

# UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA CORONG BERHITUNG

N. Kumalasari<sup>1</sup>, M. Mahendra<sup>2</sup>, M. Suswandari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Bangun Nusantara  
Sukoharjo, Indonesia

e-mail: [nurulkumalasari958@gmail.com](mailto:nurulkumalasari958@gmail.com)<sup>1</sup>, [mahendramoefly@gmail.com](mailto:mahendramoefly@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[moetis\\_meida@yahoo.co.id](mailto:moetis_meida@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Upaya meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar matematika melalui media corong berhitung. Metode pengumpulan data dengan Observasi dan tes essay. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Laban 01. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini didasari dari hasil observasi terhadap siswa dan guru. Hasil penelitian pada nilai keterampilan berpikir kreatif siswa melalui observasi masih banyak siswa yang pasif, dengan hasil skor siklus I 25. Siklus I di dapatkan hasil observasi dengan skor 39 berarti siklus II terjadi peningkatan pada tindakan yang dilakukan di siklus I. Hasil belajar matematika pra siklus rata-rata siswa hanya 70 dan presentase ketuntasan 38% sedangkan KKM pada mata pelajaran matematika 75 dan persentase ketuntasan mencapai 75%. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media corong berhitung. Hasil belajar siklus I mendapatkan rata-rata nilai 80 dan presentase ketuntasan hanya 40% maka dilakukan tindakan siklus II mendapatkan rata-rata nilai 100 dan persentase ketuntasan 100%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Ketrampilan Berfikir Kreatif

## Abstract

*Efforts to improve students' creative thinking skills and mathematics learning outcomes through counting funnel media. Data collection methods are observation and essay tests. The subjects of this research were 2nd grade students at SD Negeri Laban 01. The data analysis used was quantitative and qualitative analysis. This research is based on the results of observations of students and teachers. The results of research on the value of students' creative thinking skills through observation were that there were still many students who were passive, with a score in cycle I of 25. In cycle I, observation results were obtained with a score of 39, meaning that in cycle II there was an increase in the actions taken in cycle I. Results of pre-cycle mathematics learning The average student is only 70 and the completion percentage is 38%, while the KKM in mathematics is 75 and the completion percentage reaches 75%. Efforts to improve student learning outcomes through numeracy funnel media. The learning results of cycle I got an average score of 80 and a percentage of completeness was only 40%, so the actions carried out in cycle II got an average score of 100 and a percentage of completeness of 100%.*

**Keywords:** Learning Outcomes; Creative Thinking Skills

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak utama dalam mencapai cita-cita negara yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 yaitu "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa" dengan membangun sistem pendidikan yang berkualitas untuk anak-anak negeri. Pendidikan tidak terlepas dari guru dan peserta didik didalam sebuah sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai melalui proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran guru sebagai pendidik yang secara tidak langsung akan membimbing dan membentuk karakter, perilaku akhlak mulia, kecerdasan dan ketrampilan yang nantinya akan diterapkan didalam lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran berbagai usaha perbaikan sistem pengajaran, dari metode mengajar guru untuk upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga guru juga harus mengasah keterampilan dalam mengajar sehingga guru juga dapat membangun suasana belajar yang nyaman melalui berbagai upaya dan metode dalam mengajar agar tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Maka dari itu media pembelajaran merupakan komponen yang penting untuk keberlangsungan pembelajaran dan suasana belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Senada dengan yang di sampaikan Yusufhadi Miarso dalam (Nurrita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Maka media pembelajaran dapat disimpulkan adalah alat yang dimanfaatkan untuk membantu penyelenggaraan pendidikan dalam proses pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru harus bisa memilih dan menentukan strategi, metode, dan media yang tepat untuk mengelola kelas yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa.

Permasalahan di SD pada umumnya adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran terutama pada materi pelajaran matematika. Hal ini terbukti pada saat dilakukan ulangan harian dan PTS per pokok bahasan mata pelajaran matematika selalu mendapat nilai terendah dari mata pelajaran yang lain.

Ada beberapa kemungkinan dapat menjadi penyebab kesulitan siswa dalam belajar operasi hitung matematika dalam konsep berhitung. Selain itu penggunaan metode belajar guru dan media pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar dan keterampilan berfikir kreatif siswa. Dari paparan di atas maka dapat dilihat bahwa pentingnya media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dapat memengaruhi hasil belajar dan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pelajaran Matematika di SD Negeri Laban 01 guru kelas belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media belajar yang dapat membantu siswa mempermudah memahami konsep berhitung siswa sehingga banyak yang kebingungan dengan konsep belajar berhitung pada pelajaran matematika.. Media pembelajaran yang dipakai guru kelas yaitu buku pelajaran, guru belum menggunakan media lain selain buku. Pada saat pelajaran matematika berlangsung di dalam kelas tidak semua anak dapat memperhatikan guru ketika menjelaskan dan tidak memungkinkan guru membimbing satu per satu siswa untuk memperhatikan sehingga siswa yang belum paham materi dibiarkan dan ditinggalkan karena harus mengejar materi berikutnya.

Pembelajaran menjadi membosankan, karena beberapa siswa yang hanya duduk tenang dan terkadang membuat keributan menjadi tidak paham apa yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di kelas II SD Negeri Laban 01 dapat dilihat kegiatan belajar yang diterapkan guru berfokus pada buku hal tersebut menjadi membosankan, sehingga siswa tidak mau memperhatikan pada saat kegiatan belajar. Kondisi didalam kelas tidak kondusif pada saat pelajaran berlangsung ada siswa yang hanya melamun, bermain dengan teman sebangku, berbicara sendiri, dan ada siswa yang setiap pelajaran hanya menggambar dan tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga kerap kali ditinggalkan guru dan diabaikan. Selain itu, keterampilan berpikir kreatif siswa juga kurang karena guru belum menemukan media yang tepat untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga siswa cenderung hanya duduk dan mencatat apa yang diberikan guru, dalam kondisi ini siswa ternasuk pasif dan kurang aktif di dalam pembelajaran. Kegiatan belajar tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya ketrampilan berfikir kreatif siswa di dalam kelas. Beberapa siswa menganggap pelajaran matematika

tidak menyenangkan karena kurang menarik tanpa media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah.

Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi terhadap mata pelajaran matematika masih banyak yang memiliki nilai rendah dan belum mencapai KKM. Data yang diperoleh, nilai rata-rata kelas terhadap pelajaran matematika yaitu 60. Adapun nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Matematika adalah 75. Dari 32 siswa terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Laban 01 belum berhasil karena siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kepasifan siswa dapat dilihat dari siswa di dalam kelas membuktikan kurangnya keterampilan berpikir kreatif untuk menyelesaikan suatu persoalan dalam matematika karena siswa hanya belajar dengan satu media saja yaitu buku pelajaran. Kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa dilihat bahwa siswa menyelesaikan suatu masalah pada soal matematika itu hanya dengan menggunakan satu cara yang ada pada buku tersebut. Kurangnya kreatifitas siswa dalam penyelesaian masalah yang ditemukan sendiri maupun dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil di atas, pembelajaran yang diterapkan guru di kelas II pada mata pelajaran Matematika kurang memuaskan hasilnya. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media yang baru dan bervariasi hanya menggunakan satu media yaitu buku dalam kegiatan belajar matematika sehingga membuat siswa cenderung pasif dan bosan didalam kelas. Indikator kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika adalah, siswa kurang memahami konsep operasi hitung, siswa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Menyikapi masalah di atas, maka diperlukan suatu media atau perantara yang tepat agar tujuan tepat agar tujuan pembelajaran Matematika khususnya pada materi pokok berhitung dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga siswa dapat berperan aktif Selama kegiatan belajar lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan diatas peneliti akan menggunakan media pembelajaran corong berhitung sebagai solusi yang tepat dari permasalahan yang ada di kelas II SD Negeri Laban 01.

Media corong merupakan media pembelajaran yang berbentuk seperti permainan lumbung zaman dahulu yang dapat digunakan sebagai satu media yang menyenangkan bagi siswa untuk menghitung operasi hitung dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Media pembelajaran corong berhitung ini berinovasi lagi dalam bentuk kreasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Media ini tepat digunakan dalam kelas rendah karena penggunaan media corong mudah dipahami dan siswa dapat memahami konsep berhitung secara kasat mata. Media ini digunakan sebagai media keterampilan kreativitas siswa dapat menyelesaikan persoalan matematika tentang operasi hitung dengan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika sudah diterapkan pada penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Faizah et al., (2022) yang berjudul "peran media pembelajaran corong berhitung terhadap pemahaman konsep pembagian di kelas II SD N 1 tahunan" dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi dengan subjek penelitian kelas II SD N 1 Tahunan. Dari penelitian yang dilakukan dalam penerapan media corong berhitung didapatkan hasil bahwa penggunaan media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dan memudahkan siswa dalam memahami konsep operasi hitung dengan lebih mudah. Penerpaan media pembelajaran corong berhitung dapat membantu menyelesaikan masalah pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pokok berhitung. Media corong berhitung diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika dan ketrampilan berpikir kreatif siswa. Karena siswa akan langsung berperan dalam penggunaan langsung media pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini dipilih karena dapat menanamkan konsep yang konkret pada siswa untuk mengenalkan materi pokok berhitung sebagai dasar belajar matematika.

Solusi yang dapat dilakukan dalam upaya pemecahan masalah yang ada adalah dengan menerapkan media corong berhitung sebagai alat peraga untuk meningkatkan ketrampilan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran corong berhitung menurut (Wardani, 2022) 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 posisi atasnya untuk diletakkannya wadah-wadah corong. Melalui media corong berhitung, akan merangsang keaktifan siswa dan mendorong kemaun siswa untuk belajar. Selain itu belajar menggunakan media/alat peraga corong berhitung tentu akan mewujudkan keaktifan siswa yang mulanya pasif dengan adanya media belajar siswa menjadi tertarik untuk mencoba dan terpantik rasa keingintahuan. Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu proses yang memberikan pandangan baru, melahirkan suatu gagasan baru dengan berbagai kombinasi ide/pemikiran dari konsep sebelumnya, menurut pendapat Cacik, Sulistyaningrum dalam (Keterampilan et al.,2021). Konsentrasi siswa yang mulanya rendah dapat teratasi dengan media corong berhitung ini karena media ini seperti media bermain untuk siswa namun dapat digunakan untuk belajar. Adapun indikator dalam keterampilan berpikir kreatif ini yaitu, Menurut Noer dalam (Hagi & Mawardi, 2021) peningkatan kompetensi keterampilan berpikir kreatif siswa bermakna bahwa meningkatkan perolehan nilai kompetensi siswa dalam menafsirkan permasalahan, kelancaran, keluwesan, dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dapat dikatakan mencerna permasalahan jika siswa memperlihatkan apa yang dipahami dan apa yang dipertanyakan, siswa mempunyai kelancaran saat menyelesaikan permasalahan dan mempunyai solusi atau jawaban yang beragam dan benar secara nalar. Siswa mempunyai keluwesan dalam memecahkan permasalahan dengan beberapa cara yang berbeda dengan benar. Siswa mempunyai inovasi dalam memecahkan permasalahan jika bisa membuat jawaban yang berbeda dari jawaban yang sebelumnya. Hasil belajar merupakan proses dari seseorang setelah melakukan beberapa proses belajar. 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. Adapun ciri-ciri hasil belajar menurut Uno (2007) dalam (Amaliah et al., 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. Hasil belajar ini juga tidak berjalan dengan mulus melainkan ada beberapa faktor yang menghambat dalam hasil belajar yaitu, factor internal maupun eksternal. Menurut Slameto dalam (Nabillah & Abadi, 2019) factor internal ini merupakan factor yang berasal dari diri siswa yang meliputi, 1) Faktor Kesehatan, 2) Faktor dari minat, 3) faktor dari bakat, dan 4) faktor dari motivasi. Faktor eksternal yang dimaksudkan yaitu hal-hal yang berkaitan dari lingkup siswa tumbuh dan berkembang, factor eksternal ini meliputi , 1) faktor keluarga, 2) faktor sekolah, dan 3) faktor kemasyarakatan. Dari uraian di atas maka hasil belajar sendiri merupakan proses dari beberapa tahapan yang dilalui siswa setelah melakukan pembelajaran dan mendapatkan hasil dari proses belajar, hasil belajar tidak hanya serta merta proses saja namun terdapat berbagai jenis hasil belajar yang masing-masing siswa mempunyai nilai yang lebih menonjol dalam bidang ketrampilan masing-masing siswa. Dalam proses belajar terdapat hambatan yang berasal dari diri siswa maupun hambatan dari luar atau lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

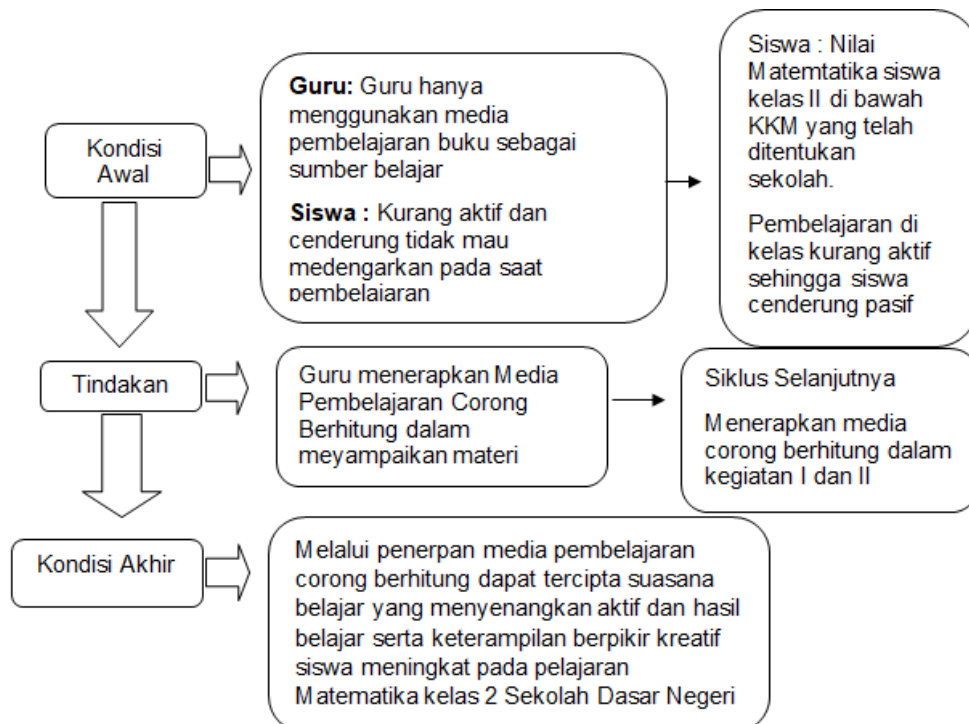
## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajarandan mencobakan hal-hal baru dalam

pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008). Istilah penelitian tindakan kelas juga dijelaskan dalam buku dengan menggunakan media sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika melalui media corong berhitung. Jumlah siswa pada kelas II ini yaitu 32 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi permasalahan di sekolah dasar dan mencari sejumlah penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti. Sebelum melakukan penelitian peneliti mencari sumber data yang dari guru kelas dan pihak sekolah, yang menjadi acuan penelitian dilaksanakan yaitu melihat nilai hasil belajar dan melihat bagaimana kondisi kelas pada saat pelajaran dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan dua instrumen yaitu keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika. Untuk memperoleh data keterampilan berpikir kreatif digunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator dari keterampilan berpikir kreatif. Selain itu instrumen penelitian hasil belajar matematika menggunakan tes essay untuk mengetahui hasil belajar siswa dari prasiklus hingga siklus selanjutnya untuk perbandingan. Adapun instrument pengumpulan data untuk mendukung penelitian yaitu, dokumentasi selama tindakan berlangsung dan wawancara terhadap siswa maupun guru untuk memperkuat instrumen pengumpulan data pada lembar observasi. Menurut Haryati et al., (2022) observasi adalah alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan kelas telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan. Data yang di peroleh kemudian diolah sehingga memperoleh hasil akhir pada penelitian.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitadan kualitatif. Digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media corong pada siswa kelas II pada mata pelajaran matematika . data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis melalui perhitungan kuantitatif dan kualitatif. Kriteria ketuntasan pada dua variabel yaitu pada kriteria keterampilan berpikir kreatif apabila kondisi siswa didalam kelas sudah aktif dan tidak pasif dalam pengamatan pada saat penerapan media corong berhitung siklus satu maka dinyatakan penelitian sudah berhasil, kriteria pada hasil belajar matematika apabila persentase ketuntasan hasil belajar sudah melebihi 75%. Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



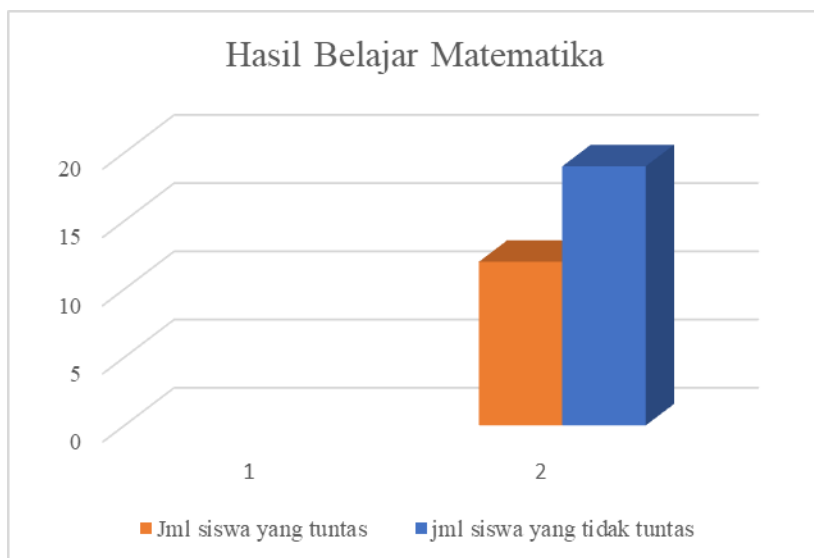
Gambar 1. Kerangka Berpikir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri Laban 01 yang pusat permasalahannya pada siswa yang kurang aktif dan hasil belajar matematika yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) maka dari prasiklus sampai siklus berhasil telah disusun dengan prosedur penelitian untuk meningkatkan kedua variabel yang diteliti dengan langkah pertama merancang modul ajar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar, observasi dan wawancara untuk mengukur hasil keterampilan berpikir kreatif siswa dan tes hasil belajar untuk melihat persentase ketuntasan belajar dari prasiklus sampai siklus berhasil dan mendapatkan hasil yang meningkat.

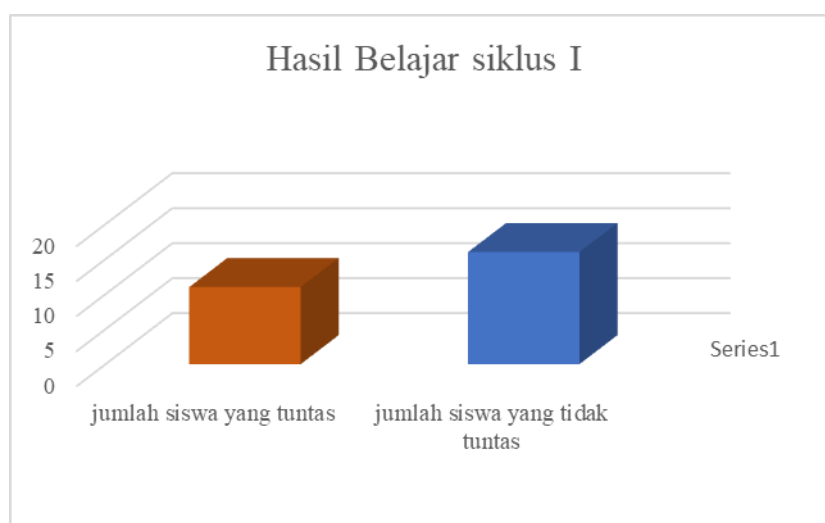
Penelitian ini mempunyai dua variabel terikat dan satu variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar dan variabel bebas pada penelitian ini yaitu media corong berhitung. Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu gagasan dari pemikiran seseorang dalam mengembangkan kreatifitas yang bermula pada konsep sebelumnya dan dikembangkan melalui ide-ide baru. Adapun pendapat dari Cacik, Sulistyningrum dalam Keterampilan et al., (2021) adalah suatu proses yang memberikan pandangan baru, melahirkan suatu gagasan baru dengan berbagai kombinasi ide pemikiran dari konsep sebelumnya, adapun pendapat dari Guildford dalam Herdiawan et al., (2019) Keterampilan berpikir kreatif yakni bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi pada abad 21 ini, keterampilan berpikir kreatif bermanfaat dalam peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar dalam proses belajar mengajar. Keterampilan berpikir kreatif juga berguna untuk siswa dalam menjalani kehidupan dan menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan. Jadi penting bagi siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif (Hagi & Mawardi, 2021). Kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari empat macam aspek *originality* (kebaruan), *flexibility* (keluwesan), *elaborative* (penguraian), dan *fluency* (kelancaran). Adapun faktor yang menyebabkan siswa kurang dalam keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran yaitu dijelaskan pada Simangunsong, (2021) yaitu faktor-faktor penghambat keterampilan berpikir kreatif siswa sebagai berikut, a) faktor guru, b) faktor siswa. Beberapa faktor penghambat keterampilan berpikir kreatif siswa dijelaskan dalam Indikator yang telah ditentukan akan menjadi muatan dalam lembar observasi yang akan digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa kelas II. Hasil belajar adalah hasil dari suatu rangkaian proses belajar yang telah dilaksanakan oleh seseorang, adapun pendapat dari Nugraha et al., (2020) yang mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Senada dengan pendapat Prastika, (2020) hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahap. Aspek yang diamati pada hasil belajar ini meliputi, aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Belajar sendiri memiliki istilah sendiri yaitu menurut pendapat 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.

Media corong berhitung merupakan alat peraga yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi didalam kelas, media corong berhitung juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep belajar matematika. Media corong berhitung ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional yaitu congklak, dimana penggunaan media ini akan lebih mudah dipahami siswa dan membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penerapan media corong berhitung ini digunakan sebagai media untuk melihat bagaimana pengaruh penerapan media corong berhitung dalam kelas II materi pelajaran matematika. Hasil dari prasiklus sebelum penerapan media corong berhitung ini keterlibatan siswa dalam belajar masih rendah dan kepasifan dalam belajar juga sangat terlihat pada saat observasi dilapangan yang didukung oleh hasil belajar pada nilai ulangan harian siswa yaitu dengan data yang sudah diolah memiliki rata-rata nilai 70,3 dan persentase ketuntasan 38% sedangkan KKM dari mata pelajaran matematika yaitu 75 dan persentase ketuntasan 75%, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Data prasiklus dapat dilihat dari diagram dibawah ini :



Gambar 2. Data prasiklus

Diterapkan media corong berhitung dalam tindakan pada siklus pertama yaitu dengan perencanaan yang matang menyusun modul ajar dan mempersiapkan media corong berhitung. Pada siklus pertama media corong berhitung sudah diterapkan dengan mempraktikan di depan kelas bersama guru dengan soal tes yang telah diberikan. Pada siklus pertama melalui lembar observasi dan tes essay hasil belajar mendapatkan hasil pada observasi dengan skor 25 dan nilai rata-rata 80,7 dan persentase ketuntasan hanya 40%. Hasil belajar pada penelitian ini dapat dilihat dari diagram bagan dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus I

Hasil pada siklus pertama mendapatkan hasil pada keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah dan kebanyakan siswa belum tumbuh rasa ingin tahu dalam belajar dan belum terlihat aktif di dalam kelas, maka dilanjutkan pada siklus kedua yaitu dengan merancang modul ajar dan membentuk kelompok belajar agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar yang lebih maksimal lagi. Pada siklus kedua mendapatkan hasil ketrampilan berfikir kreatif dengan skor yang sudah meningkat yaitu 39 dan hasil belajar siswa mendapatkan rata-rata 100% dengan persentase ketuntasan 100%. Hasil dari penelitian siklus kedua dapat dilihat dari diagram batang dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II

Pada siklus kedua sudah mendapatkan hasil yang maksimal dan sudah mencapai kriteria capaian yang telah ditentukan maka penelitian dihentikan dan sudah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil dari ketrampilan dan hasil belajar siswa sudah meningkat dengan penerapan media corong berhitung. Penggunaan media corong berhitung dapat diterima dan mudah digunakan oleh siswa-siswi SD Negeri Laban 01, media corong berhitung juga dapat membantu untuk memecahkan masalah dalam pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan.

Penelitian ini didasari beberapa pendapat bahwa media corong berhitung adalah alat yang digunakan untuk menghitung penjumlahan, pembagian, pengurangan, dan perkalian pada matematika Faizah.,(2022). Media corong berhitung tepat diterapkan di kelas rendah karena selain belajar siswa juga mampu menggali ide-ide dan kreativitas yang muncul ketika sedang belajar karena mereka belajar dengan menggunakan media yang konkret.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardani et al., (2022) dalam penelitiannya implementasi media corong berhitung pada siswa kelas II untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari penelitian tersebut mendapatkan hasil dari pra siklus sampai beberapa siklus yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika dari penerapan media corong berhitung.

Menurut Wardani et al., (2022) media corong berhitung ini memiliki kelebihan yaitu media corong berhitung merupakan media yang mudah digunakan oleh guru, dapat meningkatkan minat belajar siswa, bahan yang diperlukan untuk membuat relative murah dan mudah ditemukan, dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah operasi hitung pada pelajaran matematika, dan penanaman konsep yang lebih konkret kepada peserta didik.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat dari Desi et al., (2019) Penggunaan media corong berhitung sangat sederhana dan menarik untuk pembelajaran matematika. Pembuatan media corong berhitung juga tidak sulit di dapatkan dan bisa memanfaatkan bahan-bahan bekas yang dapat dijumpai di sekitar.



## PENUTUP

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran corong berhitung dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas II semester I SD Laban 01 Kecamatan Mojolaban tahun pelajaran 2023/2024. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat pada persentase keterampilan belajar siswa dan hasil belajar siswa yang terus meningkat dari kondisi awal sampai siklus II yang telah dilakukan dengan menerapkan media corong berhitung dalam setiap tindakan dari siklus I hingga siklus berikutnya. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dari presentase nilai keterampilan berpikir kreatif yaitu pada siklus I didapatkan hasil observasi dengan skor 25% dan pada tindakan pada siklus kedua didapatkan hasil pada observasi yaitu 39%.

Hasil belajar siswa pada kondisi awal dengan rata-rata 70 dengan jumlah seluruh 32 siswa dan persentase ketuntasan 38%. Pada penerapan media corong berhitung ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada awal tindakan dilakukan yaitu pada siklus I hasil belajar siswa sudah meningkat dengan rata-rata nilai 80 dengan jumlah seluruh 27 siswa dan persentase ketuntasan 40%. Pada siklus kedua didapatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata 100 dengan jumlah seluruh 29 siswa dan persentase ketuntasan 100%. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah diperoleh pada setiap siklus maka dari itu penelitian dapat dihentikan karena sudah mencapai indikator ketercapaian keberhasilan yang diharapkan yaitu, persentase ketuntasan mencapai 75%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amaliah, R. R., Abdul, F & Nurulita, S (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al Qur'an: Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, 10(2), 119-131. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsq/article/view/4441>
- Simangunsong, A. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Islamika Granada*. *Jurnal Islamika Granada*, 2(2), 60–68. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i1.19>
- Faizah, A. N., Manasikana, C. A (2022). Peran Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Pembagian Di Kelas II SDN 1 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15–24. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073>
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Mulyati, R. E. S., & Megawati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Jerman Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Prima: Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 65–74. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i3.214>
- Herdiawan, H., Langitasari, I., & Solfarina (2019). Penerapan PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada konsep koloid. *EduChemia: Jurnal Kimia* 4(1), 24–35. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v4i1.4867>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal basicedu*. 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. *Jurnal Unsika*. 659–663. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>

- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiya*, 3(1), 171–187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Cv. Adanu Abimata.
- Wardani, I. K., Khusnah, A., & Laili, A. N. (2022). Implementasi Media Corong Berhitung Untuk Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1–26. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/3445>
- Widayati, A. 2018. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87 - 93. <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>