

# Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung dan Kartu Pecahan (Studi Kajian Literatur)

Iin Gusmana<sup>1\*</sup>, dan Zubaidah Amir<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyan, Institut Sains Al-Quran Syekh Ibrahim, Pasir Pengaraian, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

\*E-mail: [iingusmana56@gmail.com](mailto:iingusmana56@gmail.com)

**ABSTRACT.** Understanding mathematical concepts is an important foundation for students in solving problems and developing logical reasoning. This research focuses on students' understanding of mathematical concepts through the use of learning media in the form of counting funnels and fraction cards. The literature study used as a research method focused on theories related to understanding mathematical concepts, learning motivation, and learning media, as well as previous studies that discuss similar topics. The literature study was conducted by identifying variables, searching for references, selecting quality library materials, analyzing and synthesizing information, and compiling the results of the literature review in the form of an essay. The results of this study are expected to provide an overview of students' understanding of mathematics concepts in terms of learning motivation through the use of learning media for counting funnels and fraction cards.

**Keywords:** arithmetic funnel; learning motivation; understanding of mathematical concepts.

**ABSTRAK.** Pemahaman konsep matematika merupakan fondasi penting bagi siswa dalam menyelesaikan masalah dan mengembangkan penalaran logis. Penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep matematika siswa yang ditinjau dari motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran berupa corong berhitung dan kartu pecahan. Studi kepustakaan yang digunakan sebagai metode penelitian difokuskan pada teori-teori terkait pemahaman konsep matematika, motivasi belajar, dan media pembelajaran, serta penelitian-penelitian terdahulu yang membahas topik serupa. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengidentifikasi variabel, mencari referensi, memilih bahan pustaka yang berkualitas, menganalisis dan mensintesis informasi, dan menyusun hasil kajian pustaka dalam bentuk esai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pemahaman konsep matematika siswa yang ditinjau dari motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran corong berhitung dan kartu pecahan.

**Kata kunci:** corong berhitung; motivasi belajar; pemahaman konsep matematika.

## PENDAHULUAN

Matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan karena konsep-konsepnya secara luas diterapkan dalam berbagai aktivitas manusia. Keterampilan matematika yang kuat sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan berbagai problem kehidupan sehari-hari yang beragam (Prastyo, 2020). Di Indonesia, matematika menjadi mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, diharapkan setiap siswa mampu memahami konsep-konsep matematika dengan baik.

Pendidikan matematika di Indonesia dirancang dengan tujuan mulia untuk melahirkan generasi yang cerdas dan cakap dalam matematika. Dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga menengah, kurikulum 2006 menitikberatkan pengembangan kemampuan fundamental siswa dalam matematika. Tujuan ini mencakup pemahaman mendalam konsep matematika, penguasaan penalaran logis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan komunikasi matematis yang efektif. Berdasarkan tujuan tersebut jelas bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa. Lebih dari itu, pendidikan matematika juga menanamkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu dan percaya diri dalam mempelajarinya. Dengan pondasi yang kuat ini, diharapkan siswa dapat mengaplikasikan konsep matematika secara efektif dalam berbagai situasi, menggunakan berbagai strategi untuk memecahkan masalah, dan terus mengembangkan minat serta semangat belajar matematika. Pada akhirnya, pendidikan matematika di Indonesia bertujuan untuk melahirkan individu yang tidak hanya cakap dalam berhitung, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi berbagai tantangan di era sekarang (Kamarullah, 2017).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika dengan efektif, proses pembelajaran haruslah produktif dan efisien. Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dari seberapa baik siswa menguasai materi yang diajarkan. Salah satu faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran matematika adalah guru yang mampu membuat rencana dan menerapkan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru diharapkan dapat merencanakan dan menyusun pembelajaran yang relevan terhadap kebutuhan siswa, sehingga siswa mampu memahami dan menguasai materi dengan baik (Clements & Sarama, 2004). Pembelajaran yang sukses dan produktif ialah yang dapat membantu siswa untuk mencapai potensi belajar mereka secara maksimal. Dengan mengukur berbagai aspek pembelajaran, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mencegah kebosanan saat belajar, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai (Nasution, 2017).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Ernanida & Yusra, 19 C.E.; Huda, 2020; Nurfadhilah et al., 2021; Wulandari et al., 2023; Zahwa & Syafi'i, 2022). Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk mengaitkan konsep-konsep matematika yang abstrak dengan situasi nyata, dengan demikian siswa dapat memahaminya dengan lebih baik apa yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat krusial dalam menggapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dikarenakan pembelajaran melibatkan aktivitas fisik dan mental, seperti pengamatan, sentuhan, dan manipulasi perangkat yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang bisa dilihat dari tingginya rasa ingin tahu dan minat yang besar untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan rasa senang dan antusiasme mereka.

Alat bantu corong berhitung sebuah media pembelajaran atau alat peraga yang dipakai untuk mengajarkan materi operasi perkalian dan pembagian, di mana perkalian dipahami sebagai penjumlahan berulang melalui pemakaian corong dan biji-bijian atau materi serupa (Novarini et al., 2018). Penggunaan media corong berhitung ini memiliki beberapa keunggulan yaitu: 1) memberikan konsep yang lebih konkret kepada siswa mengenai makna perkalian sebagai penjumlahan berulang; 2) mengajarkan siswa tentang hasil perkalian secara konkret; 3) mempermudah pemahaman siswa terhadap pembagian sebagai penjumlahan berulang; 4) membantu siswa dalam menentukan hasil operasi pembagian dengan lancar; 5) mengenalkan siswa pada sumber daya alam disekitarnya; 6) bahan yang diperlukan mudah ditemukan di Riau, serta 7) memiliki desain yang kreatif dan menarik.

Media kartu pecahan ialah sebuah alat pembelajaran yang mempunyai bentuk kartu yang dimanfaatkan oleh guru dalam memfasilitasi penjelasan konsep pecahan sederhana. Ada pula kelebihan media kartu pecahan sebagai berikut: 1) bahannya murah; 2) mudah diperoleh; 3) mudah dipakai sebagai alat bantu pengajaran; 4) menarik minat siswa (Maseke et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini dilaksanakan guna menelaah berbagai kajian pustaka yang relevan terhadap pemahaman konsep matematika siswa yang didasarkan pada motivasi

belajar melalui penggunaan media corong berhitung dan kartu pecahan. Studi kepustakaan dianggap tepat untuk memahami berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika siswa, motivasi belajar, media corong berhitung, dan kartu pecahan. Diharapkan temuan dari kajian pustaka ini dapat memberikan gambaran tentang strategi efektif untuk membuat siswa memahami konsep matematika melalui peningkatan motivasi belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini berlandaskan pada studi kepustakaan, sebuah metode yang melibatkan penelaahan mendalam dari berbagai sumber tertulis kemudian mengumpulkannya sesuai dengan topik yang diteliti. Dalam penelitian pustaka, pencarian sumber-sumber pustaka tidak hanya dilakukan sebagai langkah awal untuk merancang kerangka penelitian, tetapi juga untuk memanfaatkan koleksi perpustakaan dan sumber digital guna mengumpulkan data penelitian. Studi pustaka atau kajian pustaka memiliki peran krusial dalam mengembangkan konsep atau teori yang menjadi dasar penelitian. Menurut Santosa sumber data pada studi literatur berasal dari literatur-literatur yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, atau jurnal yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode studi literatur atau penelitian kepustakaan ini adalah memperoleh data penelitian berdasarkan variabel atau aspek-aspek tertentu dalam bentuk artikel, jurnal, catatan, buku, dan lain sebagainya (Latifah et al., 2021).

Penelitian ini fokus pada pemahaman konsep matematika siswa dengan mempertimbangkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran seperti corong berhitung dan kartu pecahan. Berbagai teori dan referensi dari literatur digunakan untuk mendukung argumen yang disampaikan. Langkah-langkah yang dijalankan dalam penelitian ini termasuk mencatat semua variabel yang relevan untuk penelitian, melakukan pencarian variabel tersebut melalui riset pustaka dan sumber digital seperti Google Scholar, memilih deskripsi bahan yang diperlukan dari sumber-sumber yang tersedia, mencari artikel, buku, dan biografi yang relevan dengan masalah penelitian, meninjau dan menyusun bahan pustaka berdasarkan unguensinya serta kesesuaian dengan permasalahan yang sedang diteliti, melakukan pembacaan, pencatatan, pengaturan, dan penulisan ulang informasi yang ditemukan, serta menyusun informasi-informasi tersebut menjadi esai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemahaman konsep matematika**

Belajar matematika berkaitan dengan konsep-konsep yang tersusun secara hierarkis. Untuk mempelajari suatu konsep yang didasarkan pada konsep lain, seseorang harus terlebih dahulu memahami konsep prasyarat tersebut. Tanpa memahami konsep prasyarat ini, akan sulit bagi seseorang untuk memahami konsep baru dengan baik (Kurniati, Jannah, et al., 2021). Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa, jika dibiarkan maka akan berdampak pada kemampuan-kemampuan yang lainnya (Aulia et al., 2020). Pemahaman konsep adalah kemampuan yang paling utama yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran matematika (Kurniati, Marlina, et al., 2021).

Pendapat lain dari Bachri Djamarah (2008) memiliki pandangan berbeda mengenai konsep, yaitu sebagai sebuah makna tunggal yang menaungi beberapa objek dengan ciri-ciri yang sama. Susanto memberikan penjelasan yang lebih mudah, yaitu konsep adalah gambaran mental, pemikiran, ide, atau pemahaman yang tertanam dalam benak seseorang (Susanto, 2013). Mengacu pada penjelasan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa konsep ialah komponen penting dalam materi yang memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan intelektual siswa. Pemahaman konsep menjadi krusial karena penguasaannya mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

Menurut Suherman, pemahaman konsep merujuk kepada kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran dan kemudian menerapkannya dalam berbagai konteks yang lebih

mudah dipahami, termasuk menginterpretasikan data serta memanfaatkan konsep sesuai dengan struktur kognitif mereka. Dalam konteks pembelajaran matematika, siswa sering kali harus menghafal berbagai rumus (Agusta, 2020). Oleh karena itu, pemahaman konsep yang kuat dianggap sebagai prasyarat yang sangat penting.

Hamalik dalam (Risnawati, 2008) menyatakan bahwa pemahaman konsep matematika melibatkan penguasaan suatu kategori atau kelas stimulus dalam matematika yang memiliki karakteristik yang serupa. Kesimpulannya, pemahaman konsep matematika merupakan memahami materi matematika berdasarkan pada kemampuan kognitif siswa, yang meliputi kemampuan menyampaikan ide, memproses informasi, dan menjelaskan melalui proses pembelajaran. Tujuan dari pemahaman ini adalah untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan aturan yang didasarkan pada konsep matematika. Siswa yang punya pemahaman konsep matematika bisa meningkatkan pengetahuannya, menginterpretasi, memberikan contoh, mengklasifikasi, menyimpulkan, membuat perbandingan, dan menjelaskan objek menggunakan bahasa mereka sendiri. Karena itu, pemahaman konsep matematika penting untuk dimiliki. Penguasaan konsep matematika membantu siswa dalam belajar dan menerapkan matematika dalam kehidupannya dengan lebih efektif.

Sehingga guru perlu meningkatkan inovasi dalam pengajaran matematika dengan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika. Fokus utama guru adalah mempertimbangkan pemahaman siswa terhadap materi sebagai landasan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Matematika memiliki prinsip-prinsip yang beragam dan terstruktur secara hierarkis, sehingga memahami prinsip-prinsip ini menjadi aspek krusial dalam proses pembelajaran. Konsep adalah representasi mental yang mengabstraksi satu kelas stimulus, di mana konsep ini adalah hasil yang didapatkan melalui pengelompokan beberapa objek yang memiliki karakteristik serupa untuk kategorisasi atau pengelompokan lebih lanjut.

Menurut (Lestari & Yudhanegara, 2017) mendefinisikan kemampuan memahami matematika sebagai kemampuan untuk menyerap dan memahami ide-ide matematika. Beberapa indikator kemampuan pemahaman konsep mencakup: 1) Mengenali dan menghasilkan contoh serta noncontoh; 2) membuat terjemahan dan penjelasan arti dari simbol, tabel, diagram, gambar, grafik, dan pernyataan matematika; 3) Memahami dan menerapkan gagasan-gagasan matematika; 4) Melakukan (perkiraan). Selain itu, Kilpatrick et al dalam (Lestari & Yudhanegara, 2017), mengemukakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan yang berhubungan dengan menguasai gagasan-gagasan matematika secara lengkap.

Berikut adalah indikator-indikator pemahaman konsep matematika: 1) Mengungkapkan kembali konsep yang sudah dipelajari; 2) Mengelompokkan objek didasarkan pada konsep matematika; 3) Mengimplementasikan konsep menggunakan algoritma; 4) Menghasilkan contoh dan yang bukan contoh sesuai dengan apa yang telah dipelajari; 5) membuat penyajian konsep dalam berbagai bentuk gambaran; dan 6) Menghubungkan bermacam konsep matematika. Dengan menggunakan beberapa indikator ini, peneliti memilih tiga indikator pertama yang diusulkan oleh Kilpatrick, yaitu mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajari, mengelompokkan objek sesuai dengan konsep matematika, serta membuat penyajian konsep dalam berbagai bentuk gambaran.

## **Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara bahasa memiliki makna "tengah", "perantara", atau "pengantar". Gerlach dan Ely dalam (Ernanida & Yusra, 19 C.E.) mengungkapkan bahwa, media secara luas dapat diartikan sebagai manusia, materi, ataupun kejadian yang menghasilkan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Gagne yang dikutip oleh Arsyad dalam (Saodah et al., 2020), secara tidak langsung menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai media fisik yang dimanfaatkan dalam mengajarkan materi pengajaran, seperti buku, perekam kaset, kamera video, film, slide, foto, dan lainnya. Secara prinsip, media pembelajaran merupakan komponen sumber

belajar atau sarana fisik yang didalamnya berupa materi instruksional dalam lingkungan belajar siswa, yang dirancang sebagai pendorong mereka dalam proses belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi (pesan) dari berbagai sumber kepada penerima (pengguna secara terbatas, media pembelajaran hanya mencakup alat yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar yang terstruktur. Di sisi lain, makna media pembelajaran lebih luas, tidak hanya terbatas pada media elektronik canggih, namun juga meliputi format sederhana seperti slide, foto, diagram buatan guru, hingga objek nyata yang diamati saat kunjungan lapangan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu dan berperan penting dalam proses belajar mengajar, baik bagi siswa maupun guru, untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih efektif. Media pembelajaran pada dasarnya membantu kelancaran komunikasi antara guru dan murid, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah dan optimal. Lebih spesifiknya, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat berikut: 1) menyenangkan siswa dan pengajaran menjadi lebih mudah; 2) menciptakan jalinan komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa; 3) menghemat waktu dan energi dalam penyampaian dan penerimaan materi pelajaran; 4) penggunaan media pembelajaran dapat memicu minat dan semangat belajar siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar.

### **Media Pembelajaran Corong Berhitung**

Dalam pelajaran matematika, corong berhitung merupakan media tiga dimensi, menjadi alat bantu yang populer. Menurut Kusriani dalam (Hasnah, 2020) mengatakan bahwa corong berhitung adalah sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi operasi hitung perkalian dan pembagian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Sedangkan menurut Muhmimatul Alfi dalam (Novia Pitriani et al., 2022) mengatakan bahwa tujuan media corong berhitung adalah dapat memahami konsep perkalian dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Faizah et al., 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran corong berhitung merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk perantara dalam proses pembelajaran dikelas pada materi pembagian. Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menggunakan corong berhitung untuk mempelajari perkalian dan pembagian, khususnya untuk memahami konsep dasar kedua operasi tersebut. Cara penggunaan corong berhitung adalah dengan memasukkan kelereng ke dalam corong (Novarini et al., 2018).

Alat peraga corong hitung merupakan sarana belajar yang memanfaatkan corong untuk mengenalkan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Biji-bijian atau benda lain dimasukkan ke dalam corong sebagai simbol bilangan untuk melakukan operasi hitung yang dasar. Hasil operasi hitung dapat dilihat pada laci yang tersedia. Berikut gambar media corong berhitung



**Gambar 1. Media Corong Berhitung**

Dari uraian di atas, dapat diartikan bahwa media corong berhitung merupakan sarana atau alat bantu yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar matematika, khususnya untuk memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media ini dibuat dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, seperti gunting, penggaris, pena, cutter, pensil, paku, kardus, karton, lem kambing, lem lilin, cat, kuas, kain flanel, biji-bijian, 10 botol bekas air mineral ukuran sedang, 13 gantungan gorden, dan kartu angka/bilangan yang dibuat dari map bekas yang digunting.

### **Media Kartu Pecahan**

Media kartu pecahan adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi pecahan. Hal ini disebabkan karena pecahan merupakan salah satu topik dalam pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa. Media kartu pecahan ini dibuat dari bahan berbentuk persegi panjang (Herawati & Arkiang, 2023). Media kartu pecahan adalah alat yang digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran, berupa kartu yang berisi gambar dan bilangan pecahan. Media ini bertujuan untuk menarik minat siswa serta memudahkan mereka dalam memahami konsep pecahan (Maseke et al., 2023). Alat peraga kartu pecahan ini didesain untuk membantu guru ketika menjelaskan konsep dasar pecahan, terutama dalam proses membandingkan nilai-nilai pecahan. Kartu pecahan adalah alat peraga yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu siswa dalam penjumlahan pecahan biasa (Efendi & Yulianti, 2020). Kartu ini memiliki bentuk persegi panjang yang mirip dengan kartu biasa, terbuat dari kertas asturo dengan ukuran yang seragam. Alat peraga ini terbagi menjadi dua bagian utama. Bagian pertama adalah kartu persegi panjang yang berasal dari kertas asturo yang sama ukurannya seperti kartu remi. Bagian kedua adalah "rumah kartu pecahan" yang berbentuk seperti rumah, terbuat dari duplex dan dilapisi dengan kertas karton (Pajarwati et al., 2019).

Kartu pecahan yang dipakai memiliki bentuk persegi panjang, terbuat dari karton tebal, dilapisi dengan kertas asturo, dan dilindungi dengan bungkus plastik bening untuk menjaga kualitasnya. Ukuran kartu pecahan ini adalah 5 cm untuk panjang dan 10 cm untuk lebar. Kartu ini dirancang untuk memberi bantuan kepada siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan dengan baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penggunaan media kartu pecahan ialah dengan kartu pecahan siswa mempunyai konsep yang dalam saat membandingkan pecahan sederhana. Penggunaan kartu pecahan juga berpotensi untuk memberi peningkatan terhadap kemampuan siswa dalam memahami perbandingan pecahan sederhana. Keunggulan lainnya adalah memberi bantuan dalam mempermudah siswa mengingat konsep pecahan. Penggunaan media ini memberikan manfaat berupa bantuan bagi siswa dalam memahami konsep membandingkan pecahan sederhana dengan lebih baik.

Pada saat proses belajar mengajar, setiap siswa akan mendapatkan satu kartu pecahan. Kartu tersebut memiliki kolom kosong yang harus diisi bilangan pecahan oleh siswa. Kolom di bawahnya berisi gambar yang harus diarsir untuk menunjukkan nilai pecahan setelah mendapat penjelasan dari guru. Penggunaan kartu pecahan ini diharapkan dapat membantu siswa mengamati dengan jelas dan fokus selama kegiatan belajar mengajar. Media kartu pecahan ini bukan untuk hiburan, melainkan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik bagi siswa. Menurut Yuanita dalam (Paut, 2022) penggunaan kartu pecahan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Sejalan dengan hal ini beberapa penelitian lainnya juga menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika meningkat dengan menggunakan media kartu pecahan (Faidah et al., 2023; Nurhayati, 2023; Rusmiyati, 2018).

### **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri, yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai tujuan yang diinginkan (Waritsman, 2020). Menurut Arifudin dalam (Mayasari et al., 2021) mengatakan bahwa motivasi adalah salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan belajar dengan lebih sungguh-sungguh dan bersemangat. Kegagalan dapat berdampak pada

motivasi belajar, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, kegagalan dapat menurunkan semangat belajar. Di sisi lain, kegagalan juga bisa mendorong siswa lebih rajin dalam belajar dan fokus pada tujuan mereka. Berikut beberapa prinsip umum belajar: 1) belajar merupakan proses alami dalam perkembangan manusia; 2) proses belajar berlangsung sepanjang hidup; 3) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk bakat bawaan, lingkungan, kematangan, dan usaha individu; 4) belajar mencakup seluruh aspek kehidupan; 5) kegiatan belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; 6) belajar dapat dilakukan dengan atau tanpa bimbingan guru.

Dorongan untuk belajar bersumber dari kata "movere" dalam bahasa Latin, artinya bergerak atau dorongan untuk bergerak. Dorongan ini biasa disebut motif, merupakan kekuatan internal yang mendorong individu untuk bertindak dan berusaha mencapai tujuan. Motivasi sebagai sekelompok pendorong yang berasal dari dalam atau luar diri individu. Pendorong ini memiliki ciri-ciri, yaitu: menentukan bentuk, tujuan, intensitas, dan durasi tindakan. Motivasi adalah dorongan emosional dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, dan lebih dari itu, menyelesaikan sesuatu. Ketika seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu, semangat yang ada dalam dirinya akan memacu untuk mencapai atau menyelesaikan tujuan tersebut. Namun, sebagai manusia, ada saat-saat di mana seseorang mengalami penurunan kinerja dan menjadi kurang produktif, yang pada akhirnya menghambat mereka untuk menyelesaikan tugas yang ada (Abbas, 2023).

Hamdu dan Agustina dalam (Waritsman, 2020) Motivasi adalah upaya yang dilakukan dengan sadar untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya Sjukur menjelaskan bahwa motivasi adalah proses internal yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku seseorang dalam jangka waktu tertentu. Selain itu Handika menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki banyak energi untuk melaksanakan kegiatan belajar (Waritsman, 2020).

Mc Donald menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki arti sebagai perubahan energi yang terjadi dalam jiwa seseorang yang mawujud dalam bentuk aktivitas fisik dan tutur kata (Oktiani, 2017). Dari pengertian yang dikembangkan Mc. Donald mengandung tiga elemen penting yaitu: 1) Motivasi bagaikan percikan awal yang memicu transformasi energi dalam diri individu; 2) Munculnya perasaan dan pengaruh emosi menandakan hadirnya motivasi, motivasi erat kaitannya dengan aspek kejiwaan dan bagaimana emosi memengaruhi perilaku manusia; 3) Adanya tujuan memicu munculnya motivasi. Motivasi dapat diartikan sebagai respon terhadap aksi, dalam hal ini adalah pencapaian tujuan.

Motivasi memiliki peran penting dalam belajar. Dengan motivasi, siswa menjadi lebih tekun dalam menjalani proses belajar mengajar, dan melalui motivasi tersebut, kualitas prestasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik (A'yuningrum, 2020). Belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen, yang berpotensi terjadi sebagai hasil dari latihan atau penguatan. Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang tidak terkait dengan kecerdasan intelektual. Kehadiran motivasi dalam diri siswa akan memicu sikap positif terhadap suatu objek, membangkitkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar. Di sisi lain, sikap negatif terhadap belajar dapat menyebabkan siswa kurang antusias ketika belajar.

Dari uraian tentang motivasi belajar sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan internal siswa untuk melakukan perubahan positif dalam perilaku dan proses belajar, yang menuntun mereka menuju pencapaian yang lebih baik di antara lain yaitu: 1) Menjadi motivator bagi manusia untuk bertindak, layaknya mesin yang mengeluarkan tenaga; 2) Mengarahkan tindakan manusia menuju sasaran yang ingin diraih; 3) Mewujudkan tindakan dengan memilih langkah-langkah tepat yang mengantarkan pada tujuan dan menyingkirkan tindakan yang tidak bermanfaat.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa untuk memahami secara mendalam prinsip-prinsip dasar, hubungan, dan aplikasi dari konsep-konsep matematika. Ini mencakup kemampuan untuk menyatakan ulang konsep, mengelompokkan objek-objek berdasarkan konsep matematika, mengimplementasikan konsep



secara algoritma, membuat contoh dan yang bukan contoh, dan menyajikan konsep dalam berbagai representasi. Pemahaman konsep matematis sangat penting karena menjadi dasar yang kuat untuk memahami dan menguasai matematika lebih lanjut. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena media pembelajaran dapat memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematis. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media corong berhitung dan media kartu pecahan. Selain penggunaan media pembelajaran, motivasi belajar juga memainkan peran krusial dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematis yang mendalam dan berkelanjutan pada siswa. Motivasi yang tinggi mendorong siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran, bertanya, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi, yang secara langsung mempengaruhi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematis.

Telah banyak penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai penggunaan media corong dan media kartu pecahan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, beberapa penelitian tersebut yaitu: (Faizah et al., 2022; Pajarwati et al., 2019; Saifani et al., 2019; Sari & Juwita, 2019). Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat bantu seperti corong berhitung dan kartu pecahan dapat memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman konsep matematika serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media-media ini oleh guru dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan studi kepustakaan, penulis menemukan bahwa pemahaman konsep matematika siswa ditinjau dari motivasi belajar dengan menggunakan media corong berhitung dan kartu pecahan mengalami peningkatan. Alat peraga corong berhitung dapat membangkitkan motivasi siswa dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Abbas, S. A. (2023). Faktor-Faktor Pendorong Motivasi Dan Perannya Dalam Mendorong Peningkatan Kinerja: Tinjauan Pustaka. *Balanca: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.35905/balanca.v4i1.4295>
- Agusta, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education (AJME)*, 2(2), 145–165. <http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v2i2.17819>
- Aulia, J., Fitriani, D., & Risnawati, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scaffolding terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa SMP/MTs. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(4), Article 4. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v3i4.10647>
- A'yuningrum, F. (2020). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Al-Fatih Global Mulia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59729/alfatih.v2i2.23>
- Bachri Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2004). Learning Trajectories in Mathematics Education. *Mathematical Thinking and Learning*, 6(2), 81–89. [https://doi.org/10.1207/s15327833mtl0602\\_1](https://doi.org/10.1207/s15327833mtl0602_1)
- Efendi, D., & Yulianti, R. (2020). Penggunaan Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Inpres Perumnas 1 Waena Kota Jayapura. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v1i1.20>
- Ernanida, E., & Yusra, R. A. (19 C.E.). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>



- Faidah, N., Hizabah, N., Syarlin, S., Nasrah, & Akhir, M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan pada Siswa Kelas III SD Negeri 30 Sumpang Bitu. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.596>
- Faizah, A. N., Manasikana, C. A., & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Pembelajaran Corong Berhitung terhadap Pemahaman Konsep Pembagian di Kelas II SDN 1 Tahunan. *Cartesius : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15–24.
- Hasnah, A. (2020). Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), Article 01.
- Herawati, H., & Arkiang, F. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Kartu Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Hasna. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v1i4.507>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), Article 1. <http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kurniati, A., Jannah, N., & Fitriani, D. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(1), Article 1. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v4i1.11334>
- Kurniati, A., Marlina, D., & Rahmi, D. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treffinger terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa MTs Al-Muttaqin Pekanbaru. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), Article 1. <http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v7i1.12893>
- Latifah, N., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42–51. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Transformasi Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Menengah. *Jurnal Matematika Integratif*, 13(1), 29–34. <https://doi.org/10.24198/jmi.v13.n1.11410.29-34>
- Maseke, S. U., Ilham, A., Rivai, S., Sarlin, M., & Marshanawiah, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pecahan Biasa Menggunakan Media Kartu Pecahan pada Siswa Kelas II SDN 25 Kota Selatan. *Student Journal of Elementary Education*, 2(2), Article 2.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tabsimia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), Article 01.
- Novarini, I., Tsalatsa, A. N., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 389–395. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16156>
- Novia Pitriani, N., Rahayu Noviati, P., & Yoga Juanda, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *PI-MATH: Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.
- Nurhayati. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas IV SD Muhammadiyah Blangkejeren Kabupaten Gayo Lues. *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Humaniora*, XI(6), 771–784. <https://doi.org/10.32672/jsa.v11i6.7874>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12686>
- Paut, F. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Menggunakan Alat Peraga Kartu Pecahan Dengan Media Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Oesusu. *Haumeni Journal of Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v2i1.7112>
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *Jurnal Pedagogik*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2367>
- Risnawati. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Suska Press.
- Rusmiyati, R. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Kartu Pecahan. *BASIC EDUCATION*, 7(32), Article 32.
- Saifani, S. S., Rijal, M. R., & Rachmiati, W. (2019). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung terhadap Konsep Pemahaman Matematika. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i01.2485>
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *PANDAWA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395.
- Sari, D. N., & Juwita, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SD IT Deli Insani Tanjung Morawa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(2), Article 2. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i2.6331>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56630/jti.v2i1.91>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>