

Pengembangan Media Corong Berhitung (COBER) Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika

Erlin Zunia Anggraeni¹, Rina Dyah Rahmawati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Yogyakarta

Korespondensi: Erlin Zunia Anggraeni

Telp/HP: -

E-mail: erlinzunial1@gmail.com

Received: 30 July 2024

Accepted: 13 November 2024

Published: 31 Desember 2024

ABSTRACT

This study aims to determine and describe (1) the steps of developing the Cober Kalian learning media in Mathematics, (2) the quality of the Cober Kalian learning media development product in Mathematics, (3) the effectiveness of the Cober Kalian media to increase student interest in learning, (4) the effectiveness of the Cober Kalian media to improve student learning achievement. This study is development research (R&D) that uses the Borg and Gall development steps modified into 6 steps, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, product trials, and usage trials. The main sample used in this study was 19 grade III students. The techniques and instruments used were expert validation sheets, interest questionnaires, learning achievement tests, and student response questionnaires. The results of the study concluded that: (1) the development of the COBER Kalian media used the Borg and Gall method by eliminating 10 research steps into 6 steps. (2) Your COBER development product was declared feasible by media experts with the criteria of "Very Good" and received an A grade. Material experts also stated that your COBER media was "Very Good" and received an A grade so it can be concluded that your COBER media is feasible to use, (3) your COBER media increased students' interest in learning with a t-value of $8.172 > 1.734$ with a sig value of $0.000 < 0.05$, (4) your COBER media increased students' learning achievement with a t-value of $8.721 > 1.734$ with a sig value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: Calculation Funnel, Learning Interest, Learning Achievement, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan (1) langkah pengembangan media pembelajaran Cober Kalian pada mata pelajaran Matematika, (2) kualitas produk pengembangan media pembelajaran Cober Kalian pada mata pelajaran Matematika, (3) efektifitas media Cober Kalian untuk meningkatkan minat belajar siswa, (4) efektifitas media Cober Kalian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 6 langkah, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Sampel utama yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 19 siswa kelas III. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket minat, tes prestasi belajar, dan angket respon siswa. Hasil penelitian disimpulkan bahwa: (1) pengembangan media COBER Kalian menggunakan metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah. (2) produk pengembangan COBER Kalian dinyatakan layak oleh ahli media dengan kriteria "Sangat Baik" dan memperoleh nilai A. Ahli Materi juga menyatakan media COBER Kalian "Sangat Baik" dan memperoleh nilai A sehingga dapat disimpulkan media COBER Kalian layak digunakan, (3) media COBER Kalian meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai t hitung sebesar $8,172 > 1,734$ dengan nilai sig $0,000 < 0,05$, (4) media COBER Kalian meningkatkan prestasi belajar siswa dengan nilai t hitung sebesar $8,721 > 1,734$ dengan nilai sig $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Corong Berhitung, Minat Belajar, Prestasi Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang menuju perubahan-perubahan kearah yang lebih baik untuk memajukan bangsa. Perkembangan zaman yang semakin modern membuat adanya perubahan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun menurut Peter Kline dalam Sutiah (2018:10) pembelajaran akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*fun and enjoy*) sehingga pendidik perlu menciptakan suasana dan kondisi belajar yang kondusif agar hasil belajar dapat maksimal. Namun, dalam dunia pendidikan masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi terutama pada proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa kenyataan di lapangan, proses pembelajaran di kelas kurang meningkatkan minat dan prestasi belajar

peserta didik. Guru cenderung kurang kreatif dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran dirasa kurang menarik perhatian peserta didik salah satunya pada pembelajaran matematika. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar peserta didik memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Dari tujuan pembelajaran tersebut nampak bahwa tujuan pembelajaran matematika di Indonesia menekankan pada pemecahan masalah matematika.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir yang memfokuskan pada proses pemecahan masalah. Untuk mengembangkan cara berfikir tersebut diperlukan profesionalitas guru dalam pembelajaran. Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak, sehingga guru harus mempunyai strategi tersendiri supaya dalam menyampaikan materi mudah dipahami oleh siswa. Yayuk (2019:3) mendefinisikan bahwa matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan

masalah dan membuat keputusan. Semua peserta didik perlu diberikan pembelajaran matematika dengan tujuan membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Menurut Donni Juni Priansa (2017:130) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Menurut pendapat Rayandra Asyhar (2012:8) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga lingkungan belajar menjadi kondusif dan penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki rasa ketertarikan atau minat untuk belajar,

sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Menurut Slameto (Djaali, 2015:121) minat adalah perasaan lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada dorongan dari orang lain. Jadi ketika peserta didik sudah tertarik atau berminat, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan akan terasa menyenangkan. Sejalan dengan itu, Slameto dalam Rusmiati (2017:25) mendefinisikan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh. Maksudnya adalah rasa suka yang dimiliki seseorang dengan sendirinya tanpa ada paksaan dari orang lain pada suatu aktivitas. Selain itu, peserta didik tidak akan merasa terpaksa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ada atau tidaknya minat dalam diri peserta didik, akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik tersebut. Menurut Syardiansah (2016:445) prestasi belajar adalah hasil akhir dari proses belajar yang telah dilakukan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, Syaiful Bahri Djamarah (2012:23) mendefinisikan prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses atau aktivitas belajar yang berupa kesan-kesan, sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses atau

aktivitas dalam belajar.

Berdasarkan observasi dengan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas ditemukan masalah pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Masalah yang didapatkan antaranya: 1) keterbatasan media pembelajaran dan sarana yang digunakan untuk pembelajaran, 2) rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, 3) prestasi belajar matematika yang masih di bawah KKM yaitu 65, dan 4) masih banyak siswa yang kurang paham pada materi operasi perkalian dikarenakan penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan metode konvensional dimana guru hanya menyampaikan materi melalui ceramah, metode pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Beberapa siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ditandai dengan beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan membutuhkan rangsangan setiap kali diberikan tugas. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti akan mencoba menyajikan media pembelajaran yang berbentuk Corong Berhitung Perkalian.

Media corong berhitung adalah media pembelajaran yang dalam

penggunaannya menggunakan media corong untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Corong yang digunakan yaitu corong dari bahan plastic, bisa juga bagian ujung botol. Corong berfungsi sebagai tempat memasukkan batu, biji-bijian atau sejenisnya dan membantu operasi hitung. Dalam hal ini, peneliti menggunakan biji congklak yang terbuat dari cangkang kerang. Cangkang kerang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, serta dapat merangsang psikomotor peserta didik. Kemudian laci berfungsi untuk melihat hasil operasi hitung, pada media ini terdapat 8 kotak laci. Dengan adanya media pembelajaran Corong Berhitung (Cober) dalam pembelajaran matematika, maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, peserta didik akan belajar tentang matematika khususnya perkalian.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Corong Berhitung Perkalian untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 1 Jintung Kebumen. Dengan ini diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan memudahkan siswa dalam memahami materi perkalian.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D dimana metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2015). Lokasi penelitian di SD Negeri Ngebel Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul. Populasi pada penelitian ini berjumlah 23

siswa kelas III. Sampel penelitian dihitung dengan rumus Slovin mendapatkan hasil 19 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar ahli, angket minat belajar, tes prestasi belajar, dan respon siswa. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah penskoran ahli, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji T.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No.	Indikator	Nomor Soal		Total Butir
		Pertanyaan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Keinginan untuk mengetahui / memiliki sesuatu	2, 5, 14, 23, 24	7, 20, 30	
2	Objek-objek atau kegiatan yang disenangi	1, 15, 28, 29	3, 18, 25	
3	Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi	9, 11, 17, 19, 27	10, 21	
4	Upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan/rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu	4, 6, 13, 16, 22, 26	8, 12	
Jumlah				

Tabel 2. Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	Memahami perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar.	Pretest (2,4,6,8,9,10) Postest (2,3,6,7,10)
	Menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan tepat.	Pretest (1,3,5,7) Postest (1,4,5,8,9)
Jumlah		20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan metode pengembangan artinya peneliti mengembangkan media pembelajaran konkret corong berhitung (COBER)

untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas III.

Pengembangan produk merupakan jenis pengembangan Research and Development (R&D) digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yakni media konkret yang dapat di peragakan siswa secara langsung.

Pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian.

1. Potensi dan Masalah

Masalah yang didapatkan antaranya: 1) keterbatasan media pembelajaran dan sarana yang digunakan untuk pembelajaran, 2) rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, 3) prestasi belajar matematika yang masih di bawah KKM yaitu 65, dan 4) masih banyak siswa yang kurang paham pada materi operasi perkalian dikarenakan penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan metode konvensional dimana guru hanya menyampaikan materi melalui ceramah, metode pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti akan mencoba menyajikan media pembelajaran yang berbentuk

Corong Berhitung Perkalian.

2. Pengumpulan Data

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti membutuhkan data dengan meminta siswa mengisi angket untuk mengetahui minat belajar dan mengerjakan soal untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Selain itu peneliti juga harus melakukan observasi dan wawancara untuk mendukung kevalidan data.

3. Desain Produk

Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk Media visual 3D dengan bentuk papan tulis yang berisi judul "Cober Kalian", terdapat 4 kotak berbentuk baju dimana didalamnya terdapat kartu soal dan kartu jawaban. Selain itu terdapat juga bok kotak berbentuk seperti laci yang didalamnya terbagi atas 8 kotak. Di atas laci terdapat 8 lubang sebagai tempat corong. Laci yang berbentuk bok itu digunakan sebagai media dalam menentukan perkalian sebagai penjumlahan berulang. Serta bok tersebut terdapat papan angka 1-8 untuk memperjelas anak dalam proses perhitungan.



Gambar 1. Desain Produk

4. Validasi Desain

a. Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator pengembangan produk media COBER pada penelitian ini adalah Dr. Danuri, M.Pd. dosen Program Studi PGSD. Ahli media berperan menilai kelayakan media dari segi tampilan layar, pewarnaan, dan kesesuaian pemanfaatan materi perkalian dengan karakteristik siswa kelas III. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media COBER memperoleh jumlah 52 yang terletak pada interval >25 dengan kriteria “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi

validator pengembangan produk media COBER pada penelitian ini adalah Dr. Danuri, M.Pd. dosen Program Studi PGSD. Uji validitas materi bertujuan menilai kelayakan media dari segi materi yang akan disajikan pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media COBER memperoleh jumlah 41 yang terletak pada interval >33 dengan kriteria “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A.

5. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu 4 siswa kelas III SD Negeri Ngebel. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan reliabel instrumen yang digunakan, serta

pemberian respon setelah penggunaan media COBER. Hasil uji validitas pada angket minat belajar diketahui butir yang valid adalah 1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 sedangkan yang tidak valid adalah butir 2, 4, 9 dan pada tes prestasi belajar semua butir soal dinyatakan valid.

Hasil uji reliabilitas memperoleh hasil sangat tinggi dengan nilai reliabilitas minat belajar 0,987 dan 0,889 pada prestasi belajar. Respon siswa pada uji coba produk dibagikan setelah siswa menggunakan media COBER Kalian pada 4 siswa. Hasil

a. Minat Belajar

Tabel 3. T-Test Minat Belajar

T hitung	T tabel	df	Sig
8,172	1,734	18	0,000

Hasil uji t-test minat belajar di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,172 > 1,734 dengan nilai sig 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa media COBER Kalian efektif digunakan untuk meningkatkan

pengisian memperoleh jumlah skor 37 dari skor maksimal 40. Hasil ini dihitung dengan rumus $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5$ dan memperoleh skala nilai A dengan keterangan Sangat Baik.

6. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian ini dilakukan pada kelompok utama yaitu 19 siswa kelas III SD Negeri Ngebel. Uji coba pemakaian bertujuan untuk mengetahui minat belajar dan prestasi belajar siswa, serta pemberian respon setelah penggunaan media COBER.

minat belajar siswa kelas III Negeri Ngebel. Produk pengembangan dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada taraf signifikansi 5%.

a. Prestasi Belajar

Tabel 4. T-Test Prestasi Belajar

T hitung	T tabel	df	Sig
8,721	1,734	18	0,000

Hasil uji t-test prestasi belajar di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,721 > 1,734 dengan nilai sig 0,000 < 0,05

sehingga dapat disimpulkan bahwa media COBER Kalian efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar

siswa kelas III Negeri Ngebel. Produk pengembangan dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada taraf signifikansi 5%.

b. Respon Siswa

Respon siswa pada uji pemakaian dibagikan setelah siswa menggunakan media COBER Kalian pada sampel utama berjumlah 19 siswa. Hasil pengisian memperoleh jumlah skor 172 dari skor maksimal 190.

Hasil ini dihitung dengan rumus

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$

$$\frac{172}{190} \times 100 = 90,5 \quad \text{dan}$$

memperoleh skala nilai A dengan keterangan Sangat Baik.

Pembahasan

1. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran COBER Kalian

Pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian. Alasan peneliti hanya menggunakan 6 langkah penelitian karena pertanyaan peneliti sudah bisa

terjawab dengan 6 langkah saja.

Hasil ini didukung oleh penelitian Agustina, (2021) yang menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Karina, (2021) juga sependapat mengembangkan media corong berhitung dengan langkah pengembangan Borg and Gall dan memodifikasinya menjadi 6 langkah, yaitu 1). Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data atau informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk dan 6) uji coba produk.

2. Kualitas Produk Pengembangan Media Pembelajaran COBER Kalian

Ahli media yang menjadi validator pengembangan produk media COBER pada penelitian ini adalah Dr. Danuri, M.Pd. dosen Program Studi PGSD. Ahli media berperan menilai kelayakan media dari segi tampilan layar, pewarnaan, dan kesesuaian pemanfaatan materi perkalian dengan karakteristik siswa kelas III. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media COBER dapat dilihat pada lampiran 4 yang memperoleh jumlah 52 yang terletak

pada interval >25 dengan kriteria “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A. Data-data dari hasil penelitian kelayakan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk dianggap memadai dan layak.

Ahli materi yang menjadi validator pengembangan produk media COBER pada penelitian ini adalah Dr. Danuri, M.Pd. dosen Program Studi PGSD. Uji validitas materi bertujuan menilai kelayakan media dari segi materi yang akan disajikan pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media COBER dapat dilihat pada lampiran 5 yang memperoleh jumlah 41 yang terletak pada interval >33 dengan kriteria “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A. Data-data dari hasil penelitian kelayakan ahli materi dapat disimpulkan bahwa produk dianggap memadai dan layak.

Hasil ini didukung oleh penelitian Agustina, (2021) yang menyatakan media layak digunakan dengan presentase kelayakan 82% oleh ahli bahasa, 94% oleh ahli materi, 82% ahli media dan 97% oleh pendidik. Irmawati, (2023) menyatakan media corong berhitung layak digunakan dengan validator

yang terdiri dari dua dosen dan satu guru mendapat penilaian dengan hasil presentase rata-rata skor 93,58% dengan kriteria “Sangat Valid”. Karina, (2021) mengembangkan media corong berhitung dan memperoleh hasil kualitas media “Layak” mendapat skor 90% sedangkan kualitas pada materi media corong memiliki kualitas “Layak” mendapat skor 93% dan hasil validasi peserta didik mendapatkan skor 98%.

3. Keefektifan Media COBER Kalian Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Hasil uji *t-test* minat belajar dapat dilihat pada lampiran 16. Diperoleh nilai *t* hitung sebesar 8,172 $> 1,734$ dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media COBER Kalian efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III Negeri Ngebel. Produk pengembangan dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada taraf signifikansi 5%.

Hasil ini didukung oleh penelitian Jamilah, (2021) yang memperoleh hasil *t* hitung 3,738 $> 1,782$ sehingga dinyatakan media corong hitung meningkatkan minat belajar matematika siswa. Didukung

pendapat Noer, (2019) menggunakan media ini siswa akan memiliki keinginan dan minat belajar yang tinggi dan melalui media corong hitung ini siswa akan memperoleh cara belajar yang baru dan mendapatkan pengalaman yang luas. Pada uji pemakaian rata-rata nilai 18 siswa memperoleh 86,50.

4. Keefektifan Media COBER Kalian Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

Hasil uji *t-test* prestasi belajar dapat dilihat pada lampiran 17. Diperoleh nilai *t* hitung sebesar 8,721 > 1,734 dengan nilai sig 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa media COBER Kalian efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III Negeri Ngebel. Produk pengembangan dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada taraf signifikansi 5%.

Hasil ini didukung oleh Karina, (2021) yang menyatakan media corong membantu meningkatkan prestasi siswa dengan hasil Pretest 47,67% dikategorikan mulai berkembang (MB) dan pada hasil posttest 81.11% dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Winarti, (2019) juga menyatakan media corong berhitung

meningkatkan prestasi belajar dengan diperoleh *t* hitung 3,639 > 2,004. Pendapat lain Wardani, (2022) mendukung pernyataan media corong berhitung meningkatkan prestasi belajar siswa dengan peningkatan dari rata-rata pretest 72,1 meningkat menjadi rata-rata posttest 88,94.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media COBER Kalian menggunakan metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian, (2) Produk pengembangan COBER Kalian dinyatakan layak oleh ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A. Ahli Materi juga menyatakan media COBER Kalian “Sangat Baik” dan memperoleh nilai A sehingga dapat disimpulkan media COBER Kalian layak digunakan, (3) Media COBER Kalian meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai *t* hitung sebesar 8,172 > 1,734 dengan nilai sig 0,000 < 0,05, (4) Media COBER Kalian meningkatkan prestasi belajar

siswa dengan nilai t hitung sebesar $8,721 > 1,734$ dengan nilai sig $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.

Agustina, Laily. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Lampung: UIN

Karina, Ulpa. Dkk. 2021. *Pengembangan Media Corong dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK*

Negeri Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1)

Irmawati. Dkk. 2023. *Pengembangan Media Corong Berhitung Doraemon Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(3)

Jamilah, Siti. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Corong Hitung Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. Skripsi. Cirebon: IAIN

Noer, Pratiwi Rosita dan Prabowo Anggit. 2019. *Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan*. *Fundadikdas*. 2(1)

Winarti, Yupita. 2019. *Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Negeri 52 Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: IAIN

