



**IMPLEMENTASI MEDIA CORONG BERHITUNG  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PERKALIAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH TANWIRUL AFKAR  
MEDALI PURI MOJOKERTO**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:  
Asmaul Khusnah  
NIM. 1318019  
NIRM. 2018.4.033.0626.1.000426**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM JOMBANG  
2022**



**IMPLEMENTASI MEDIA CORONG BERHITUNG  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PERKALIAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH TANWIRUL AFKAR  
MEDALI PURI MOJOKERTO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh:  
Asmaul Khusnah  
NIM. 1318019  
NIRM. 2018.4.033.0626.1.000426**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM JOMBANG  
2022**



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asmaul Khusnah  
Nim/NIRM : 1318019/2018.4.033.0626.1.000426  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Agama Islam  
Perguruan Tinggi : Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul: “Implementasi Media Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto” ini secara keseluruhan adalah hasil karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jombang, 2 Juli 2022  
Yang Membuat Pernyataan,



Asmaul Khusnah



**PERSETUJUAN**

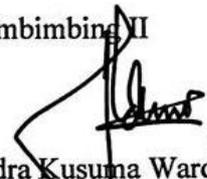
Skripsi yang Berjudul : Implementasi Media Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto

Ditulis oleh : Asmaul Khusnah  
NIM/NIRM : 1318019/2018.4.033.0626.1.000426  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Agama Islam  
Perguruan Tinggi : Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan sidang tim penguji skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.

Jombang, 2 Juli 2022

Pembimbing I  
  
Nur Ulwiyah, M.Pd.I  
NIPY. 11 010611 190

Pembimbing II  
  
Indra Kusuma Wardani, M.Pd  
NIPY. 11 010611 191

Mengetahui  
Kepu Program Studi PGMI  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang

  
  
Imam Mutaqin, M.Pd.I  
NIPY. 11 060314 264



### PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Implementasi Media Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto, ditulis oleh: Asmaul Khusnah, NIM/NIRM: 1318019/2018.4.033.0626.1.000426, telah diujikan dalam sidang tim penguji skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 19 Juli 2022

Dinyatakan LULUS dengan Predikat : A

Mengesahkan  
Dekan, Fakultas Agama Islam  
Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang



Dr. Mujianto Solichin, M.Pd.I  
NIPY. 11 010209 035

Tim Penguji

| No. | Nama  | Tanda Tangan |
|-----|---|--------------|
| 1   | Dr. Miftakhul Ilmi Suwignya Putra, M.Pd<br>NIPY. 11 110212 217<br>(Penguji Utama) |              |
| 2   | Eka Nurjanah, M.Pd<br>NIPY. 11 051015 306<br>(Ketua Penguji)                      |              |
| 3   | Ahmad Mundzir, S.H.I<br>NIPY. 12 100312 220<br>(Sekretaris)                       |              |



## Implementasi Media Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika

**Asmaul Khusnah**

Prodi PGMI, Fakultas Agama Islam, Unipdu Jombang

Pembimbing I: Nur Ulwiyah, M.Pd.I

Pembimbing II: Indra Kusuma Wardani, M.Pd

### *Abstrak*

*Implementasi dalam media ini adalah bagaimana penerapan media corong berhitung sebagai upaya peningkatan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A pada mata pelajaran matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar sebanyak 19 siswa. Penelitian ini dilaksanakan karena hasil belajar siswa rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus, 4 siswa tuntas dengan rata-rata 56,31 dan presentase ketuntasan 21,1%. Pada tahap siklus 1 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 72,10 dengan persentase ketuntasan 52,6% dan siklus 2 meningkat dengan persentase 94,7% dengan rata-rata 88,94, data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto.*

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



## MOTTO

“Keberhasilan bukan milik orang pintar.  
Keberhasilan milik mereka yang terus berusaha”.

B.J. Habibie



## PERSEMBAHAN

Ungkapan syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan petunjuknya kepada saya untuk dapat menyelesaikan karya kecil ini.

Shalawat dan salam tercurahkan keharibaan Rosul agung Muhammad Saw yang syafaatnya dinantikan kelak di yaumul kiyamah.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang ku sayangi:

1. Yang terspesial, kedua orang tua kandung saya bapak Utoro dan ibu Hartatik, orang hebat yang telah membesarkan dan mendidik saya hingga menjadi seorang yang mandiri.
2. Seluruh keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu memberikan dukungan kepada saya sampai saat ini.
3. Terimakasih yang tak terhingga kepada seluruh dosen PGMI yang telah memberikan ilmunya kepada kami, khususnya ibu Nur Ulwiyah, M.Pd.I dan bapak Indra Kusuma Wardani, M.Pd dosen pembimbing serta motivator terhebat.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan prodi PGMI angkatan 2018 tercinta, yang setia menemani saya di saat belajar dan bermain sampai detik akhir perjuangan di bangku kuliah.
5. Kepala sekolah MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto, Wali kelas dan siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar yang telah berkenan menerima saya untuk dapat belajar dan melaksanakan penelitian di MI Tanwirul Afkar Medali Mojokerto.



## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menempuh strata satu.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad Saw dan para keluarga serta sahabat-sahabatnya.

Seiring selesainya skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu kami menghaturkan banyak terimakasih dan penghargaan tanpa batas, kepada yang terkasih:

1. Bapak KH. Zaimuddin Wijaya As'ad M.S, Ketua Yayasan Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Zahro, M.A, Rektor Unipdu Jombang.
3. Bapak Dr. Mujianto Solichin, M.Pd.I, Dekan Fakultas Agama Islam Unipdu Jombang.
4. Bapak Imam Mutaqin, M.Pd.I, Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Unipdu Jombang.
5. Ibu Nur Ulwiyah, M.Pd.I, Pembimbing I dan bapak Indra Kusuma Wardani, M.Pd, Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan di tengah-tengah kesibukannya meluangkan waktu memberikan bimbingan dan pengarahan serta selalu memberikan motivasi untuk tetap semangat dan percaya diri sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik dan rapih.
6. Penguji Skripsi tahun 2022.
7. Segenap dosen dan staff Fakultas Agama Islam Unipdu Jombang.
8. Kepala perpustakaan dan staffnya, yang telah memberikan pengarahan dan membantu menyediakan buku-buku literatur yang penulis butuhkan.
9. Bapak Masrukan, S.S selaku Kepala Madrasah MI Tanwirul Afkar Medali Jombang yang selalu memberikan dukungan serta memberikan izin melaksanakan penelitian.



10. Bapak Bagus Al Amin, S.Pd selaku wali kelas 2A yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan dalam melaksanakan penelitian.
11. Segenap dewan guru dan staff MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih sudah menjadi sumber inspirasi.
12. Teman-teman seperjuangan yang bekerja sama dan mendukung menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan baik secara lahir maupun batin. Semoga kebersamaan yang telah terlewati bisa menjadi hal yang kokoh untuk mempererat persaudaraan, amiin.
13. Segenap siswa MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto khususnya kelas 2A yang telah berkenan menjadi penelitian dan rekan belajar bagi saya.

Tiada gading yang tak retak, begitupun penyusunan penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan penelitian selanjutnya. Akhirnya dengan segala kerendahan hati dan dengan besar harapan pula semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sebagai penyusunan khususnya juga bagi pembaca umumnya.

Jombang, 2 Juli 2022

Penulis



# 7 Juli 2022 15

by 7 Juli 2022 15 7 Juli 2022 15

---

**Submission date:** 07-Jul-2022 08:08AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1867500035

**File name:** Asmaul\_Khusnah\_PGMI\_8\_Skripsi\_Turniti\_-\_Asmaul\_Khusnah.docx (355.89K)

**Word count:** 12199

**Character count:** 74517



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa sejak tingkat dasar agar dapat berpikir dan bekerja sama secara <sup>8</sup> logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.<sup>1</sup> Mengalikan adalah salah satu keterampilan berhitung dasar dalam matematika. Jika penggunaan media di kelas bawah tidak optimal dapat menimbulkan kebosanan siswa, berdampak pada kemalasan dan <sup>7</sup> hasil belajar yang buruk. Hal ini dikarenakan sejak usia perkembangan kognitif, siswa SD/MI sudah terobsesi dengan benda-benda berwujud yang dapat dirasakan oleh panca indera agar lebih mudah dipahami.<sup>2</sup>

Permasalahan siswa kesulitan dalam berhitung perkalian dialami oleh siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar Medali. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa kelas 2A yang berjumlah 19 siswa. Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun KKM mata pelajaran matematika adalah 70. Dari hasil evaluasi 19 siswa yang kemampuan menghafal perkaliannya rendah ada 15 siswa.<sup>3</sup> Hasil observasi yang dilakukan, pneliti melihat kenyataan di lapangan yaitu guru kurang memiliki

---

<sup>1</sup>Hasna Nur Afifah, Meita Fitriawanati, "Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, Hal. 41-47, Mei 2021. Lihat di <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>, diakses pada tanggal 23 Januari 2022.

<sup>2</sup>Nur Ulwiyah, Mega Novela Ragelia, "Penerapan Metode Garismatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lenggong Mojoanyar Mojokerto", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2020. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/JPDI/index>, diakses pada tanggal 24 Januari 2022.

<sup>3</sup>Bagus Al Amin, *Wawancara*, Mojokerto, 03 Desember 2021.



keterampilan dalam pembelajaran. Guru tidak menggunakan media pembelajara yang konkret, guru hanya menuliskan perkalian di papan tulis, kemudian setiap siswa menyalin dibuku tulis, sehingga siswa kurang memahami tentang materi yang dijelaskan. Gambaran peristiwa tersebut mengakibatkan kurangnya motivasi dalam pembelajaran matematika sehingga berimbas pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM.<sup>4</sup>

Dari permasalahan di atas peneliti mengambil alternatif pemecahan masalah tersebut dengan penggunaan media Corong Berhitung yang dapat menyajikan bentuk perhitungan perkalian secara konkret, dan merupakan salah satu sarana pembelajaran permainan tradisional congklak yang bersifat menghibur, menyenangkan dan mudah dilaksanakan bagi siswa. Media hitung corong juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, dan kecerdasan akademik, karena disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membentuk minat belajar siswa.<sup>5</sup>

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan diharapkan hasil penggunaannya dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menyenangkan.

<sup>4</sup>Bagus Amin, *Observasi*, Mojokerto, 07 Desember 2021.

<sup>5</sup>Pratiwi Rosita Noer, Prabowo Anggit, Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar, *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, Vol: 2, No.1, (2019), h. 12. Lihat di <https://scholar.archive.org/work/ktinc03mubeqjdum4iwffqtqau/access/wayback/http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/download/688/pdf>, diakses pada tanggal 25 April 2022.



## <sup>1</sup> B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi dalam tindakan yg berupa upaya peningkatan output belajar murid kelas 2A dalam mata pelajaran matematika.

Ruang lingkup khusus adalah sebagai berikut:

### 1. Variabel yang diteliti

- a. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau memicu perubahan atau munculnya variabel terikat (*dependen*).<sup>6</sup> Variabel bebas peneliti adalah penerapan media Corong Berhitung.
  - b. Variabel terikat (*dependen*) adalah hasil dari variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen*.<sup>7</sup> Variabel terikat peneliti adalah meningkatkan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika.
  - c. Variabel kontrol adalah variabel yang hubungan antara variabel bebas (*independen* variabel) dan variabel terikat dikendalikan atau konstan sehingga tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal yang belum diteliti.<sup>8</sup> Variabel kontrol peneliti yaitu guru memberikan materi perkalian menggunakan media corong berhitung dan kondisi siswa saat penelitian berlangsung di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika materi perkalian.
  3. Lokasi penelitian di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto.

---

<sup>6</sup>Luli Anies Solichah, Neni Mariana, "Pengaruh Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon", *Jurnal PGSD*, Vol. 06 No. 09, hal. 1540, 2018. Lihat di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24196>, diakses pada 28 Maret 2022.

<sup>7</sup>*Ibid*, hal. 1540.

<sup>8</sup>*Ibid*, hal. 1540.



4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar dengan jumlah 19 siswa terdiri dari 9 perempuan dan 10 laki-laki.
5. Durasi Penelitian ini dilaksanakan selama 7 (tujuh) bulan, terhitung sejak bulan Desember 2021 s/d Juni 2022. Rincian kegiatan penelitian bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1  
Waktu Pelaksanaan Penelitian

| Ket   | 2021 |   |   |   | 2022 |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
|---|------|---|---|---|------|---|---|---|-----|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|--|--|---|---|
|   | Des  |   |   |   | Jan  |   |   |   | Feb |   |   |   | Maret |   |   |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |   |   |  |  |   |   |
|   | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 |  |  |   |   |
| Pra siklus                                  | √    |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Observasi                                   |      | √ |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Wawancara                                   |      | √ |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Penyusunan<br>porposal                      |      |   |   |   |      |   | √ | √ | √   | √ | √ | √ | √     |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Bimbingan<br>proposal                       |      |   |   |   |      |   | √ | √ | √   | √ | √ | √ | √     | √ |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Ujian<br>proposal                           |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   | √ |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Revisi<br>proposal                          |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   | √ |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Pre test                                    |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   | √ |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Siklus 1                                    |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   | √ |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Siklus 2                                    |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   | √ |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Analisis<br>data                            |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   | √ |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |
| Penulisan<br>laporan<br>akhir<br>penelitian |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   | √ | √   | √ | √ | √ | √    | √ |   |   |  |  |   |   |
| Bimbingan<br>penulisan<br>laporan<br>akhir  |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   | √ | √   | √ | √ | √ | √    | √ |   |   |  |  |   |   |
| Ujian                                       |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  | √ |   |
| Revisi                                      |      |   |   |   |      |   |   |   |     |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |  |  |   | √ |



### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah upaya untuk membuat pernyataan yang konkrit tentang ruang lingkup masalah yang diselidiki.<sup>9</sup> Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto sebelum diterapkan media Corong Berhitung?
2. Bagaimana penerapan media Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto setelah diterapkan media Corong Berhitung?
4. Bagaimana kendala dan hambatan saat penerapan media Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A pada mata pelajaran matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto?

<sup>9</sup>Nikmatur Ridha, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian", *Jurnal Hikmah*, Vol. 14 No. 1, (2017) hal. 64., Lihat di <http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18>, diakses pada 28 Maret 2022.



#### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian merupakan mengungkapkan yang menunjukkan adanya hasil, jawaban atas perumusan masalah yang diajukan yang diperoleh setelah penelitian selesai, sedangkan manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian.<sup>10</sup> Tujuan dan manfaat dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

##### a. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto sebelum diterapkan media Corong Berhitung.
- b. Untuk mendeskripsikan media <sup>4</sup> Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto.
- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto setelah diterapkan media Corong Berhitung.
- d. Untuk mendeskripsikan kendala dan hambatan saat penerapan media <sup>4</sup> Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A pada mata pelajaran matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto.

---

<sup>10</sup>Nikmatur Ridha, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian", *Jurnal Hikmah*, Vol. 14 No. 1, (2017) hal. 65



b. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Memberikan solusi terhadap mutu pendidikan khususnya materi perkalian pada mata pelajaran Matematika.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti: dapat meningkatkan kemampuan dalam menyusun rancangan penelitian dan keterampilan dalam menerapkan media Corong Berhitung materi perkalian siswa.
- 2) Bagi siswa: dapat memahami pelajaran yang disampaikan peneliti, sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan, serta siswa dapat dengan mudah untuk meningkatkan hasil belajar perkalian.
- 3) Bagi guru: dapat digunakan sebagai salah satu media Corong Berhitung dalam pembelajaran matematika tentang materi perkalian.

**E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah sumber lampau dari hasil penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan.<sup>11</sup> Peneliti berhasil menemukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sekarang sebanyak sepuluh penelitian. Sepuluh penelitian tersebut yaitu:

---

<sup>11</sup>Alethia Rabbani, "Pengertian Penelitian Terdahulu dan Manfaatnya", lihat di <https://www.sosial79.com/2020/11/pengertian-penelitian-terdahulu-dan.html?m=1>, diakses pada 2 April 2022.



**1**  
Tabel 2  
Penelitian Terdahulu

| No | Nama  | Judul  | Karya Tulis                                    | Hasil   | Persamaan dan Perbedaan  |
|----|---|--|--|---|--|
| 1. | Indah Novarini, Ahmad Nashir Tsalatsa, Eka Sari Setianingsih (2018) | Pengaruh Model Direct Intruccion Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan <sup>12</sup>             | Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vo 2, No 4         | Ada dampak dari rata-rata 33,3% menjadi 72,2%. Nilai rata-rata siswa adalah 53,5 hingga 76,5.   | Persamaan: menggunakan media corong Berhitung<br>Perbedaan: Untuk mengobati materi penjumlahan bilangan dan menggunakan model direct intruccion. |
| 2  | Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, Oom Komalasari (2019)          | Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar <sup>13</sup> | Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 4 No.2 Edisi Juli | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media image pocket dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas 2 SDN Simpeureum. Integritas penelitian ini adalah 75%. | Persamaan: Materi perkalian<br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan media kantong bergambar.  |
| 3  | Yosepina Handarini, Yarmis Hasan (2019)                             | Efektivitas Media Pembelajaran Corong Berhitung  | Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus  | Hasil penelitian uji statistik adalah skor penuh 0,042 dari < 0,05. Media   | Persamaan: menggunakan media corong berhitung.   |

<sup>12</sup>Indah, Ahmad, Eka “Pengaruh Model Direct Intruccion Berbantu Media Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Jurusan PGSD FIP Universitas PGRI Semarang, Vol 2 No. 4 (2018). Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16156/9618>, diakses pada tanggal 19 April 2021.

<sup>13</sup>Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, Oom Komalasari “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4 No.2 Edisi Juli 2019. Lihat di <https://www.neliti.com/publications/266424/peningkatan-pemahaman-konsep-matematis-melalui-penggunaan-media-kantong-bergamba>, diakses pada tanggal 22 Januari 2022.



|   |  |  |   |   |  |
|---|--|--|---|---|--|
|   |  | Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Sederhana Pada Anak Kesulitan Belajar <sup>14</sup>                                 | Volume 7 Nomor I Tahun 2019   | pembelajaran hitung corong untuk meningkatkan hasil belajar tambahan sederhana pada anak berkesulitan belajar di kelas II SDN 18 Kotarua Padang dapat diterima. | Perbedaan: Digunakan untuk mengobati materi penjumlahan sederhana pada anak kesulitan belajar.   |
| 4 | Mohamad Syarif Sumantri, Vina Iyasha, Irmawanti (2020) | Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI <sup>15</sup>                | Jurnal Perduli Vol.01, No.01  | Proses Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran menunjukkan bahwa rating 80% Memenuhi kriteria.  | Persamaan: Materi perkalian<br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis kartun.   |
| 5 | Fajar Karuniawati, Mukhoiyaroh (2019)                  | Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat | <i>Journal of early childhood education and development</i> (JECED) Vol. 1, No. 1 | Kemampuan siswa TK berhitung 120 di Kelompok B meningkat ketika menggunakan corong hitung dengan tingkat kelulusan akademik 70% untuk siswa kelas 1 SD.         | Persamaan: menggunakan Media Corong Berhitung<br>Perbedaan: Peneliti terdahulu mengaplikasikan pada siswa B1 Taman Kanak-Kanak dalam peningkatan kemampuan berhitung 1-20. |

<sup>14</sup>Yosepina Handarini, Yarmis Hasan "Efektivitas Media Pembelajaran Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Sederhana pada Anak Kesulitan Belajar" *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Volume 7 Nomor 1, 2019. Lihat di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/103665>, diakses pada tanggal 22 Januari 2022.

<sup>15</sup>Mohamad Syarif Sumantri, Vina Iyasha, Irmawanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI", *Jurnal Perduli* Vol.01, No.01 Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta (2020) Lihat di <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/perduli/article/view/17349/9344>, diakses pada 22 Januari 2022.



|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|   |   | Wonocolo Surabaya <sup>16</sup>  |   |   |   |
| 6 | Ihsan Maulana, Yaswinda, Nurhamidah Nasution (2020) | Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini <sup>17</sup>                | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4 No. 2 | Penggunaan tanda kurung pelangi dengan teknik demonstrasi dan teknik kelompok untuk usia 6-7 tahun di sekolah dasar sangat efektif sebagai sarana pembelajaran perkalian awal.    | Persamaan: sama materi perkalian<br><br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan media rak telur rainbow dan diterapkan pada anak usia dini. |
| 7 | Auliya Robiah Adawiyah, Kowiyah (2021)              | Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar <sup>18</sup> | Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021                   | Hasil analisa kartu domino berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal perkalian dan dapat belajar sekaligus bermain tanpa bosan.  | Persamaan: sama materi perkalian<br><br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan media kartu domino.   |
| 8 | Alyshia Hemy Purwaningtyas, Asih Mardati (2020)     | Pengembangan Media Kartu Pintar (KATAR) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II      | Fundamental Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 1                     | Hasil penelitian menunjukkan dukungan kartu pintar (KATAR) layak digunakan dengan skor 95 (baik) dari validator media profesional, 45 (baik) dari validator ahli perangkat keras, | Persamaan: sama materi perkalian<br><br>Perbedaan: Peneliti terdahulu pengobatannya menggunakan media kartu pintar (KATAR).                   |

<sup>16</sup>Fajar Karuniawati, Mukhoiyaroh, "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Coreg Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslim Wonocolo Surabaya" *Journal of Early Childhood Education and Development (JECED)* Vol. 1, No. 1 (2019) Lihat di <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED/article/view/500/190>, diakses pada tanggal 19 April 2021.

<sup>17</sup>Ihsan Maulana, Yaswinda, Nurhamidah Nasution "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No. 2 (2020) Lihat di <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/370/pdf>, diakses pada tanggal 19 April 2021.

<sup>18</sup>Auliya Robiah Adawiyah, Kowiyah, "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*, Volume 5 Nomor 4, Tahun 2021. Lihat di <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>, diakses pada tanggal 23 Januari 2022.



|    |  |  |   |   |   |
|----|--|--|---|---|---|
|    |  | Sekolah Dasar <sup>19</sup>  |   | 43 (sangat baik) ) dari validator ahli pembelajaran.  |   |
| 9  | Sunedi (2021)                                | Desain Pembelajaran Materi Perkalian Menggunakan Konteks Lomba Lari Estafet Di Kelas II <sup>20</sup>                            | Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 05, No. 01 | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konteks lari estafet dapat menunjang pemahaman siswa tentang konsep perkalian.       | Persamaan: sama materi perkalian<br><br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan desain pembelajaran konteks lomba lari estafet            |
| 10 | Hasna Nur Afifah, Meita Fitriyanawati (2021) | Pengembangan Media PANLINTA RMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar <sup>21</sup> | Jurnal Ilmiah Pendidikan. Volume 2 Nomor 1, Mei 2021          | Hasilnya, siswa studi lapangan skala besar mendapat nilai 100 "Sangat Baik", dan guru mendapat nilai 98 poin "Sangat Baik". | Persamaan: sama materi perkalian<br><br>Perbedaan: Peneliti terdahulu menggunakan media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) |

<sup>19</sup>Alyshia Herny Purwaningtyas, Asih Mardati, "Pengembangan Media Kartu Pintar (KATAR) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar", *Fundamental Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 1, 2020 Lihat di <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i1.2270>, diakses pada tanggal 23 Januari 2022.

<sup>20</sup>Sunedi, "Desain Pembelajaran Materi Perkalian Menggunakan Konteks Lomba Lari Estafet di Kelas II", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 05, No. 01, Maret 2021. Lihat di <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.399>, diakses pada tanggal 23 Januari 2022.

<sup>21</sup>Hasna Nur Afifah, Meita Fitriyanawati, "Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, Hal. 41-47, Mei 2021. Lihat di <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>, diakses pada tanggal 23 Januari 2022.



## **F. Sistematika Pembahasan**

Peneliti dibagi menjadi lima bab, di mana setiap bab mencakup sub-bab seperti rangkaian bab:

**Bab I :** Dalam bab pendahuluan ini mencakup Latar Belakang Masalah; Rumus Masalah; Lingkup Pencarian; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian; Mantan Sarjana; Diskusi yang Sistematis

**Bab II :** Landasan Teori; berisi tinjauan tentang matematika; tinjauan tentang media; tinjauan tentang hasil belajar; tinjauan tentang penerapan media Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI serta kerangka konseptual.

**Bab III :** Metode Penelitian; dalam bab ini terdapat jenis penelitian; tempat dan waktu penelitian; subjek penelitian; desain penelitian dan prosedur penelitian; identifikasi variabel dan definisi operasional variabel.

**Bab IV :** Hasil Penelitian dan Pembahasan; meliputi gambaran lokasi penelitian, penyajian dan pembahasan data penelitian, serta kesimpulan tentang data.

**Bab V :** Penutup; yang berisi tentang kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin 'medius' yang secara harfiah berarti menengahi, menengahi atau memperkenalkan. Sedangkan Aqib menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang belajar siswa. Menurut Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa agar pembelajaran dapat berlangsung. Selain itu, menurut Trianto, media sebagai komponen strategi pembelajaran adalah wadah pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyampai pesan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran. tujuan yang ingin dicapai adalah munculnya proses belajar.<sup>22</sup>

Atas dasar pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperlancar penyampaian informasi dari guru kepada siswa guna menarik perhatian, niat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>22</sup>Nuri Ramadhan dan Khairunnisa, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku", *Journal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 8 No. 1, 52 (2021). Lihat di <https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>, diakses pada tanggal 20 April 2022.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tetapi lebih khusus, ada manfaat media yang lebih granular. Menurut Aqib, manfaat media pembelajaran antara lain:<sup>23</sup>

- a. Menyenangkan penyampaian materi
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar

## 3. Jenis-jenis Media

Menurut Sudirman dalam Djamarah mengklasifikasikan jenis-jenis media sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a. Media auditif : media yang mengandalkan kemampuan suara
- b. Media visual : media yang mengandalkan media penglihatan
- c. Media audio-visual : media yang mengandalkan unsur suara dan gambar

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dari berbagai jenis digunakan untuk mengembangkan kapasitas anak sesuai dengan kebutuhan belajarnya, membantu guru menyampaikan materi dan memahami materi yang dibuat oleh guru yang disediakan oleh guru.

<sup>23</sup>Nuri Ramadhan dan Khairunnisa, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku", *Journal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 8 No. 1, hal. 53 (2021). Lihat di <https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>, diakses pada tanggal 20 April 2022.

<sup>24</sup>Febey Harsela dan Didik Suryadi, "Analisis Kemampuan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran di Kecamatan Jarai Kabupaten Lahat Sumatera Selatan", *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 4 No. 2 hal. 130, Januari 2021. Lihat di <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v4i2.2949>, diakses pada tanggal 20 April 2022.



#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad berpendapat bahwa media merupakan bagian dari sistem pendidikan yang utuh, sehingga media pembelajaran yang baik harus berpedoman pada kriteria yang telah ditentukan, yaitu:<sup>25</sup>

- a. sesuai dengan tujuan
- b. praktis, fleksibel dan tahan lama
- c. mampu dan terampil untuk penggunaannya
- d. kelompokan sasaran
- e. kualitas teknis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan, pembuatan dan penggunaan bahan ajar perlu mengacu pada kriteria sebagai baik dan bermanfaat dengan memperhatikan sasaran yaitu peserta didik.

### **B. Media Pembelajaran Corong Berhitung**

#### 1. Pengertian Media Corong Berhitung

Media pembelajaran hopper counting merupakan wahana tiga dimensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika mengenal perkalian seperti penjumlahan berulang yang terbuat dari kayu atau karton berbentuk balok berlubang pada posisi atas untuk menempatkan hopper - wadah pembentuk.<sup>26</sup>

<sup>25</sup>Febey Harsela dan Didik Suryadi, "Analisis Kemampuan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran di Kecamatan Jarai Kabupaten Lahat Sumatera Selatan", *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 4 No. 2 hal. 131, Januari 2021. Lihat di <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v4i2.2949>, diakses pada tanggal 20 April 2022.

<sup>26</sup>Rostiana Sunda, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabet, 2018), h. 118.



Menurut Kusriani corong hitung adalah alat bantu atau alat bantu mengajar yang dapat digunakan untuk menjelaskan operasi hitung penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media pembelajaran ini merupakan inovasi media berupa congklak, permainan tradisional yang populer di Indonesia.<sup>27</sup>



Gambar 1  
Ilustrasi Media Corong Berhitung<sup>28</sup>

## 2. Karakteristik dan Indikator Media Corong Berhitung

### a. Karakteristik Media Corong Berhitung

Corong Berhitung adalah alat permainan edukatif dari karton persegi panjang yang dirancang untuk membantu siswa. Terutama untuk mempelajari konsep perkalian. Dinamakan corong hitung karena memiliki mulut botol, sedangkan count adalah ekspresi tampilan untuk menghitung. Dudukan terinspirasi dari permainan tradisional congklak.<sup>29</sup>

<sup>27</sup>Prima Nataliya, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah", *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*, Vol. 03 No. 02 (2015) h. 346. Lihat di <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>, diakses pada tanggal 28 Januari 2022.

<sup>28</sup><https://images.app.goo.gl/9gtqd4GUpGTXkmyt9>

<sup>29</sup>Fajar Karuniawati, Mukhoiyaroh, "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Cong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya" *Journal of Early Childhood Education and Development (JECED)* Vol. 1, No. 1 (2019)



### b. Indikator Media Corong Berhitung

Indikator digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran corong berhitung di kelas, meliputi relevansi antara media corong berhitung dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran corong berhitung, kemudahan penggunaan <sup>7</sup> media pembelajaran corong berhitung bagi guru dan siswa, media corong berhitung tersedia saat proses pembelajaran berlangsung dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran corong berhitung yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>30</sup>

### 3. Teori dan Langkah-langkah Media Corong Berhitung

#### a. Teori Pendukung

Teori sistem simbol pertama kali digagas oleh G Salomon dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Media dapat meningkatkan motivasi siswa, juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.<sup>31</sup> Dapat

Lihat di <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED/article/view/500/190>, diakses pada tanggal 23 Mei 2022.

<sup>30</sup>Inesa Tri Mahardika dan Rini Intansari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 3 No.2 (2018). Lihat di <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>, diakses pada tanggal 23 Mei 2022.

<sup>31</sup>Ahmad Fujiyanto, "Penggunaan Media audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluh Hidup", *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 01, NO. 01 (2016), Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3576>, diakses pada tanggal 28 Januari 2022.



ditarik kesimpulan bahwa media berperan penting dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Media Corong Berhitung

<sup>6</sup> Operasi ini disepakati bahwa:

- 1) Bilangan Pengali: Jumlah Corong
- 2) Bilangan yang dikali: Jumlah biji congklak yang dimasukkan ke setiap corong
- 3) Hasil Kali: Seluruh biji congklak yang dimasukkan ke dalam laci dijumlahkan

Misalkan guru mengambil contoh perkalian (5x6).

Maka langkah-langkah penggunaan media corong berhitung dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Ambil 6 biji congklak pertama lalu masukkan ke dalam corong pertama.
- 2) Ambil 6 congklak lagi dan masukkan ke corong kedua, ketiga, keempat dan kelima.
- 3) Tarik laci untuk melihat hasil perkaliannya. Hasilnya adalah jumlah laci yang terisi oleh biji congklak.

<sup>7</sup> 4. Kelebihan dan Kelemahan Media Corong Berhitung

a. Kelebihan media corong berhitung

- 1) Kemudahan penggunaan oleh guru
- 2) Dapat melatih motorik kasar anak
- 3) Berlatih berinteraksi dengan teman-temannya
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan bahasa siswa.



b. Kekurangan media corong berhitung

Kelemahan dari media ajar corong berhitung adalah siswa mudah bosan saat menunggu giliran pada penggunaan untuk kelas besar, proses pembuatannya lama dan membutuhkan pengawasan guru untuk menghindari kelalaian yang tidak perlu.

5. Tujuan Media Corong Berhitung

Adapun tujuan dari penggunaan media corong berhitung yaitu:<sup>32</sup>

- a. Kembangkan keterampilan berpikir matematika yang kreatif
- b. Dukungan matematika di luar kelas
- c. Sebagai salah satu sarana penunjang pembelajaran matematika
- d. Melestarikan permainan tradisional congklak di Indonesia.

### C. Landasan Teori Belajar

1. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Melalui observasi yang dilakukan Piaget meyakini bahwa, adanya empat tahapan dalam perkembangan kognitif, yaitu:<sup>33</sup>

a. Tahap sensori motorik (usia 0-2 tahun)

Dalam tahapan ini, diawali sejak lahir hingga usia 2 tahun. Seorang bayi mampu memahami dunia dengan pengalaman penglihatan, pendengaran, dan gerakan motorik (otot) untuk menyentuh dan menggapai sesuatu.

<sup>32</sup>Nunuk Suryani, Leo Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014) h. 150.

<sup>33</sup>Mutia Ulfa, Na'Imah, "Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak usia Dini", *Journal on Early Childhood*, Vol. 3 No. 1 (2020), 22. Lihat di <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/45/30>, diakses pada 22 April 2022.



b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak belum memadai secara logika, sehingga mereka mulai belajar mengenal objek dengan menggunakan kata-kata atau gambar. Pemikiran anak masih bersifat egosentris.

c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah memiliki kemampuan dalam penggunaan logika yang memadai. Anak mampu mengurutkan dan mengidentifikasi objek menurut ukuran, bentuk dan ciri lainnya.

d. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun)

Pada tahap terakhir ini, anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

2. Teori konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai. Agar siswa memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha susah payah dengan ide-ide.<sup>34</sup>

8

<sup>34</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 28.



### 3. Teori Belajar dari R. Gagne

Gagne memberikan dua definisi untuk masalah belajar. Pertama, belajar adalah suatu proses memotivasi orang dalam hal pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Kedua, belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui intruksi.<sup>35</sup>

Gagne menyatakan bahwa segala sesuatu yang telah dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori yang disebut *the domains of learning*, yaitu sebagai berikut ini:<sup>36</sup>

#### a. Keterampilan motorik (*motor skill*)

Dalam hal ini, perlu menyesuaikan berbagai gerakan tubuh, seperti memasukkan benih congklak atau menulis di papan tulis.

#### b. Kemampuan intelektual

Orang menggunakan simbol untuk berinteraksi dengan dunia luar. Misalnya membedakan antara huruf m dan n.

#### c. Informasi lisan

Guru dapat menjelaskan bahwa mereka perlu berbicara, menulis, menggambar, sehingga berbicara, mengintegrasikan sesuatu.

#### d. Strategi kognitif

Keterampilan yang terorganisir secara internal diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir.

<sup>35</sup>Etty Ratnawati, "karakteristik teori-teori belajar dalam proses pendidikan (perkembangan psikologis dan aplikasi)", *jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* (2016). Lihat di [https://web.archive.org/web/20170426182903id\\_/http://syekhnurjati.ac.id:80/jurnal/index.php/edu\\_eksos/article/viewFile/658/672](https://web.archive.org/web/20170426182903id_/http://syekhnurjati.ac.id:80/jurnal/index.php/edu_eksos/article/viewFile/658/672), diakses pada 24 Mei 2022.

<sup>36</sup>*Ibid*, h. 6.



e. Sikap

Sikap ini penting untuk proses belajar, dan tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil.

#### D. Hasil Belajar

##### 1. Karakteristik Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah, ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku hasil belajar yang terpenting yaitu:

a. Perubahan Internasional

Perubahan berdasarkan pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan disengaja dan disadari.

b. Perubahan *positif-aktif*

Perubahan bersifat positif dan aktif.

c. Perubahan *efektif-fungsional*

Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektif.

d. Manifestasi perilaku hasil belajar

Perwujudan perilaku hasil belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan seperti kebiasaan dan tingkah laku afektif.<sup>37</sup>

##### 2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap

<sup>37</sup>Tri Nurul Indrasari, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Tipe Examples Non Examples Kompetensi Dasar Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Kalibagor", *Jurnal FKIP*. 2015. Lihat di <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/1071>, diakses pada tanggal 24 Mei 2022.



ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas di sekolah. Adapun menurut Nasution hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran<sup>38</sup>.

### 3. Tipe-tipe Hasil Belajar

Adapun tipe-tipe hasil belajar yang dikemukakan oleh AF. Tangyong sebagai berikut:<sup>39</sup>

#### a. Tipe hasil belajar kognitif

- 1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)
- 2) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)
- 3) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)
- 4) Tipe hasil belajar analisis
- 5) Tipe hasil belajar sintesis
- 6) Tipe hasil belajar evaluasi

#### b. Tipe hasil belajar afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti: atensi, perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif, antara lain:

- 1) Menerima/Partisipasi
- 2) Reaksi atau reaksi

<sup>38</sup>Tasya dan Agung, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Sesiomadika* (2019), h. 660

<sup>39</sup>AF. Tangyong, *Pendekatan Keterampilan Proses*, (Jakarta: Rajawali, 2004), h. 34-37.



- 3) Evaluasi (evaluasi)
- 4) Organisasi
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai.

c. Tipe hasil belajar psikomotor

Hasil belajar psikomotor diwujudkan dalam bentuk keterampilan (abilities) dan kemampuan bertindak secara individu (people). Ada 6 tingkat keterampilan yang antara lain adalah:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan gerakan yang tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan konseptual
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursivo komunikasi

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Muhibbinsyah, ada beberapa faktor di dunia yang mempengaruhi hasil belajar siswa:<sup>40</sup>

a. Faktor Internal Siswa

Dengan kata lain, faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri adalah aspek psikologis. Faktor psikologis seperti integrasi siswa, sikap siswa, bakat, minat dan motivasi.

<sup>40</sup>Muhibbinsyah, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 130-136



b. Faktor Eksternal Siswa

- 1) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
- 2) Lingkungan nonsosial, seperti lingkungan alam dan alat belajar.

c. Faktor Pendekatan Siswa

Strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatanyang berkaitan dengan materi pelajaran yang mempelajari.

5. Indikator Hasil Belajar Perkalian

Indikator dari pembelajaran perkalian yaitu:<sup>41</sup>

- a. Menyatakan perkalian dengan penjumlahan berulang
- b. Menyelesaikan permasalahan berhubungan dengan sifat-sifat perkalian
- c. Menuliskan model matematika
- d. Mengaplikasikan konsep perkalian ke dalam soal cerita.

## E. Matematika MI

### 1. Teori Matematika

Teori pembelajaran matematika menurut Bruner yakni perkembangan mental anak terdapat tiga tahap yakni: pertama, Tahap Enaktif yang artinya pada tahap ini, dalam belajar anak didik menggunakan atau memanipulasi objek-objek konkret secara langsung, kedua, Tahap Ikonik yang artinya pada tahap ini, kegiatan anak didik mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari objek-objek konkret, ketiga, Tahap Simbolik yakni pada tahap

---

<sup>41</sup>Nina Indriani, dkk “Pemahaman Konsep Perkalian dengan Menggunakan Metode RME pada Peserta Didik Kelas III MI Miftahul Huda”, Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 9 No. 1 (Juni 2022) 108. Lihat di <https://doi.org/10.24252/auladuna.v9ila9.2022>, diakses pada tanggal 27 Juni 2022.



ini merupakan tahap memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek.<sup>42</sup>

Peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika dalam tingkat SD/MI harus menggunakan media konkret sesuai dengan realita <sup>8</sup> dalam kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dalam mencerna materi yang akan diajarkan.

## 2. Hakikat Matematika MI

Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, kritis serta kemampuan kerja sama agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi.<sup>43</sup> Menurut Plato, matematika identik dengan filsafat untuk ahli pikir dan objek matematika ada di dunia nyata, tetapi terpisah dari akal. Ia mengadakan perbedaan antara aritmatika (teori bilangan) dan logistik (teknik berhitung) yang diperlukan orang.<sup>44</sup>

## 3. Pengertian Matematika MI

Matematika dalam bahasa Belanda disebut “*wiskunde*” atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama Matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep dan pernyataan matematika konsisten. <sup>8</sup> Hal ini sejalan dengan pernyataan Herman Fujod bahwa

<sup>42</sup>Dorkas Soimbala, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Media Konkrit Kelas 1 SDN 74 Kapuas”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, Vol. 01, No. 01 (Juli 2014). Lihat di <https://www.neliti.com/publications/190379/peningkatan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran-matematika-dengan-media-konkrit.>, diakses pada 28 Januari 2022.

<sup>43</sup>Rostiana Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 19.

<sup>44</sup>*Ibid*, h. 2



matematika berkaitan dengan ide/konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis dan penalaran bersifat deduktif. Matematika harus deduktif. Matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan pengamatan (induktif), tetapi harus berdasarkan pembuktian deduktif.<sup>45</sup>

#### 4. Tujuan Pembelajaran Matematika MI

Di dalam lampiran Permendiknas No. 20 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan sebagai berikut:<sup>46</sup>

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, secara fleksibel, akurat, efisien dan akurat dalam pemecahan masalah.
- b. Gunakan kesimpulan tentang pola dan fungsi untuk melakukan operasi matematika untuk menggeneralisasi dan membuat bukti.
- c. Pemecahan masalah, meliputi kemampuan memahami masalah dan menginterpretasikan solusi yang dihasilkan.
- d. Memiliki kegunaan matematika dalam kehidupan: rasa ingin tahu, minat belajar matematika, dan sikap percaya diri dalam pemecahan masalah.

#### 5. Karakteristik Pembelajaran Matematika MI

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh

<sup>45</sup>Kurnia Hidayati, "Pembelajaran Matematika Usia SD/MI Menurut Teori Belajar Piaget", *Jurnal Cendekia*, Vol. 10 No. 2 h. 298 (Desember 2012). Lihat di <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/417>, diakses pada 26 April 2022

<sup>46</sup>Isro'atun dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif melalui Situation-Based Learning* (Sumedang: UPI,2020), 16.



siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak.<sup>47</sup>

Adapun pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki ciri-ciri tersendiri, diantaranya:<sup>48</sup>

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral
  - b. Pembelajaran matematika bertahap
  - c. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif
  - d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi
6. Materi Matematika MI yang Diteliti

Materi yang akan dijelaskan yaitu perkalian. Perkalian menurut bahasa artinya perbanyakan dengan hasil kali. Sedangkan perkalian menurut istilah adalah penjumlahan berulang dari bilangan sejenis. Perkalian merupakan operasi hitung penjumlahan secara berulang. Artinya, angka yang pertama ditulis secara berulang sebanyak angka yang kedua dengan diberi tanda penjumlahan. Adapun lambang operasi perkalian ditulis dengan tanda “x”.<sup>49</sup>

Salah satu materi pokok matematika yaitu perkalian menggunakan keterampilan kognitif di dalamnya. Hal tersebut didukung karena dalam pembelajaran perkalian terdapat proses berpikir. Perkalian pada anak sekolah dasar untuk mencapai logika matematika perlu adanya suatu objek.

<sup>47</sup>Heruman, Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 1-2.

<sup>48</sup>Isro'atun dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif melalui Situation-Based Learning* (Sumedang: UPI, 2020), 14.

<sup>49</sup>Nur Ulwiyah dan Mega Novela Ragelia, “Penerapan Metode Garismatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto”, hal. 6



## F. Hubungan Teoritis <sup>6</sup> antara Media Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar

### Perkalian

Sebagaimana yang sudah dinyatakan Muhibbinsyah, bahwa secara dunia faktor-faktor yg menghipnotis output belajar murid dibedakan sebagai 3 faktor yaitu faktor internal, faktor eksternal, <sup>4</sup> dan faktor pendekatan belajar.

Media yang dipakai pengajar pada mengajar termasuk kedalam faktor eksternal yang menghipnotis output belajar murid. Dengan demikian media corong berhitung adalah galat satu cara yang relatif variatif pada pembelajaran matematika, terutama menaikkan output belajar perkalian murid kelas 2A.

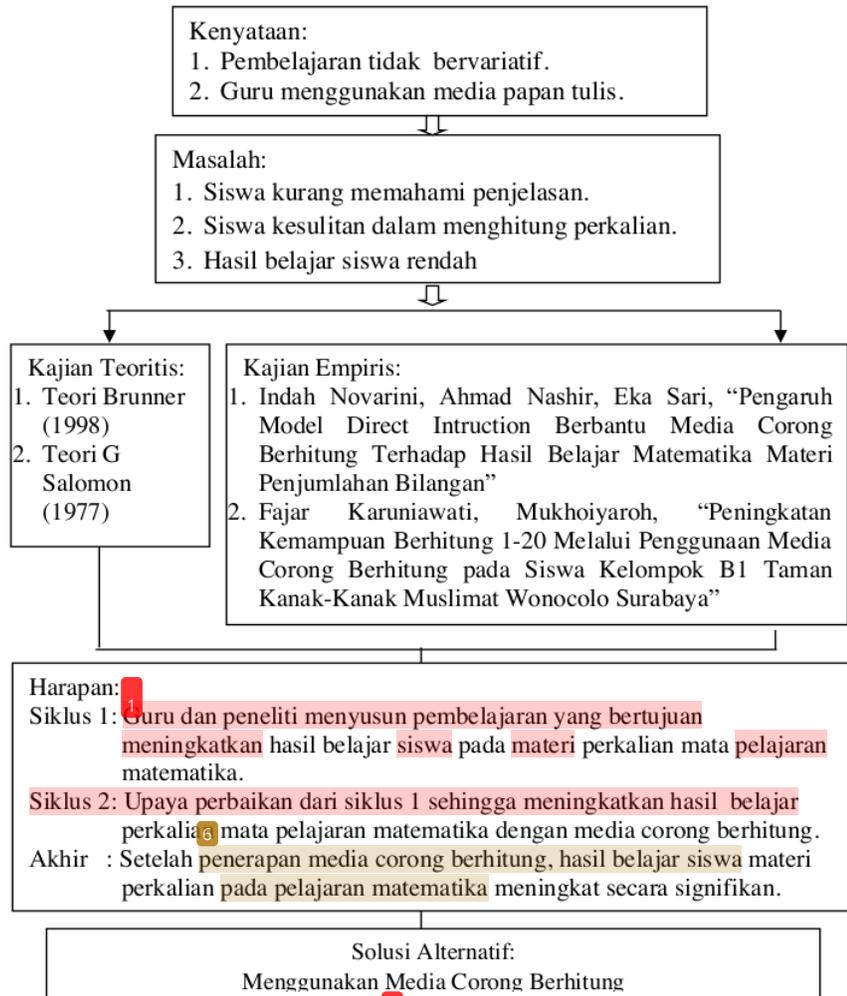
Dilihat menurut <sup>4</sup> manfaat penggunaan media pembelajaran ditekankan bahwa media pembelajaran bisa memperjelas penyajian pesan dan warta sebagai akibatnya bisa memperlancar dan menaikkan proses output belajar. Hasil belajar murid diperoleh mulai menurut pengalaman langsung (kongkret), fenomena yang terdapat pada lingkungan kehidupan murid lalu melalui benda tiruan, hingga pada lambang verbal (tak berbentuk). Pada biasanya output belajar murid menggunakan memakai <sup>4</sup> media pembelajaran akan tahan usang mengendap sebagai akibatnya kualitas pembelajaran mempunyai nilai yg tinggi.<sup>50</sup>

<sup>50</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo 2003), hlm. 9



### G. Kerangka Konseptual

1 Peneliti melakukan tindakan kelas guna mengobati permasalahan yang ada pada kelas 2A dengan menerapkan media Corong Berhitung. Lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka konseptual di bawah ini:



1  
Gambar 2  
Alur Kerangka Konseptual





### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah bentuk penelitian yang dilaksanakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.<sup>51</sup> Pendekatan yang digunakan pada pendekatan ini adalah pendekatan PTK *kuantitatif* dan *kualitatif*.

Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang didalamnya mencakup 4 komponen, yaitu:<sup>52</sup>

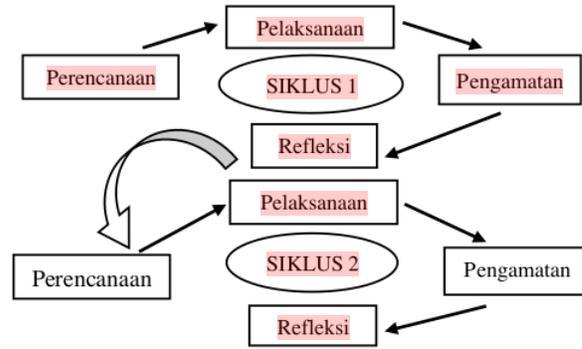
1. **Planing**; membuat jadwal, menganalisis KD yang akan disampaikan kepada siswa, menyiapkan silabus dan membuat RPP, mempersiapkan bahan ajar, media pembelajaran dan pedoman wawancara
2. **Action**; merealisasikan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, berupa pelaksanaan siklus 1 dan 2.
3. **Observasi**; bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, penelitian mengamati proses pelaksanaan tindakan secara langsung dan mencatatnya.
4. **Refleksi**; upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan menemukan solusi dari kekurangan-kekurangan yang dapat menentukan perbaikan selanjutnya.

<sup>51</sup>Hamid Darmadi, *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2013), 280.

<sup>52</sup>Rakhmawati, "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA 1SMAN 1 Amuntai Tahun Pelajaran 2013/2014 Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2 (2015), h. 118. Lihat di <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/12>, diakses pada 29 Januari 2022.



Hubungan keempat kegiatan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3  
Siklus PTK

## B. Jenis dan Sumber Data

### 1. Jenis Data Penelitian

Suatu penelitian pasti membutuhkan data yang menunjang keakuratan informasi yang dibuktikan. Penelitian ini menggunakan PTK yang menggabungkan antara data *kualitatif* dan *kuantitatif*.

### 2. Sumber Data Penelitian

Sumber data pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

#### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto yang berjumlah 19 siswa pada pembelajaran matematika. Adapun subjek penelitian lainnya adalah guru, staf madrasah dan peneliti.

#### b. Tempat dan Waktu Penelitian:

Penelitian ini berlokasi di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto. Pada tahun pelajaran 2021/2022 dengan mata pelajaran yang dipilih adalah



Matematika materi perkalian, <sup>1</sup> berdasarkan hasil temuan peneliti bahwa rendahnya hasil belajar perkalian siswa.

### <sup>1</sup> C. Metode Pengumpulan Data

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam pengumpulan data terdapat beberapa cara yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui makna dalam suatu topik.<sup>53</sup> Peneliti menggali informasi dengan melaksanakan wawancara guru kelas 2A, untuk menggali informasi mengenai objek penelitian yang dilakukan.
2. Observasi adalah proses pengamatan dan perencanaan secara sistematis, logis, objektif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>54</sup> Observasi dilakukan bersama guru untuk melakukan pengamatan saat pembelajaran di kelas.
3. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang tidak langsung ditunjukkan kepada peneliti.<sup>55</sup> Mendokumentasikan aktivitas yang dilakukan selama proses penelitian pada tiap siklus.
4. Tes adalah serentetan pertanyaan-pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan yang dimiliki.<sup>56</sup>

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 232.

<sup>54</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 152.

<sup>55</sup>Nur Asnawi, Masyuri, *Metodologi Riset Manajemen Pemasaran* (Malang: UIN Malang Pers, 2012), 163.

<sup>56</sup>Jasa Unggah Muliawan, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010), 266.



Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media corong berhitung. Tes yang digunakan peneliti yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test*.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis penyajian data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan *flow model*. Dalam *flow model* terdapat tiga tahap, yaitu:<sup>57</sup>

1. *Data Reduction*; mereduksi data atau merangkum, memilih hal yang pokok dan penting untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencarinya bila diperlukan.
2. *Data Display*; penyajian data dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori dan sejenisnya, melalui pengajian data tersebut.
3. *Conclusion Drawing*; untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan dan perubahan dari hasil evaluasi tindakan, hasil evaluasi dianalisis dengan menggunakan rumus statistik.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik sederhana, yaitu:<sup>58</sup>

<sup>57</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 246.

<sup>58</sup>Siti Mawaddah, "Pembelajaran Geometri dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT)", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.03, No 01 (April 2015), 33. Lihat di [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=Siti+Mawaddah](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Siti+Mawaddah), diakses pada tanggal 20 Mei 2022.



### 1. Rumusan Hasil Belajar Siswa

Rumus kognitif adalah data pemahaman siswa dalam belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menganalisis data ini peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{seluruh maksimal}} \times 100\%$$

Skor ketuntasan siswa dinyatakan berhasil jika nilai hasil belajar siswa di atas 70, jika nilainya di bawah 70 maka dinyatakan tidak tuntas.

### 2. Rumusan Rata-Rata Kelas

Rumus ini adalah nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari data kognitif setiap siswa, dalam hal ini peneliti menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum \text{semua nilai siswa}}{\sum \text{seluruh siswa}}$$

### 3. Rumus Ketuntasan Belajar

Rumus ini peneliti gunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil ketuntasan belajar klasikal jika nilainya 70% dinyatakan berhasil, namun jika nilainya di bawah 70% dinyatakan gagal.



### E. Matrik Metode Penelitian

Tabel 3  
Matrik Metode Penelitian

| No. | Metode                       | Keterangan   |
|-----|------------------------------|--|
| 1   | Tujuan                       | a. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto sebelum diterapkan media Corong Berhitung.<br>b. Untuk mendeskripsikan media Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas 2A pada mata pelajaran Matematika di MI Tanwirul Afkar Medali Puri Mojokerto.<br>c. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika setelah diterapkan media Corong Berhitung.<br>d. Untuk mendeskripsikan kendala dan hambatan saat penerapan media Corong Berhitung |
| 2   | Variabel                     | a. Variabel bebas : penerapan media Corong Berhitung<br>b. Variabel terikat : meningkatkan hasil belajar perkalian kelas 2A pada mata pelajaran Matematika.<br>c. Variabel kontrol : guru memberikan materi perkalian dan kondisi siswa saat penelitian berlangsung di kelas eksperimen dan kelas control.   |
| 3   | Definisi Oprasional Variabel | Peningkatan hasil belajar perkalian mata pelajaran matematika  |
| 4   | Instrument                   | a. Tes<br>b. Observasi<br>c. Wawancara<br>d. Praktik   |
| 5   | Sumber Data                  | Peserta didik dan guru   |
| 6   | Teknik Pengambilan Data      | a. Tes praktik<br>b. Dokumentasi<br>c. Observasi<br>d. Wawancara   |
| 7   | Analisis Data                | Teknik analisis <i>flow</i> model:<br>a. Reduksi data<br>b. Penyajian data<br>c. Penarikan kesimpulan<br>Menggunakan rumus statistik sederhana:<br>a. Data kognitif<br>b. Data rata-rata kelas<br>c. Ketuntasan belajar klasikal   |