

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalan, latihan, atau intraksi dengan lingkungannya. Perubahan ini dapat mencakup pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau perilaku. Belajar tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai pengalaman dan observasi. Proses belajar melibatkan pemahaman, penyimpangan, dan penerapan informasi yang di peroleh.

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2022:1) “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.” Adapun menurut Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021:2) “Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar secara garis besar dapat dimaknai sebagai bentuk edukasi yang menjalin intraksi antar pendidik dengan peserta didik.” Menurut Moh. Sardi dan Syofrianisda (2019:11) “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan dan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga, gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru, yang mampu menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Mengajar merupakan

suatu proses kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada seluruh siswa.

Menurut Oemar Hamalik, (2019:44) “Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah.” Adapun menurut Suryosubroto dalam Eko Hariyanto (2020:11) “Mengajar adalah melakukan kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.” Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris, (2022:8) mengatakan bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Susanto, Ahmad (2022:20) “Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar.” Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2022:11) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.”

Menurut Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021:22) “Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, bahan pelajaran, metode mengajar, strategi pembelajaran, sumber dan serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar.”

Dari pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang dilakukan untuk memberikan informasi baru kepada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mendapat sebuah perlakuan pembelajaran. Perubahan perilaku dalam memperoleh aspek-aspek tersebut terhitung dari hal yang dipelajari dipembelajaran. Menurut Purwanto, (2019:54) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.”

Menurut Yendri Wirda, (2020:7) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris, (2022:14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Roslinda Sagala, 2022:197) “Menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Guru sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal”. Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik.

Menurut Djaali (2020:101) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
- b. Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.

- c. Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
- d. Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang-ulang.
- e. Konsep diri, pandangan seseorang tentang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Menurut Slameto (2020:54) “Menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka penulis menarik sebuah kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah seorang guru harus dapat memotivasi dan memanfaatkan media pembelajaran agar siswa tersebut tidak merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

2.1.6 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* atau dalam bentuk jamaknya *medium* yang artinya tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia *medium* sering diartikan yaitu “antara” atau “sedang”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar dapat terjalin dengan baik.

Menurut Syaiful bahri Djamarah dan Azwan Zain (2020:121) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. Asyar (dalam Khaira, 2020:40) berpendapat bahwa “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat mentransmisikan atau menyampaikan pesan dari sumber terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien”. Azhar (2020:40) berpendapat bahwa “Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses

pembelajaran baik di dalam atau pun di luar kelas, selanjutnya dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sumber belajar atau media fisik”.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk mengirim pesan kepada siswa sebagai perantara. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini termasuk komponen penting yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.7 Media Corong Berhitung

2.1.7.1 Pengertian Corong Berhitung

Media corong berhitung adalah alat peraga atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep materi operasi hitung penjumlahan. Menurut Endah Yuli Widi Astuti (2018:78) berpendapat bahwa “Media corong berhitung merupakan media yang digunakan untuk mengajarkan perkalian”. Media ini berbentuk persegi panjang dengan bagian atas berisi corong dan bagian bawah yang dilengkapi dengan laci”.

Menurut Kusriani (2022:11) berpendapat bahwa media corong berhitung adalah sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media pembelajaran ini ialah bentuk dari inovasi media congklak yang adalah sebuah permainan tradisional yang terkenal di Indonesia. Kurniati menyatakan permainan tradisional congklak ialah permainan yang menitik beratkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada peserta didik SD untuk menopang kemahiran berhitung karena memakai benda-benda konkret/biji congklak.

Menurut Agustiar berpendapat bahwasannya congklak merupakan salah satu alternatif alat permainan edukatif. Misalnya saja yang terstimulasi dalam congklak

adalah kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak. Yang diharapkan dengan adanya media ini bisa mempermudah peserta didik menangkap materi penjumlahan dan pengurangan. Jadi dapat dijelaskan bahwa media corong berhitung adalah media yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar dikelas, terutama pada pelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Bentuk media pembelajaran corong berhitung terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1. *Corong Berhitung*

b. Langkah-Langkah Pembuatan Media Corong Berhitung

Menurut Erna Yulawati (2020:10) langkah-langkah pembuatan media corong berhitung yaitu sebagai berikut:

1. Potong ujung corong memakai cutter setelahnya ambil bagian atasnya aja.
2. Susun mendatar ke 5 bagian atas corong tersebut diatas permukaan bambu. Atur jaraknya sesudahnya buat lubang sebesar mulut corong. Setelah itu masukkan mulut corong ke lubang yang telah dibuat pada bambu sehingga corong tersusun rapi dan tidak bergeser.
3. Potong bambu dengan memakai cutter sehingga membentuk sebuah balok dengan panjang disesuaikan dengan lebar corong yang tersusun.
4. Buat laci disalah satu bagian panjang bambu dimana corong terletak dibagian atasnya. Buatkan pegangan laci.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media

Menurut Eni Kusriani (2021:22) Pembelajaran corong berhitung adapun cara menggunakan media pembelajaran corong berhitung hampir sama dengan cara permainan congklak yaitu sebagai berikut:

1. Ambilah kelereng yang berfungsi sebagai objek benda yang akan dipakai, sebanyak jumlah penjumlahan yang diinginkan. Misalkan dalam penjumlahan $3 + 6$.
2. Ambil 6 biji kelereng kemudian masukkan kecorong pertama
3. Ambil lagi 6 kelereng setelahnya masukkan ke corong kedua
4. Kemudian ambil lagi 6 biji kelereng lalu masukkan kedalam corong ketiga.
5. Lakukan kegiatan ini berkali-kali hingga peserta didik merasa terbiasa dalam memahami konsep penjumlahan, perkalian dan pembagian secara alamiah. (Rostina, 2019).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Corong Berhitung

1). Kelebihan Corong Berhitung

1. Media yang fleksibel dan gampang dibuat pendidik.
2. Bisa dipakai tidak hanya pada materi penjumlahan dan perkalian tapi bisa juga dipergunakan disemua operasi bilangan bulat.
3. Bisa mempermudah pendidik dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
4. Bisa memudahkan pendidik supaya dapat menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata.
5. Bisa memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah operasi hitung dengan langkah sistematis.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media corong berhitung dapat memudahkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif karena ikut melakukan langsung dalam memindahkan dadu-dadu corong berhitung. Selain itu peserta didik secara langsung dengan mudah melakukan operasi hitung dan tidak sekedar diberikan hafalan saja.

2). Kekurangan Corong Berhitung

Kekurangan yang dimiliki oleh media corong berhitung ialah walaupun media corong berhitung bisa dipergunakan disemua operasi bilangan bulat, tapi konsepnya terbatas hanya untuk operasi bilangan bulat dasar karena hasil operasi bilangan bulat yang dilaksanakan sulit mencapai ratusan atau ribuan. (Laily, A. 2021).

2.1.8 Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang struktur, pola, hubungan, dan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, atau bentuk geometris. Matematika berfungsi sebagai bahasa universal untuk menjelaskan fenomena alam dan buatan manusia dengan menggunakan prinsip-prinsip logika yang ketat. Bidang ini mencakup berbagai cabang seperti aritmetika, aljabar, geometri, kalkulus, statistika, dan masih banyak lagi. Secara lebih luas, matematika digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sains, teknik, ekonomi, dan berbagai disiplin ilmu lainnya. Matematika juga melatih keterampilan berpikir kritis, analitis, dan sistematis.

Menurut Badriyah et al., (2020:12) berpendapat bahwa “Matematika ialah ilmu yang perlu dikuasai oleh individu sejak usia sekolah dasar”. Kegiatan sehari-hari individu tidak terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Sari (2019:329) berpendapat bahwa “Matematika merupakan memiliki keterkaitan dan menjadi pendukung berbagai bidang ilmu serta berbagai aspek kehidupan”. Yolanda (2019:353) berpendapat bahwa “Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, dan ilmu tentang logika yang saling berhubungan, dan dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu aljabar, analisis, geometri”.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa matematika ialah ilmu yang mempelajari kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Dalam konteks akademis, matematika digunakan sebagai alat untuk menyusun pola logis, menyelesaikan masalah, dan memodelkan berbagai fenomena alam maupun buatan manusia.

Matematika salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada siswa sejak tk sampai jenjang yang lebih tinggi (perguruan tinggi). Pada kenyataannya pembelajaran matematika disekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa serta membuat siswa mengeluh merasa sulit mengerjakan soal-soal, padahal matematika adalah pelajaran yang keterkaitannya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan

konsep yang akan di ajarkan. Siswa harus dapat menghubungkan apa yang telah di miliki dalam struktur berfikirnya yang berupa konsep matematika, dengan permasalahan yang ia hadapi.

Namun pada kenyataannya tujuan dari pembelajaran matematika masih belum tercapai sepenuhnya, dan dalam kemampuan kognitif, pemecahan masalah serta masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Dibuktikan berdasarkan hasil penelitian Febriyanto, Haryanti & Komalasari (2019) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, peserta didik masih berperan pasif dalam memecahkan suatu permasalahan, karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru, sehingga muncul anggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih tergolong rendah, karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik tidak berperan aktif di kelas (Kurino, 2020).

Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika. Adapun solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu salah-satunya dengan memilih penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik termotivasi tinggi untuk belajar matematika. Salah satu kemungkinan model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran *cooperative learning*. Maka dari itu dapat disimpulkan pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Melalui pemahaman konsep-konsep matematika, kita dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kemampuan berpikir abstrak. Matematika juga membantu kita dalam mengembangkan karir dan berkontribusi dalam berbagai bidang industri. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus belajar dan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, matematika kerap menjadi mata pelajaran yang ditakuti

karena siswa merasa kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Kendati demikian, pembelajaran berkualitas tetap diusahakan oleh guru-guru di Indonesia agar dengan tepat dapat mewujudkan mewujudkan tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan.

2.1.9 Materi Pelajaran Matematika

a. Pengertian Penjumlahan

Pengajaran penjumlahan merupakan bagian dari pengajaran matematika. Menurut Ruseffendi (2020:23) berpendapat bahwa “Penjumlahan adalah operasi dasar dalam aritmetika yang menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan nilai total”. Ruseffendi menekankan bahwa penjumlahan adalah fondasi dasar yang penting dalam aritmetika dan mendasari berbagai operasi matematika lainnya. Menurut Trianto (2020:17) berpendapat bahwa “Penjumlahan adalah salah satu operasi aritmetika utama yang berguna dalam pengembangan konsep matematis lanjutan, terutama dalam pembelajaran siswa. Menurut Hadi (2021:32) berpendapat bahwa “Penjumlahan adalah operasi dasar dalam aritmetika yang melibatkan penggabungan dua bilangan atau lebih untuk menghasilkan jumlah total”. Hadi menyebutkan bahwa penjumlahan tidak hanya terbatas pada angka positif tetapi juga mencakup angka negatif dalam konteks yang lebih luas.

Menurut para ahli di atas mengenai pengertian penjumlahan dapat didefinisikan Penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat yaitu, sifat pertukaran (komulatif), sifat idetintas, dan sifat pengelompokkan (asosiatif)”. Dari pendapat yang dikemukakan ahli tersebut dimana penjumlahan memiliki sifat komulatif yang artinya jika letak bilangan saling tertukar akan tetap menghasilkan hasil yang sama meski bilangan itu positif maupun negatif, sifat identitas yaitu operasi suatu bilangan itu sendiri, dan sifat asosiatif yaitu pengelompokan yang dimana menunjukkan bahwa ada tiga anangka atau lebih di dalam operasi.

Operasi bilangan merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum masuk sekolah, siswa

secara tidak langsung telah belajar tentang penjumlahan sederhana. Setelah mereka masuk Sekolah Dasar (SD) / Sekolah Luar Biasa (SLB), masalah menyangkut penjumlahan bertambah kompleks, akan tetapi konsep penjumlahan akan tetap sama.

Materi yang pertama adalah penjumlahan. Dalam matematika, penjumlahan ini artinya adalah pertambahan. Gunanya adalah untuk memperbanyak nilai atau angka dalam matematika. Tanda yang digunakan adalah (+), dibaca 'ditambah'. Jadi misalnya adalah $3 + 4 = 7$ dibaca menjadi tiga ditambah empat sama dengan tujuh.

Ada dua jenis soal penjumlahan, yakni soal dengan angka secara langsung dan juga soal cerita. Ketika ditulis dalam soal cerita, penjumlahan biasanya ditulis dengan kata kata datang lagi, diberi lagi, membeli lagi, mendapatkan lagi, dan kata kata yang masih memiliki arti yang sama. Jadi, diperlukan sifat teliti untuk mengenali soal pertambahan ini.

Sumber : *Buku matematika kelas II bab 2 Penjumlahan.*

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu perubahan perilaku, pengetahuan, sikap atau tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungan berupa respons yang berhasil. Sedangkan Hasil belajar merupakan pengetahuan yang dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran yang diukur melalui angka-angka dan diberi prestasi kepada siswa. Untuk itu sebagai seorang guru sudah seharusnya memiliki media pembelajaran yang kreatif dalam media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran yang kreatif akan membantu guru didalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mencapai keefektifan tujuan pembelajaran matematika, guru harus menggunakan media pembelajaran yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan media corong berhitung pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran media corong berhitung ada proses belajar dapat meningkatkan keaktifan seluruh otak, membereskan akal dari kekusutan mental,

memungkinkan kita berfokus untuk pokok bahasan, membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah. Oleh karena itu, dengan menggunakan media corong berhitung pada mata pelajaran matematika diharapkan meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam belajar yang pada akhirnya diharapkan akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa tersebut.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2022:63) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan dengan menggunakan media corong berhitung terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II UPT SD Negeri 104269 Pintu Besi T.P 2024/2025.

2.4 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pahaman maka perlu diberi defenisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh diidentifikasi sebagai suatu perubahan terhadap suatu objek yang dapat dilihat maupun dirasakan perbedaannya sebelum dan sesudah diberikan suatu tindakan.
2. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk mengirim pesan kepada siswa sebagai perantara. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran.
3. Media corong berhitung diidentifikasi sebagai alat peraga atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep materi operasi hitung penjumlahan.
4. Matematika diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari tentang struktur, pola, hubungan, dan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, atau bentuk geometris.