

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran Corong Berhitung**

###### **a. Definisi Media Corong Berhitung**

Media corong berhitung merupakan alat peraga yang digunakan untuk membantu tugas guru dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep berhitung dalam matematika. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan media ini juga sangat mudah ditemukan seperti, botol minuman bekas, kertas karton, biji-bijian kering, kardus/kayu bekas yang masih layak pakai dan alat alat untuk memotong seperti gunting, karter. Media pembelajaran Corong Berhitung ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru namun dapat melatih siswa untuk ketrampilan berpikir kreatif dengan membuat kreatifitas media Corong Berhitung dengan kreasi siswa masing-masing. Dengan adanya media pembelajaran yang konkret siswa akan lebih tertarik dan memiliki pengalaman langsung dalam belajar, sehingga dapat merangsang pikiran dan minat belajar siswa. Senada dengan pendapat Angsar dalam (Faizah et al., 2022) media pembelajaran Corong berhitung yang digunakan untuk melakukan operasi hitung penjumlahan, pembagian, perkalian dan pengurangan pada pelajaran matematika. Tidak jauh berbeda dari pendapat (Wardani et al., 2022) yang memparkan, Media pembelajaran corong berhitung ialah sebuah 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.

Dapat diambil kesimpulan, bahwa media pembelajaran Corong Berhitung merupakan alat peraga yang dapat membantu siswa memahami

konsep berhitung pada matematika dengan media yang konkret, sehingga dapat merangsang minat dan berpikir kreatif pada siswa.

Adapun tujuan dari media pembelajaran Corong Berhitung sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dapat memahami konsep dasar penjumlahan.
- 2) Peserta didik dapat memahami konsep dasar perkalian.
- 3) Peserta didik dapat memahami konsep dasar pengurangan.
- 4) Peserta didik dapat memahami konsep dasar pembagian.
- 5) Peserta didik mampu menghitung operasi hitung pada Matematika.

Untuk membuat media pembelajaran corong berhitung ini termasuk mudah alat dan bahan untuk membuat media ini bisa dengan memanfaatkan benda-benda yang sudah sering kita jumpai sehari-hari seperti, karter, gunting, kardus, penggaris, pensil, kardus, kertas karton berwarna, plaster, dan biji-bijian kering atau bisa diganti dengan batu kecil-kecil jika tidak ada biji-bijian.

#### **b. Ciri-Ciri Media Corong Berhitung**

Corong Berhitung merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan kardus berbentuk persegi panjang yang dirancang dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terkait operasi hitung. Terutama untuk belajar konsep perkalian dan pembagian. Dinamakan corong berhitung karena sebuah ujung botol, sedangkan berhitung adalah ungkapan untuk menunjukkan digunakan untuk berhitung. Media corong berhitung terinspirasi dari permainan tradisional congklak. Komponen yang digunakan dalam pembuatan media corong berhitung yaitu: 2 lembar kardus, 9 botol bekas, biji congklak/dakon, lem, kertas motif dan polos untuk membungkus kardus agar terlihat menarik, cat digunakan untuk mengecat botol bekas, label angka dan tulisan nama corong berhitung.

Dapat disimpulkan ciri-ciri media corong berhitung merupakan media yang memanfaatkan bahan bekas yang dapat dibuat sebagai media belajar yang menarik.

### c. Langkah-langkah pembuatan media corong berhitung

Cara pembuatan media pembelajaran Corong Berhitung adalah sebagai berikut :

- 1) Potong botol air mineral menggunakan karter sisihkan di bagian atas botol saja.
- 2) Susun mendatar bagian atas botol sebanyak 10 buah kemudian letakan diatas kardus secara mendatar dan berikan jarak antara atas botol satu dan lainnya yang telah disusun.
- 3) Lubangi bagian kardus dengan karter sesuai dengan mulut botol yang telah disusun di atas kardus.
- 4) Masukkan masing-masing mulut botol kedalam lubang kardus pastikan tidak akan bergeser dan telah tersusun rapi.
- 5) Potong kardus menggunakan karter sehingga membentuk balok dengan Panjang disesuaikan dengan lebar
- 6) Kemudian potong kardus dengan karter dan buatlah laci dengan menyesuaikan jarak pada botol-botol yang telah tersusun.
- 7) Siswa diminta berkreasi dengan menggambar atau menempel hiasan dilatar yang telah dibuat dan tempel kan angka 1-10 pada bagian botol yang telah disusun.

Cara menggunakan media pembelajaran Corong Berhitung adalah sebagai berikut :

- a. Guru menuliskan soal operasi hitung di papan tulis, lalu siswa diminta maju kedepan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mengoprasikan dengan media Corong Berhitung.
- b. Masukkan biji-bijian kering pada bilangan operasi sesuai dengan yang akan dihitung.

- c. Tarik laci yang sudah dimasukan biji-bijian kering tadi untuk melihat hasilnya, lalu dituliskan hasilnya di soal yang telah di tuliskan tadi,

#### **d. Kelebihan media pembelajaran Corong Berhitung**

Menurut (Wardani et al., 2022) Kelebihan media corong berhitung merupakan media yang mudah digunakan oleh guru, dapat meningkatkan minat belajar siswa, bahan yang diperlukan untuk membuatnya relatif murah dan mudah ditemukan, dapat membantu siswa dalam menyampaikan materi pelajaran berhitung dan menyelesaikan masalah materi matematika, memberikan penanaman konsep yang lebih kongkret kepada peserta didik tentang arti perkalian sebagai penjumlahan berulang, dapat melatih motorik kasar anak terkait memasukkan ujung corong pada lubang corong, melatih interaksi dengan teman, dapat meningkatkan siswa dalam bercerita dan berbahasa.

Menurut (Desi et al., 2019) Penggunaan media corong berhitung sangat sederhana dan menarik untuk media pembelajaran matematika. Pembuatan media corong berhitung juga tidak sulit didapatkan dan bisa memanfaatkan bahan-bahan bekas yang dapat dijumpai dilingkungan sekitar.

Kelebihan media corong berhitung dapat disimpulkan bahwa media corong berhitung ini dari segi pembuatannya tidak menjadi hambatan karena alat dan bahan dapat ditemukan di sekitar kita bahkan bisa memanfaatkan bekas yang sering kita jumpai di lingkungan sekitar. Cara mengoperasikan media corong berhitung juga sangat mudah dipahami bagi guru maupun siswa karena dengan media ini belajar menjadi terasa seperti bermain.

#### **e. Kekurangan Media Pembelajaran Corong Berhitung**

Menurut Karuniawati dalam (Faizah et al., 2022) Kelemahan dari corong berhitung yaitu mudah bosan saat menunggu giliran apabila

digunakan untuk kelas besar, proses pembuatannya lama serta memerlukan pengawasan guru supaya tidak salah langkah.

Dari penelitian yang telah dilakukan menemukan beberapa permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah sekitar tempat tinggal peneliti yaitu desa Gesikan, Kecamatan Pakel, Kabupaten Tulungagung. Guru kelas biasanya hanya menggunakan media belajar yang seadanya sehingga pembelajaran tetap terkesan monoton walaupun sudah ada media, kelas gaduh karena murid terlalu antusias ketika menggunakan media belajar, selain itu biasanya guru kurang optimis apabila tidak menyampaikan materi secara langsung atau menggunakan metode ceramah.

## **2. Ketrampilan Berpikir Kreatif**

Ketrampilan Berpikir Kreatif menurut Cacik, Sulistyaningrum dalam (Keterampilan et al., 2021) adalah suatu proses yang memberikan pandangan baru, melahirkan suatu gagasan baru dengan berbagai kombinasi ide/pemikiran dari konsep sebelumnya,. Senada dengan Guilford dalam (Herdiawan & Langitasari, 2019) ketrampilan berpikir adalah proses mental yang unik yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal mencakup jenis pemikiran yang spesifik.

Dari permasalahan yang ada, siswa di kelas II di SD Laban 01 banyak yang tidak memiliki antusias terhadap pelajaran matematika. Siswa-siswi menganggap bahwa matematika itu sulit sehingga siswa cenderung mengabaikan pelajaran ketika guru menjelaskan materi. Kainginan untuk tanya jawab terhadap guru kurang,

### **a. Indikator Ketrampilan Berpikir Kreatif**

Menurut William dalam (Wijaya, n.d.) kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari empat macam aspek originality (kebaruan), flexibility (keluwesan), elaboration (penguraian), fluency (kelancaran).

Dapat dijabarkan dari ke empat macam aspek tersebut:

#### (1) Aspek originalty

Orisinality (kebaruan) dalam proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah mengutamakan kemampuan siswa untuk memproses informasi yang ditemukan jawaban yang berbedaa dan menyelesaikannya dengan cara baru yang berbeda metode yang digunakan sebelumnya sesuatu dalam penemuan. Aspek orisinil ini menjadi sangat penting dibandingkan dengan aspek yang lain karena pada aspek ini kreatifitas siswa di asah sehigga dapat menciptakan hal baru.

#### (2) Aspek flexibility

Flexibility (keluwesan) dalam ketrampilan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah tersebut dinilai sebagai kemampuan siswa memecahkan masalah dengan cara yang berbeda berarti satu siswa dengan pendapatnya masing-masing. Aspek fkexibility menekankan pada penemuan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah yang bervariasi.

#### (3) Aspek elaboration

Elaboration pada proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah berutan secara tepat. Karena kebanyakan siswa hanya menjawab soal langsung hasilnya tanpa menyertakan sistematika penyelesaiannya.

#### (4) Aspek fluency

Dalam proses pemikiran kreatif yang mendalam untuk memecahkan masalah merupakan aspek dengan keragaman (berbeda) jawaban berarti siswa lebih dari satu jawaban dapat diberikan. Persentase Pencapaian Aspek Kefasihan proses pemecahan masalah cerita menempati posisi tertinggi di keduanya sebagai departemen dan di kedua siklus. Bahkan dari ketiga mata pelajaran tersebut tidak diajarkan dengan baik, hanya siswa yang berkualifikasi tinggi kedua siklus menerima rasio aspek lancar

dengan kategori baik dan siswa yang keterampilan sedang dan rendah saja kategori cukup.

Dapat disimpulkan dari beberapa paparan diatas, ketrampilan berrpikir kreatif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan hal baru, menemukan sudut pandang dengan berbagai ide/pemikiran, dan menhasilakan suatu hal baru untuk suatu pemecahan masalah.

#### **b. Faktor-Faktor Penghambat Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa**

Adapun factor yang menyebabkan siswa kurang dalam ketrampilan berpikir kreatif dalam pembelajar. Beberapa factor penghambat ketrampilan berpikir kreatif siswa dijelaskan dalam (Daulay & Rohman, 2022) factor-faktor penghambat ketrampilan berpikir kreatif siswa sebagai berikut :

##### (1) Faktor Guru

Guru sangat berperan dalam membelajarkan dan mendidik siswa. Karena guru di sekolah berperan sebagai pendidik, karena itu perlunya keprofesionalan guru dan ketrampilan guru dalam mengajar agar tidak hanya menyampaikan materi saja namun juga memperhatikan siswa terkait keaktifan dalam bertanya dan berdiskusi dalam memecahkan suatu persoalan dalam belajar.

##### (2) Faktor Siswa

Sedangkan factor yang ada pada siswa, yaitu Mereka merasa apa yang dipelajarinya kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka merasa “dipaksa” untuk mempelajari sesuatu yang berada di luar jangkauan daya pikirnya. Sehingga mereka cenderung tidak memperhartikan ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran.

#### **c. Jenis-Jenis Ketrampilan Berpikir Kreatif**

##### (1) *Divergent thinking*

*Divergent thinking* memberikan kamu kebebasan untuk memikirkan sebanyak mungkin ide berdasarkan imajinasimu.

Pada proses berpikir ini, kamu akan sering menggunakan fleksibilitas dan ide yang benar-benar berasal dari pemikiranmu untuk mengeksplorasi sebanyak mungkin solusi dari masalah yang dihadapi.

(2) *Lateral thinking*

Pada jenis pemikiran ini, akan cenderung mencari ide yang lain daripada tergantung dengan ide yang sudah ada. Namun, hal ini bukan ditujukan untuk membatasi pola pikir, melainkan membiarkannya mengalir dan ide yang ditemukan tetap memiliki hubungan dengan ide awal. Sehingga sederhananya, *Lateral thinking* dapat digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru dalam pemecahan masalah dengan mencari opsi yang sama sekali belum digunakan.

(3) *Inspirational thinking*

Sama dengan namanya, jenis pemikiran ini sangat berkaitan dengan inspirasimu. Inspirasi ini bisa berasal dari mana saja, baik dari imajinasi ataupun sesuatu yang di lihat. Hal ini menimbulkan inovasi yang menjadi solusi untuk masalah yang sedang dihadapi.

(4) *Systems thinking*

*Systems thinking* umumnya berbentuk pemikiran yang mana melihat keterkaitan antara satu ide dengan ide lainnya.

### (5) *Aesthetic thinking*

Jenis pemikiran ini biasanya berfokus pada hal yang bersifat keindahan dan nilai yang melekat padanya. Hal ini dapat bersifat visual dan spasial, seperti struktur, komposisi, skema warna dan bentuk.

Dari penjelasan diatas ketrampilan berfikir kreatif siswa tidak hanya berwujud pada hasil karya tetapi juga bagaimana seorang anak dapat menemukan ide-ide baru melalui media konkret sehingga muncul berbagai pemikiran keterkaitan dengan media yang dipelajari.

## 3. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

### a. Belajar

Arti belajar dalam KBBI yaitu berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Slameto (2003) dalam (Desi et al., 2019) menjelaskan belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Adapun pendapat dari (Wahab & Rosnawati, 2021) Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi..

Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan dan pengalaman belajar baru sehingga memungkinkan seseorang untuk memperoleh perubahan

perilaku dalam dirinya yang meliputi perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut menurut Gagne dan Briggs dalam (Nurrita, 2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Sehingga setelah beberapa proses belajar dilakukan siswa akan mendapat hasil akhir berupa aspek kognitif maupun ketrampilan. Menurut (Prastika, 2020) Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Senada dengan pendapat (Nugraha et al., 2020) Mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley dalam (Nugraha et al., 2020) macam hasil belajar itu terbagi menjadi 3 bagian yaitu, ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Masing-masing jenis hasil

belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa hasil belajar adalah akhir dari proses-proses pembelajaran yang telah dilaksanakan yang menghasilkan sebuah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap atau perilaku siswa.

### c. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Menurut pendapat Uno (2007:194) dalam (Fadhil, 2014) terdapat 3 ciri-ciri yang tampak ketika seseorang sudah mempelajari pengetahuan tertentu yaitu : 1) adanya objek yang menjadi tujuan untuk dikuasai, 2) terjadinya proses berupa interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, 3) terjadinya perubahan perilaku baru.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah bagaimana seseorang sudah mengerti apa yang ia pelajari dan dapat menerapkan ilmu yang didupatkannya kedalam lingkungan sekitar, sehingga terciptanya interaksi Bersama individu lain.

### d. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut bloom dalam (Fadhil, 2014) jenis hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah bagian yaitu :

#### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar terdiri dari : Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Aplikasi (*Application*), Penguraian (*analysis*), Memadukan (*synthesis*), Penilaian (*evaluation*).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman kelas, kebiasaan belajar dan hubungan social.

c. Ranah Psikomotorik

berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis

Jenis-jenis hasil belajar dipengaruhi oleh ranah kognitif yang berkaitan dengan intelektual seorang siswa aspek ini merupakan aspek ini berpengaruh pada masing-masing siswa. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai seorang siswa bagaimana berperilaku di sekolah dengan guru dan teman sejawat. Yang ketiga yaitu pada ranah psikomotorik aspek ini berkaitan dengan ketrampilan siswa yang melibatkan system syaraf dan psikis siswa sendiri.

e. **Faktor-Faktor Hasil Belajar**

Dari beberapa proses pembelajaran hingga di dapatkan hasil belajar, tidak lepas dari factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Menurut Slameto dalam (Nabillah & Abadi, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu factor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk dalam faktor ini adalah:

(a) Factor Kesehatan

Faktor kesehatan berarti keadaan jasmani siswa, dimana dalam jika keadaan jasmani siswa kurang sehat atau memiliki penyakit yang serius akan menngganggu proses belajar siswa di sekolah, dan

menyebabkan siswa cepat lelah dan kurang konsentrasi dalam belajar.

(b) Minat

Minat adalah ketertarikan siswa di dalam materi pembelajaran, minat ini berkaitan dengan bahan ajar dan materi yang disampaikan guru sehingga guru harus dapat membuat pelajaran semenarik mungkin untuk menarik perhatian serta minat siswa dalam belajar.

(c) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki siswa dengan menekuni suatu bidang dalam belajar. Minat ini tidak dapat dilihat dalam satu waktu sehingga membutuhkan beberapa kali pertemuan dalam kegiatan berlatih.

(d) Motivasi

Motivasi erat sekali berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat di sadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

## 2. Faktor Eksternal

Factor eksternal yaitu factor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk dalam factor eksternal adalah :

(a) Faktor keluarga

Dari lingkungan terdekat siswa akan sangat berpengaruh pada siswa dimana cara didik orang tua akan berpengaruh pada siswa dalam pembentuksn karakter siswa disekolah, fasilitas yang menunjang,

keharmonisan dalam keluarga dan ekonomi keluarga juga sangat berpengaruh pada siswa.

(b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

(c) Faktor masyarakat

Lingkungan masyarakat sangatlah penting terhadap belajar siswa. Karena lingkungan masyarakat ialah tempat berkembangnya siswa selain disekolah, kegiatan di masyarakat juga berpengaruh, pergaulan siswa di masyarakat juga sangat berpengaruh besar terhadap belajar-siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain factor internal dan factor eksternal. Factor internal adalah factor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi kecerdasan, motivasi, minat, bakat, dan ketekunan siswa serta sikap, kebiasaan belajar dan kondisi fisik kesehatan. sedangkan factor eksternal adalah factor yang dipengaruhi dari luar yang meliputi factor keluarga, sekolah dan masyarakat lingkungan sekitar. Semua factor yang telah dijelaskan di atas dapat menghambat hasil belajar siswa.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut :

- a. Penelitian oleh Faizah et al (2022) yang berjudul “peran media pembelajaran corong berhitung terhadap pemahaman konsep pembagian di kelas II SD N 1 tahunan” dilakukan penelitian di SD I Tahunan dengan subyek penelitian kelas 2 dengan permasalahan rendahnya hasil belajar matematika pada

konsep pembagian. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan metode pengumpulan data Studi Pustaka (Library Reaserch), dan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi dengan guru kelas II SD 1 Tahunan dimana penelitian ini menerapkan media pembelajaran berupa Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Di dapatkan hasil penelitian bahwa dengan penerapan media Corong Berhitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembagian pada operasi hitung matematika. Dari kondisi yang dilakukan peneliti terdapat kesamaan penelitian ini yaitu penggunaan corong berhitung terhadap hasil belajar matematika kelas II Sekolah Dasar.

- b. Dari penelitian Desi et al., (2019) yang berjudul “Implementasi Media Corong Berhitung dalam Pembelajaran Matematika (Perkalian) Kelas II di SD Negeri 3 Gesikan Tulungagung” dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan subyek siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gesikan Tulungagung yang berjumlah 35 siswa, peneliti sudah menenapkan media Corong Berhitung dengan langkah dan ketentuan yang dibuat peneliti yang sudah terlaksana dengan baik dan lancer sesuai langkah-langkah dan memberikan hasil dari tujuan penerapan media Corong Berhitung dan, dapat memberikan kemudahan bagi siswa memhami materi konsep berhitung matematika khususnya di Kelas 2 SD Negeri 3 Gesikan Tulungagung. Dari penelitian yang dilakukan Yunita terdapat kesamaan dalam penelitian yaitu penerapaaan media corong berhitung pada materi operasi hitung matematika.
- c. Dari penelitian Wardani et al., (2022) dengan judul penelitian “Implementasi Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika” dengan subyek penelitian siswa kelas 2A MI Tanwirul Afkar sebanyak 19 siswa. Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya hasil belajar dan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa, peneliti dalam melakukan penelitian sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan ketrampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika konsep berhitung dengan menerapkan media Corong Berhitung dengan Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dokumentasi sehingga didapatkan hasil pada pra siklus dengan rata-rata 56,31% dan presentase ketuntasan 21,1%, pada tahap pra siklus, siklus 1 mengalami peningkatan dengan rata-rata 72,10 % dan presentase 52,6% dan pada siklus kedua dengan presentase 94,74% dan rata-rata 88,94% dari data ini ditunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Corong Berhitung dapat meningkatkan hasil belajar. Dari penelitian yang dilakukan oleh Wardaani terdapat kesamaan pada penelitian yaitu pengaruh penerapan media corong berhitung terhadap hasil belajar dan ketrampilan berpikir kreatif pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

### **C. Kerangka Berpikir**

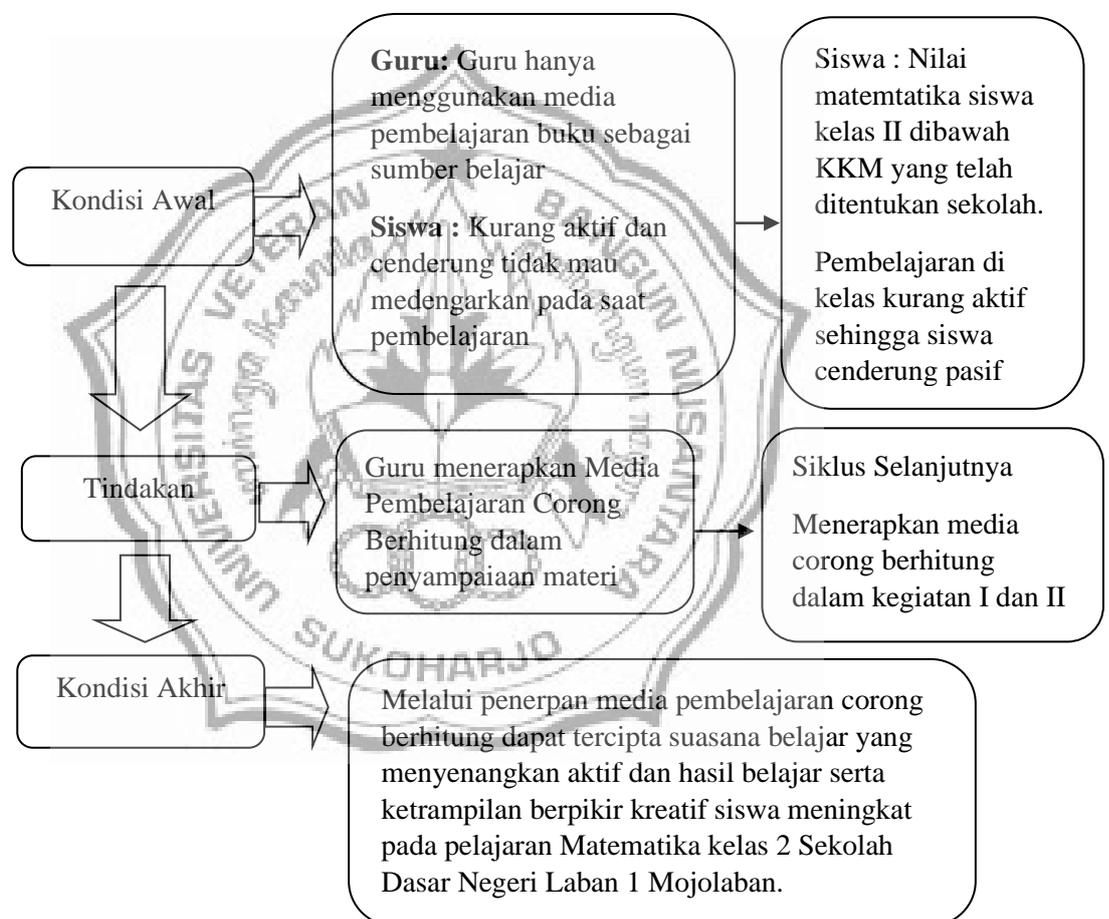
Berdasarkan kajian pustaka, landasan teoritis dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, sehingga di dapatkan kerangka berpikir sebagai berikut :

Pembelajaran Matematika kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Laban 01 Mojolaban masih tergolong pasif dan guru terkesan menguasai kelas, sehingga siswa merasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung. Pemanfaatan alat peraga sebagai alat bantu penyampain materi juga belum sepenuhnya diterapkan di kelas II SD Negeri Laban 01 ini, sehingga

siswa kurang tertarik dengan materi Matematika yang disampaikan guru di depan kelas.

Berdasarkan observasi dari 22 siswa kelas II SD Negeri Laban 01 Mojolaban, hasil belajar dan ketrampilan berfikir kreatif siswa masih rendah. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran Corong Berhitung.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar dan ketrampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Matematika melalui media pembelajaran corong berhitung pada siswa kelas II di SD Negeri Laban 01 Kecamatan Mojolaban.

