baik. Berikut merupakan hasil dari rekapitulasi uji coba instrument tes kemampuan berpikir kreatif. Perhitungan

selengkapnya mengenai rekapitulasi uji coba instrument terdapat pada lampiran.

d. Taraf Kesukaran

Setiap butir soal tentunya memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal. Berikut ini adalah data yang sudah di olah datanya dengan Microsoft Excel yang terdapat 20 butir soal. Soal nomor 1,2,4,7,8,9,10,11,12,18,15,16,17,19 termasuk kategori cukup, soal nomor 3,13,14,16 termasuk kategori mudah, soal nomor 5,6,11,20 termasuk kategori sukar. Untuk mengetahui perhitungan data yang sudah di uji cobakan bisa dilihat di lampiran.

2. Analisis Data Awal

Sebelum melakukannya analisis data akhir berupa uji hipotesis, analisis terhadap data awal dengan menggunakan nilai dari pelaksanaan pretest serta nilai dari pelaksanaan posttest yang sudah diteliti. Analisis data awal dilakukan dengan uji normalitas guna mengetahui normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest*. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil uji normalitas data awal:

a. Uji Normalitas

Kenormalan data ditengok melalui uji normalitas. Dalam melakukan pengujiannya, uji liliefors dengan menggunakan bantuan dari sebuah program yang bernama SPSS dilakukan. Output yang dihasilkan adalah seperti yang telah dicantumkan pada tabel yang ada di bawah ini:

Tabel 4.4. Data normalitas pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Pretest	.376	26	.000	.332	26	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Data yang sudah di uji yaitu kurang dari 50 buah maka hasil dapat di lihat bahwa data tersebut berkontribusi normal. Data tersebut dapat di lihat di Shapiro-Wilk yang di tunjukan pada sig. Pada uji *Shapiro-Wilk* yaitu 0,11 yang berarti bahwa nilai sig = 0,11 > $\alpha = 0,05$. Sehingga bisa disimpulkannya bahwa data tersebut berkontribusi normal.

Tabel 4.5. Data Normalitas Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Posttest	.444	26	.000	.580	26	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Data yang sudah di uji yaitu kurang dari 50 buah maka hasil dapat di lihat bahwa data tersebut berkontribusi normal. Data tersebut dapat di lihat di Shapiro-Wilk yang di tunjukan pada sig. Pada uji *Shapiro-Wilk* yaitu 0,58 yang berarti sig = 0,58 > $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal.

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Hipotesis

Uji t guna melihat pengaruh kemampuan menyelesaikannya soal kemampuan berpikir kreatif antara sebelum dan sesudah diberi

treatment. Hal ini bisa dilihat melalui perbedaan diantara Pretest ke Posttest. Data yang diolah merupakan data yang saling berkorelasi karena subjeknya sama. Berikut hipotesis yang diajukan:

H₀ : Tidak Terdapat pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar pada perkalian kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

H_a : Terdapat pengaruh pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar pada perkalian kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Bantuan proram SPSS diberikan pada bagian ini, dengan kriteria uji apabila Lower: negatif dan Upper: positif atau nilai sig. (2-tailed) > α maka H₀ diterima. Berikut merupakan hasil output dari program SPSS terkait data yang diolah untuk menjawab rumusan hipotesis:

Tabel 4.6. *Output* SPSS Uji Paired Sample t test Hasil Pengamatan Pretest dan Hasil Pengamatan Posttest

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_Pretest - Nilai_Posttest	204.15385	1478.62560	289.98234	-393.07596	801.38365	.704	25	.488

Dari output SPSS di atas, terkait dengan uji hipotesis berupa *paired sample t-test*, pada kelas kontrol terlihat pada kolom *Lower* dan *Upper* masing-masing bernilai negatif yakni -393.07596 untuk *Lower* dan -801.38365 untuk *Upper*. Nilai dari Sig. (2-tailed): 0,488.

Hal ini menunjukkan bahwa , H_0 ditolak yang berarti H_a diterima. Dengan begitu, Terdapat pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang yang signifikan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini didasarkan dari data yang didapatkan melalui penelitian ini, peneliti memiliki keterlibatan langsung dengan berperan sebagai guru matematika khususnya berada dikelas III C pada materi operasi hitung perkalian. Didapatkan bahwa pembelajaran matematika khususnya pada materi berhitung perkalian ternyata dipengaruhi oleh media yang dipergunakan, yakni media papan perkalian pada peserta didik dikelas III C. Media papan perkalian ini mempunyai kelebihan, memperjelaskan maksud maka peserta didik dapat lebih mudah untuk memahaminya, serta dengan adanya media tersebut membuat bisa melakukan kegiatan belajar dengan cara langsung mengamati, serta langsung mempraktekkan perhitungan dengan media tersebut, tentunya hal itu akan membuat seorang pendidik dapat dikatakan berhasil dengan bantuan media yang digunakan, sehingga dalam penyampaian materi perkalian menjadi menarik dibandingkan tidak menggunakan media (Syamsi, 2022).

Media pembelajaran adalah cara belajar peserta didik sungguh bernilai, sebab materi pengajaran akan lebih nyata maknanya maka bisa lebih dimengerti oleh peserta didik serta memungkinkannya memahami serta menggapai tujuan pengajaran (Armin, 2021).

Corong berhitung merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Corong berhitung ini berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Menurut teori Rostina Sundayana media corong berhitung di gunakan untuk mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan menggunakan corong dan biji-bijian. Dalam kamus bahasa indonesia corong adalah pipa pembuang asap, cerobong, semprong, semenjak saya masih kecil corong di pabrik gula itu sudah ada, teropong, keker, alat untuk menuang air atau minyak pada botol, untuk menuang air kedalam jerigen hendaknya menggunakan corong agar tidak tumpah, pembuluh kaca penutup nyala lampu, alat untuk menyuarakan hati nurani (rakyat) radio RRI pada saat pergerakan perjuangan dulu merupakan satu-satunya corong rakyat; mikropon. Bang tomo membakar semangat arek-arek suroboyo untuk melawan penjajah melauai corong. Corong suluh, pelita. Berhitung adalah menghitung, menjumlahkan dan sebagainya (Fajri, 2008:222).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat dikatakan bahwa media corong berhitung ini berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika Siswa kelas III C di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari adanya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang terjadi yaitu peserta didik lebih aktif, berani, menyenangkan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada penelitian ini tentunya mempunyai tujuan yaitu guna mengetahui pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III C di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.



Gambar 4.1. Sebelum diberikan perlakuan, tanpa menggunakan media saat pembelajaran





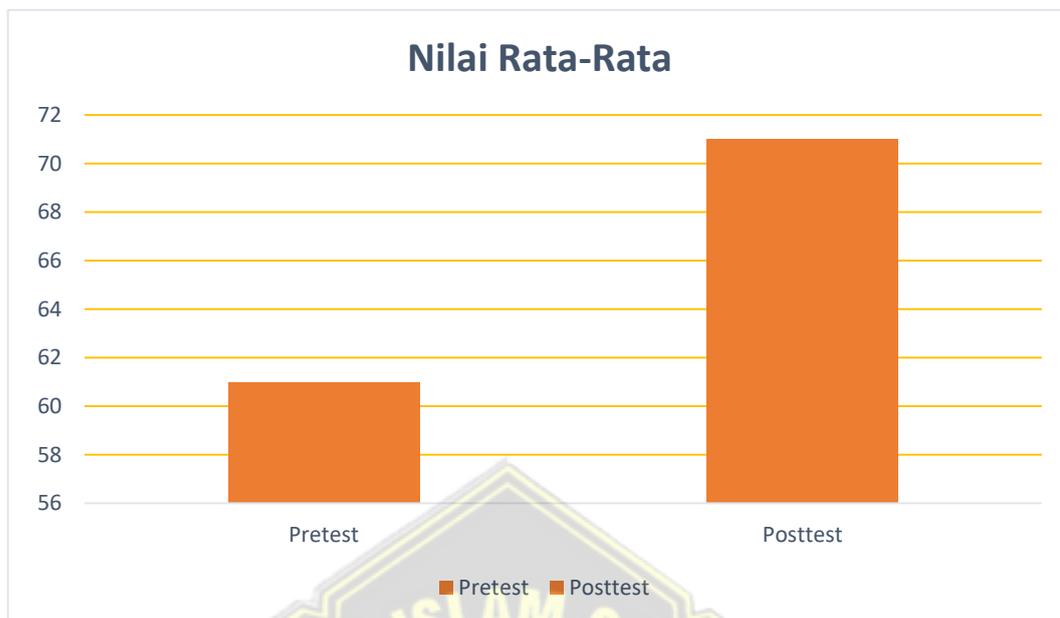
Gambar 4.2. Saat diberikan perlakuan dengan media papan perkalian berbentuk corong berhitung

Bertumpu pada kedua gambar diatas bahwa sudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media papan perkalian yang berbentuk corong berhitung. Tujuan penelitian ini guna mengetahui apakah ada perubahan sesudah diberi perlakuan kepada peserta didik. Dengan jelas bahwa ada pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III dikarenakan memiliki peningkatan nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan terkait dengan uji hipotesis berupa *paired sample t-test*, terlihat pada kolom *Lower* dan *Upper* masing-masing bernilai negatif yakni -393.07596 untuk *Lower* dan -801.38365 untuk *Upper*. Nilai dari Sig. (2-tailed): 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa, H_0 ditolak yang berarti H_a diterima. Hal ini sama

halnya Ha diterima yang berarti terdapat terdapat pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian kelas III C SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.



Gambar 4.3. Proses pengamatan peserta didik Ketika mengerjakan soal *pretest*



Gambar 4.4. Grafik nilai Pretest dan *Posttest*

Bertumpu pada gambar diatas bahwa peserta didik mengerjakan soal *Pretest* dan *Posttest*. Maka hal ini untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam penelitian diatas peserta didik mampu untuk menyelesaikan soal *Pretest* dan *Posttest*. Pada pelaksanaan *Pretest* peserta didik memiliki nilai rata-rata 61 dan saat pelaksanaan *Posttest* peserta didik memiliki nilai rata-rata 71 disitu sudah terlihat jelas bahwa terdapat pengaruh media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap hasil belajar perkalian karena memiliki peningkatan nilai yang dimiliki peserta didik.

Hal ini membuktikannya bahwa media papan perkalian berbentuk corong berhitung menunjukan ada pengaruh yang signifikan dalam memberikan sebelum dan sesudah perlakuan media papan perkalian berbentuk corong berhitung. Dengan media pembelajaran akan membuat

materi atau bahan yang diajarkan pada peserta didik menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami, sehingga peserta didik yang menggunakan media tersebut akan dapat cepat menguasai materi yang ada, jadi dapat dikatakan media pembelajaran sangat bisa memberikan manfaat terutama agar tujuan dari pengajaran yang dilaksanakan bisa tercapai. Dari penelitian ini, maka peneliti menyimpulkannya bahwa terdapat “pengaruh media corong berhitung terhadap hasil belajar pada muatan matematika pada siswa kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang”.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Didasarkan dari apa yang telah didapatkan berupa hasil dari penelitian ini serta dari apa yang telah dibahas sebelumnya pada skripsi ini yang memiliki judul “Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Pada Siswa kelas 3 Sd Islam Sultan Agung 3 Semarang”. Berdasarkan uji t paired sample t test dengan SPSS 25 yang dipilih untuk membantu pengujiannya, sig.(2-tailed) hasil uji signifikansi didapatkannya hasil yakni $0,488 < 0,05$, dari hasil tersebut memberikan artian jika H_0 pada penelitian ini ditolak, sedangkan untuk H_a pada penelitian ini bisa diterima, serta dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh yang diberikan media papan perkalian berbentuk corong berhitung terhadap pemahaman konsep perkalian kelas III C di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian ini, sehingga disarankan beberapa hal antara lain:

1. Guru

Guru hendaknya memakai media pembelajaran yang bermacam-macam dalam materi perkalian supaya peserta didik tidak merasa bosan serta jenuh. Penelitian ini bisa dipakai oleh guru selaku bahan evaluasi pengganti bentuk pembelajaran perkalian yang sangat pas buat

memaksimalkan penguasaan pemahaman konsep peserta didik maka kualitas pembelajaran matematika bertambah.

2. Peserta Didik

Untuk peserta didik bila mau memperoleh angka yang maksimum, selaku peserta didik harus memperhatikan yang di informasikan oleh guru. Jangan membuat gaduh saat guru menerangkan, menanya bila tidak paham. Kemudian jadikan hasil berlatih selaku sesuatu hasil yang bisa memotivasi diri guna lebih aktif berlatih lagi.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan partisipasi dalam usaha membenarkan penerimaan dalam sistem pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Farida. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol: 6, No. 1, Tahun 2015, h.25-32.
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin. 2016. 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.
- Eka Tusyana.2019.*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.
- Mohamad Afandi. 2018.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. Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 67.
- Martini Jamaris. 2016. Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016).
- Muhammad Anas. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. GP press group.
- Sihadi, Mr; Walujoyati, Gesang; ROHANA, Ms. Improving the Ability of Addition for Mentally Retarded Students Using Counting Funnel Media. In: *2nd INDOEDUC4ALL-Indonesian Education for All (INDOEDUC 2018)*. Atlantis Press, 2018. p. 113-116.
- Noer, H. S. (2017). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Rahayu, Y., Ahmad, H. A., & Alamsyah, I. M. (2021). The Implementation Of Tpack Framework In Mathematics Mobile Edugame Design: Basic Multiplication And Division Concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1722(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1722/1/012029>
- Rima Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

- Handarini, Y., & Hasan, Y. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Sederhana Pada Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 258-263.
- Nugraheni, Pramudya Dinung. *Pengaruh Penggunaan Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II pada Materi Perkalian di SDN Urangagung*. Diss. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018.
- Chotimah, Siti, M. Bernard, and Sukma M. Wulandari. "Contextual approach using VBA learning media to improve students' mathematical displacement and disposition ability." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 948. No. 1. IOP Publishing, 2018.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Astuti, E. Y. W. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Corong Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Materi perkalian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1).
- Puspitarini, Yanuari Dwi; HANIF, Muhammad. Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 2019, 4.2: 53-60.
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The criteria of learning media selection for character education in higher education.
- Em Zul fajri, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Jawa tengah : Aneka Ilmu, 2008)
- Laily, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Razika, Anna. *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah DI Kelas II SD/MI*. Diss. UIN Raden Fatah Palembang, 2022.
- Bennett, I. J., McComb, J. A., Tonkin, C. M., & McDavid, D. A. J. (1994). Alternating cytokinins in multiplication media stimulates in vitro shoot growth and rooting of Eucalyptus globulus Labill. *Annals of botany*, 74(1), 53-58.
- Rubinsten, Orly; BIALIK, Noam; SOLAR, Yael. Exploring the relationship between math anxiety and gender through implicit measurement. *Frontiers in Human Neuroscience*, 2012, 6: 279.

Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

Sudiantini, Dian, and Nurjanah Dewi Shinta. "Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penalaran matematis siswa." *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)* 11.1 (2018).

SAPTA, Andy. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Persepsi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 2007. PhD Thesis. UNIMED.

Laily, Agustini. *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.

HASNAH, Aas. Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2020, 4.01: 69-79.

