

## PENGEMBANGAN COPER (CORONG PERKALIAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 1 GANDU

Fitria Suci Armadila<sup>1\*</sup>, Saeful Mizan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: [fitriasuciarmadila139@gmail.com](mailto:fitriasuciarmadila139@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan produk corong perkalian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 GANDU mata pelajaran matematika materi perkalian. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* dengan menggunakan metode ADDIE yang memiliki tahapan sebagai berikut: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Hasil penelitian didapat: 1) 96% ahli media yang memenuhi kriteria valid, 90% ahli materi yang memenuhi kriteria valid, dan 86% ahli bahasa yang memenuhi persyaratan divalidasi oleh tiga validator. 2) Respon siswa diukur dengan menggunakan persentase tradisional sebesar 96%, sedangkan hasil respon guru diukur sebesar 97% dengan menggunakan kriteria sangat realistis. 3) Hasil tes siswa dicapai dengan skor sempurna sebesar 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media corong perkalian sangat efisien untuk tujuan pendidikan.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Pengembangan; COPER (corong perkalian); Matematika; Metode penelitian.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan kepribadian pada diri manusia lewat tahap atau suatu kegiatan seperti pembelajaran (Arifin, 2019). Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terplanung untuk mendapatkan arahan atau bantuan dalam mengembangkan potensi diri untuk mencapai tujuan tertentu (Hidayat dkk., 2019). Pendidikan adalah pengembangan kemampuan, sikap, dan perilaku manusia secara sistematis dalam konteks masyarakat Citriadin (2014). Proses pendidikan memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Lebih dari sekadar transfer ilmu dari guru ke siswa, proses pembelajaran melibatkan interaksi yang mendalam di mana guru berperan sebagai pembimbing dan pendukung. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa memahami dan menginternalisasi informasi dengan cara yang paling efektif, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka secara optimal. Dukungan ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan motivasional yang esensial bagi kesuksesan siswa.

Matematika ialah cabang ilmu yang berkaitan dengan system aksiomatik yang memiliki sifat logis dan perlu penalaran (Yohanes, 2016). Menurut Brodie *dalam* Kusumawardani dkk. (2018) Matematika merupakan penalaran yang berdasar pada pernyataan yang kebenarannya sudah dibuktikan atau diamsukikan sebelumnya. Matematika juga bisa disebut sebagai ibu dari segala ilmu pendidikan yang ada (Sinaga dkk., 2021). Sedangkan menurut Yasin & Netriwati (2019) salah satu mata pelajaran yang sangat penting di dunia Pendidikan ialah matematika. Karena matematika adalah ilmu yang bertujuan untuk mengasah nalar kita sebagai manusia supaya dapat megambil keputusan untuk memecahkan konflik dikehidupan sehari-hari. Maka dari itu matematika sifatnya realistis artinya mata pelajaran ini berisi tentang penjelasan yang cenderung dengan hal yang bersifat real supaya manusia bisa memahami isinya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya dalam hasil belajar siswa belum menguasai mata pelajaran matematika terutama materi perkalian. materi perkalian merupakan titik awal yang diberikan oleh guru kepada siswa oleh karena itu, siswa dituntut menguasai perkalian sebagai bekal dalam menyelesaikan masalah sehari-hari atau untuk mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara proses pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 GANDU hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar satu-satunya dan jarang sekali bahkan hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran & alat peraga lain saat proses pembelajaran sedang

berlangsung. Lebih lanjut guru di SDN 1 GANDU saat mengajar dikelas lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan bantuan buku paket saja. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti pada saat mata pelajaran matematika bagian perkalian dalam proses pembelajarannya guru hanya menggunakan metode hafalan. Perlu digaris bawahi tidak semua siswa memiliki kemampuan menghafal yang bagus dan jika memakai metode hafalan ini tentunya memerlukan waktu yang cukup lama karena kemampuan siswa berbeda-beda ada yang cepat dan lambat saat proses menghafalkan. Karena hal inilah yang dapat menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 GANDU rendah yang dapat dilihat melalui nilai ulangan harian dimana hanya 30% siswa atau 3 anak yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 70% siswa atau 7 orang yang mendapat nilai di bawah KKM.

Media pembelajaran merupakan suatu konsep yang berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata "*Medius*" yang berarti pengantar atau perantara. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014), media jika dipahami secara umum adalah individu, materi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman, kemampuan, dan sikap. Media pembelajaran berfungsi sebagai wadah bagi pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Saleh & Syahrudin, 2023). Media belajar berperan krusial dalam memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengkategorikan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Terkadang, ada pendidik yang kurang memahami pentingnya pemanfaatan sumber daya pengajaran yang tepat untuk mencegah pembelajaran siswa menjadi berulang dan membosankan. Berdasarkan uraian masalahnya, solusi yang layak adalah dengan cara mengembangkan COPER (corong perkalian). Tujuannya untuk penanaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada anak, meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian, membantu menghitung operasi perkalian.

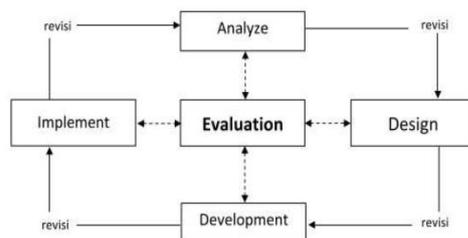
Sebelumnya, oleh peneliti terdahulu (Karuniawati & Mukhoiyaroh, 2019) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok Berhitung B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya" mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran hitung corong mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa di TK Muslimat Wonocolo Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media hitung corong menghasilkan peningkatan sebesar 63,74% pada siklus 1 dan peningkatan sebesar 76,87% pada siklus 2. Selain itu, terjadi peningkatan sebesar 13,13% secara keseluruhan. Pitriani dkk. (2022) melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan paradigma pembelajaran kooperatif TGT yang menggunakan media corong hitung memberikan pengaruh yang baik terhadap prestasi akademik siswa. Proporsi rata-rata hasil belajar siswa dihitung dengan menghitung uji-t, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung (3,277) melebihi nilai t tabel (1,740). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan corong perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan COPER (corong perkalian) berpotensi meningkatkan prestasi akademik siswa. Berasal dari penelitian dan analisis mendalam tentang persyaratan guru kelas II SDN 1 GANDU, peneliti memilih media COPER (corong perkalian) sebagai alat bantu yang akan dikembangkan. Alat bantu ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari perkalian dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Diharapkan alat bantu ini dapat meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 1 GANDU.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (*research and development*). Saat ini, penelitian semacam ini dikenal sebagai *Design and Development Research*, yang sebelumnya disebut *developmental research*. Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk memvalidasi produk yang sudah ada, di mana peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dapat mengarah pada pengembangan produk, yang berarti peneliti dapat memperbaiki produk yang ada agar lebih praktis, efektif, dan efisien, atau

menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE (Rusmayana, 2021) yang melibatkan tahapan-tahapan pengembangan dengan 5 langkah/fase, yaitu: *Analysis, Design, Development, or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Model ini sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena dianggap praktis dan efektif.



**Gambar 1. Tahapan ADDIE Menurut Barch dalam (Hidayat & Nizar, 2021)**

Berdasarkan gambar diatas tahap-tahap dan prosedur penelitiannya sebagai berikut; 1) Tahap Analisis (*Analysis*) Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi serta wawancara di SDN 1 GANDU untuk menganalisis masalah yang ada agar dapat menentukan pengembangan produk apa (strategi, model, metode, media, bahan ajar). Setelah melakukan analisa dan berdasarkan kebutuhan sekolah yang mana pada proses pembelajaran di SDN 1 GANDU jarang sekali bahkan hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah tersebut sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. 2) Tahap Perancangan (*Design*) Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan konten dan konsep media COPER (corong perkalian) yang terbuat dari bahan dasar kayu dicat plitur serta memiliki panjang 95cm, lebar 35cm, dan tinggi 35cm. Memiliki 10 corong yang dicat warna putih. Dua saku dibelakang sebagai tempat kelereng, kartu soal dan beberapa hiasan angka, huruf yang terbuat dari bahan dasar kardus yang dicat warna warni sebagai pemanis. 3) Tahap Pengembangan (*Development*) Setelah merancang desain kemudian merealisikannya menjadi produk media yang siap digunakan melalui tahap pengembangan ini. Setelah produk jadi kemudian media corong perkalian di bawa kepada validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui valid tidaknya media yang dibuat. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*) Setelah media dikatakan layak kemudian media di uji coba kan di SDN 1 GANDU untuk mengetahui praktis dan efektif tidaknya media yang sudah di ciptakan. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Saran dan masukan yang di dapat pada tahap sebelumnya kemudian dijadikan bahan evaluasi untuk memperbaiki media pembelajaran COPER (corong perkalian) agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang memadukan data kualitatif dan kuantitatif. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan lembar validasi 3, lembar angket siswa dan instruktur, serta penilaian siswa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas II SDN 1 GANDU yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil.

Penelitian ini menggunakan berbagai metodologi pengumpulan data termasuk observasi, wawancara, kuesioner, dan tes dengan menggunakan instrumen seperti lembar validasi, lembar wawancara, lembar angket respons siswa dan guru, dan lembar tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam pembuatan media COPER (corong perkalian) yang berkualitas dan sesuai dengan standar kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut langkah-langkah analisisnya:

#### 1. Analisis Data Kevalidan

Rumus untuk mengukur tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan**

Presentase	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi 2021)

## 2. Analisis Data Kepraktisan

Rumus untuk mengukur tingkat kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan**

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85-100	Sangat praktis
70-84	Praktis
55-69	Cukup Praktis
50-54	Kurang Praktis
0-49	Tidak Praktis

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi 2021)

## 3. Analisis data Kefektifan

Menurut Afandi (dalam Aprillianti & Wiratsiwi 2021) menyediakan metode untuk menentukan ketuntasan klasikal siswa yang berhasil menggunakan rumus ketuntasan klasikal. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

$$KK\% = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan Klasikal

$\sum ST$  = Jumlah siswa yang tuntas KKM

N = Banyak seluruh siswa

**Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan**

Nilai	Kriteria Efektif
85-100	Sangat Efektif
70-84	Efektif
55-69	Cukup Efektif
50-54	Kurang Efektif
0-49	Tidak Efektif

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran COPER (Corong Perkalian). Penelitian terdahulu menurut Karuniawati & Mukhoiyaroh (2019) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya" berdasarkan hasil penelitian, peneliti hanya menggunakan media corong hitung untuk operasi matematika 1 sampai 20. Sebaliknya, saya menggunakan media corong hitung khusus untuk operasi perkalian. Uji coba ini dilakukan terhadap sekelompok individu yang merupakan pakar dalam beberapa bidang, meliputi

media, materi, bahasa, dan praktik profesi. Ibu Novialita Angga Wiaratama, M.Pd., sebagai ahli media, Ibu Ina Agustin, M.Pd. sebagai ahli materi, dan Bapak Kumaidi, M.Pd. sebagai ahli bahasa. Ibu Siti Utmiati, S.Pd., sebagai praktisi Pendidikan Sekolah Dasar. Luaran uji coba yang dinilai oleh para ahli dan praktisi berupa penilaian dan jawaban terhadap media pembelajaran COPER (Corong Perkalian). Hasil temuan ini dapat dimanfaatkan untuk menyempurnakan produk akhir. Analisis data merupakan proses menyusun, mengelompokkan, mencari pola yang bertujuan untuk mengetahui maknanya (Sutriani & Octaviani, 2019). Hasil data uji coba produk yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut. 1) Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Aspek yang dinilai dalam hasil validasi Ahli Media pembelajaran terdapat 15 dengan skor yang diperoleh adalah 73. Skor 73 merupakan nilai ambang batas kelayakan media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) yang dibuat, yang menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 96,4%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi yang dapat diterima dan tidak memerlukan perubahan apa pun. Namun demikian, dengan memasukkan pedoman penggunaan yang eksplisit dan menyertakan seperangkat kartu pertanyaan yang dirancang secara ergonomis agar nyaman digunakan. 2) Hasil validasi oleh pakar bahan ajar matematika Validasi Pakar Bahan Ajar Matematika mengevaluasi 10 aspek, yang menghasilkan skor 45. Skor 45 menunjukkan nilai ambang batas kelayakan media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) yang dibuat, yaitu sebesar 90%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi yang dapat diterima dan tidak memerlukan perubahan apa pun. Dengan menyertakan tujuan pembelajaran yang terperinci menggunakan KKO dan format ABCD, LKPD disempurnakan dengan kegiatan yang selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Kartu tambahan dibuat untuk mewakili gagasan perkalian sebagai penjumlahan berulang. 3) Hasil validasi oleh pakar bahasa Validasi Pakar Bahasa mengevaluasi 9 aspek, menghasilkan skor 39. Tingkat kelayakan media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) yang dibuat ditentukan oleh skor 39, yang setara dengan 86%. Pencapaian nilai tersebut di atas termasuk dalam kualifikasi yang dapat diterima dan tidak memerlukan perubahan apa pun. Dengan memodifikasi kata-kata, pilihan kata, dan pengulangan kata, editorial disesuaikan dengan usia anak, sehingga lebih mudah diakses dan dipahami oleh anak-anak. 4) Data dari uji coba yang melibatkan praktisi sekolah dasar Hasil praktisi sekolah dasar dinilai berdasarkan 8 elemen, dengan skor 39. Media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) memiliki tingkat kelayakan 39, yang setara dengan 97,5%. Pencapaian nilai tersebut di atas termasuk dalam kualifikasi yang dapat diterima dan tidak memerlukan perubahan apa pun. Akan tetapi dengan menambahkan saku disamping media pembelajaran COPER(Corong Perkalian) sebagai tempat kartu soal dan tempat kelereng.

Hasil dari keempat pencapaian skor diatas akan dijumlahkan untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) secara keseluruhan. Berikut hasil keseluruhan validasi dari para ahli.

**Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Ahli**

Ahli	Persentase (%)	Kulifikasi
Media Pembelajaran	96%	Valid
Materi Pembelajaran Matematika	90%	Valid
Bahasa	86%	Valid
Praktisi Sekolah Dasar	97%	Valid

Tabel 3 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) valid dan sesuai teori. Persentase rata-rata hasil validasi yang diberikan oleh spesialis adalah 92%, dengan kualifikasi yang sah hanya memerlukan penyesuaian sederhana dalam media pembelajaran COPER (Corong Perkalian).

#### 1. Data Hasil Belajar Siswa

Capaian pembelajaran siswa diperoleh dari penilaian skor ujian siswa. Soal ujian diselesaikan selama proses pembelajaran berkelanjutan. Tahap ini digunakan untuk menilai sejauh mana hasil pembelajaran siswa.

**Tabel 5. Hasil Belajar Siswa**

No	Nama	KKM	Hasil Belajar	Keterangan
1.	ABDUR ROUF	75	100	Tuntas

2.	AUSIFA DWI FAUJIAH	75	90	Tuntas
3.	AZKA ALDRICK AL AZZAM	75	80	Tuntas
4.	BAGAS MAULANA	75	90	Tuntas
5.	JULIA RAMANDANI	75	80	Tuntas
6.	KENZI AQILA AZKA	75	100	Tuntas
7.	NAFISHA ZAHROTUSSITA	75	100	Tuntas
8.	NOOR AISYAH MAULANI	75	90	Tuntas
9.	RANIA KHUMAIRAZIDANY	75	80	Tuntas
10.	REYNAND AZKHAN PRATAMA	75	100	Tuntas

Berdasarkan tabel 4, terlihat bahwa seluruh siswa kelas II SDN 1 GANDU berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hasil penyelidikan dan pembahasan dituangkan dalam teks ini. Rangkumlah hasil temuan penelitian yang disajikan dalam bagian ini.

Proses pemutakhiran ini dilakukan berdasarkan evaluasi dan rekomendasi yang diberikan oleh uji coba pakar dan uji coba yang dilakukan oleh praktisi sekolah dasar. Revisi produk sangat penting untuk mendapatkan media pembelajaran COPER (Corong Perkalian). Berikut ini hal-hal yang memerlukan revisi:

**Tabel 6. Revisi Ahli Media**

No	Ahli Media	Hasil Revisi
1	Kartu soal pada media pembelajaran COPER (Corong Perkalian) tipis	Kartu soal lebih baik diberikan lapisan agar tebal dan mudah dipegang.
	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran COPER (Corong Pembelajaran) tidak diberi judul cara penggunaan corong perkalian sehingga orang-orang tidak mengetahui bahwa itu petunjuk penggunaan corong perkalian	Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan

**Tabel 7. Revisi Ahli Materi**

No	Ahli Materi	Hasil Revisi
2	Tujuan Pembelajaran kurang rinci dan belum menggunakan format ABCD	Perlu melengkapi Tujuan Pembelajaran menjadi lebih rinci menggunakan KKO dan format ABCD
	LKPD aktivitasnya kurang rinci belum mencakup Tujuan Pembelajaran seluruhnya	Perlu melengkapi aktivitas di LKPD secara rinci sesuai dengan Tujuan Pembelajaran
	Pada Media COPER (Corong Perkalian) belum mengcover salah satu Tujuan Pembelajaran yaitu Peserta didik dapat memahami pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui media corong perkalian dengan benar	Perlu ditambahkan kartu yang berisi lirik lagu yang menjelaskan tentang pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang. Sehingga jika suatu saat nanti media corong perkalian di tinggal orang bisa memahami sendiri pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui lagu tersebut

**Tabel 8. Revisi Ahli Bahasa**

No	Ahli Bahasa	Hasil Revisi
3	Pada kartu soal ada beberapa kata yang kurang tepat	Perlu mengganti kartu soal yang kata-katanya kurang tepat
	Pada kartu soal ada beberapa kata yang sulit dimengerti bagi anak SD	Pemilihan kata diganti sesuai usia anak agar mudah dimengerti

**Tabel 9 . Revisi Ahli Praktisi Sekolah Dasar**

No	Ahli Praktisi Sekolah Dasar	Hasil Revisi
4	Tempat pengambilan kartu soal dan tempat pengambilan kelereng terpisah dengan tempat media COPER (Corong Perkalian)	Perlu membuat saku di salah satu sisi media sehingga tempat pengambilan kartu soal dan kelereng menempel jadi

## KESIMPULAN

Hasil validasi dari ketiga validator menunjukkan bahwa ahli media sebanyak 96%, ahli materi sebanyak 90%, dan ahli bahasa sebanyak 86% memenuhi kriteria yang dipersyaratkan. Respon siswa mencapai persentase klasikal sebesar 96%, sedangkan respon guru memperoleh skor 97% dengan standar sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan corong perkalian memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa kelas 2 SDN 1 GANDU. Pada bidang matematika, khususnya pada bahasan perkalian, hasil ulangan harian siswa kelas 2 SDN 1 GANDU masih tergolong rendah. Hanya 30% siswa atau setara dengan 3 orang yang memperoleh nilai di atas Nilai Kelulusan Minimal (KKM), sedangkan sisanya sebanyak 70% siswa atau 7 orang memperoleh nilai di bawah KKM. Setelah diterapkannya media corong perkalian dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa kelas 2 SDN 1 GANDU mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini terbukti dari hasil pengujian yang menunjukkan skor sempurna, yaitu 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-BOOK Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Citriadin, Y. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.500>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika [The Importance Of Mathematical Reasoning In Improving Mathematical Literacy Skills]. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1(1)*, 588–595.
- Pitriani, N. N., Noviaty, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*.
- Rusmayana. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Intergrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sinaga, W., Parhusip, B. H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika [The Development of Mathematics in Philosophy and the School of Formalism Contained in Mathematical Philosophy]. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied, 02(02)*, 17–22.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Keabsahan data. *INA-Rxiv*, 1–22.
- Yasin, M., & Netriwati, N. (2019). Analisis Kesulitan Belajar : Dampak Latar Belakang Kejuruan ditinjau dari Proses Pembelajaran Matematika Perguruan Tinggi. *Desimal: Jurnal Matematika*.

<https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.2040>  
Yohanes, B. (2016). *Matematika Sekolah*. Elmatara.