

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi pembelajaran (Saleh & Syahrudin, 2023), sedangkan menurut Hasan (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Aqib (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Menurut Sapriyah (2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang dan memotivasi siswa agar dapat fokus dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan media *corner clock* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya pada materi jenis-jenis sudut. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik sehingga materi dapat dicerna dengan mudah.

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Kompetensi (2012) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Berikut penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1) Media visual

adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera pengelihatan. Contohnya seperti gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.

2) Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.

3) Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film dan suara.

c. Kriteria Umum Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang matang, termasuk dalam hal pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan belajar, sehingga media perlu dipilih dan dirancang dengan tepat. Pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria umum, berikut kriteria umum pemilihan media menurut (Kristanto, 2016):

1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goals*)

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar mengajar perlu dikaji secara mendalam. Melalui kajian tersebut, pendidik dapat melakukan analisis untuk menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Materi pembelajaran yang akan disampaikan sebelumnya perlu dikaji secara mendalam untuk dipertimbangkan sejauh mana tingkat kedalaman materi yang harus dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan kajian tersebut, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dapat mendukung penyampaian materi secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Dalam pemilihan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hal ini mencakup pengkajian terhadap sifat dan ciri media yang akan digunakan, serta kesesuaian media dengan kondisi siswa. Misalnya, guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan indera penglihatannya.

Dengan demikian pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya. Selain faktor fisik, aspek lain yang perlu diperhatikan adalah kemampuan awal siswa, latar belakang budaya, serta kebiasaan belajar mereka. Hal ini penting untuk mencegah munculnya respon negatif dari siswa atau kesenjangan pemahaman antara materi yang disajikan dalam media dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

4) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan gaya belajar siswa, karena perbedaan gaya belajar dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Terdapat tiga gaya belajar utama, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung memahami materi melalui tampilan visual seperti gambar, grafik, atau video. Siswa auditorial lebih mudah menerima informasi melalui pendengaran, seperti ceramah atau diskusi. Sementara itu,

siswa kinestetik cenderung memahami materi melalui aktivitas fisik dan praktik langsung. Oleh karena itu, penyesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar siswa menjadi tantangan guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

5) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan.

Dalam merancang pembelajaran yang efektif, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa, perbedaan gaya belajar dapat memengaruhi cara siswa dalam menerima mengolah informasi. Secara umum, terdapat tiga gaya belajar utama, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih memahami materi melalui representasi visual, seperti gambar, grafik, diagram, atau video. Siswa dengan gaya belajar auditorial lebih mudah memahami informasi melalui pendengaran, seperti melalui penjelasan lisan, diskusi, atau media audio. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, praktik langsung, atau penggunaan alat peraga konkret.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik dan gaya belajar siswa, hal tersebut agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

d. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa tujuan yang sangat penting , berikut tujuan media pembelajaran menurut Anugrah (2023):

1) Meningkatkan keterlibatan siswa

Media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dan tidak cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Misalnya melalui simulasi, siswa dapat melihat konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata agar mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga cara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

2) Meningkatkan pemahaman konsep

Penggunaan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi dari konsep yang abstrak menjadi nyata, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Melalui media tersebut peserta didik tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam penerapan media. Media juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menerapkan konsep dalam situasi nyata.

Kombinasi berbagai media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, sehingga dapat merangsang minat dan keaktif siswa dalam proses pembelajaran

3) Meningkatkan daya ingat

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak mudah untuk dilupakan siswa, sehingga pembelajaran dapat bermakna selamanya. Dibandingkan menggunakan metode ceramah siswa akan cepat bosan dan materi sulit untuk diingat

4) Mendorong pembelajaran kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, dan berkolaborasi dalam pemahaman. Pembelajaran kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik yang sangat penting di dunia kerja. Peserta didik dapat saling bertukar ide, mengkritisi pemikiran masing-masing, dan menyelesaikan masalah bersama-sama yang pada, akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam secara menyeluruh

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Lailan, 2023) media sangat penting digunakan bagi anak usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut siswa belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak. Kehadiran media dapat membantu menghadirkan pembelajaran menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah dicerna oleh anak usia sekolah dasar. Berikut Beberapa manfaat media pembelajaran :

1) Menarik perhatian anak

Penggunaan media yang kreatif dapat menjadi kunci sebagai rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Misalnya, penggunaan media digital seperti video animasi atau permainan edukatif dapat membantu menjelaskan konsep dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam pembelajaran

2) Memperjelas isi/pesan pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap indera anak dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan, media yang digunakan mampu membuat indera menangkap pesan secara nyata/konkret sehingga materi yang disampaikan lebih jelas.

Sebagai contoh: tema “pengukuran sudut”, guru dapat menggunakan media jam sudut sehingga anak mampu mengamatinya berbagai bentuk sudut melalui pergerakan jarum jam secara nyata.

3) Pembelajaran lebih interaktif, kehadiran media yang menarik

Media yang berwarna, dan variatif dapat membuat anak lebih aktif, terlibat, bebas eksplorasi dan mencoba hal baru dalam kegiatan pembelajaran melalui bermainnya. Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah seperti hanya ceramah saja.

2. Media Corner Clock

a) Hakikat *Media Corner Clock*

Media corner clock merupakan media yang menyerupai jam dinding dan mempunyai dua jarum Panjang dan pendek. Kedua jarum jam tersebut yang nantinya dimanipulasikan menjadi berbagai bentuk sudut, yang mana tiap perpindahan jam membentuk sudut 30 derajat, sehingga siswa dapat menghitung besar sudut yang dapat dibentuk oleh jarum jam dan memudahkan dalam menentukan jenis sudut. Media ini sangat efektif digunakan dalam membantu siswa dalam memahami konsep sudut dan ukurannya, karena siswa dapat melihat secara langsung bagaimana sudut terbentuk dan berubah seiring dengan pergerakan jarum jam.

Penggunaan media *corner clock* juga dapat menambah unsur interaktif dalam pembelajaran, siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung dan menyebabkan siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga pembelajaran tidak membosankan dan diharapkan materi lebih mudah di cerna oleh siswa

3. Mata Pelajaran Matematika di SD

a) Hakikat Mata Pelajaran Matematika di SD

Mata pelajaran matematika merupakan bagian dari salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika sangat banyak memiliki peranan penting. Salah satu peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai alat penyampai informasi, informasi tersebut disampaikan dengan bahasa matematika dan meningkatkan kemampuan berfikir secara sistematis, kritis serta daya kreatifitas menjadi meningkat. Menurut Wahyudi & Budiono (2022) matematika adalah ilmu yang dinyatakan melalui angka-angka ataupun simbol-simbol, sementara itu, menurut Wahyudi & Kriswandani (2013) mengutarakan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari angka ataupun simbol-simbol yang digunakan untuk perhitungan dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menghitung angka dan simbol, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara logis dan sistematis. Pembelajaran matematika memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, serta kreativitas siswa. Konsep matematika dalam kehidupan nyata serta mendukung pemahaman terhadap ilmu pengetahuan lainnya.

b) Capaian Pembelajaran Matemati Materi Jenis-Jenis Sudut

Capaian pembelajaran adalah ungkapan tujuan pendidikan tentang pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Disebut juga learning outcomes, capaian ini menunjukkan kemampuan melalui internalisasi pengetahuan dan pengalaman kerja. Capaian pembelajaran berfungsi sebagai alur guru untuk merancang kegiatan pembelajaran.

Capaian pembelajaran matematika pada materi jenis-jenis sudut mencakup beberapa hal sebagai berikut :

1) Siswa dapat membedakan berbagai macam jenis sudut.

Siswa harus mampu membedakan atau megklasifikasikan kedalam berbagai jenis, seperti (1) sudut lancip yang besarnya kurang dari 90 derajat, (2) sudut siku-siku besar sudutnya 90 derajat, (3) sudut tumpul besar sudutnya lebih dari 90 derajat dan kurang dari 180

derajat dan terakhir (4) sudut lurus yang besar sudutnya tepat 180 derajat.

2) Siswa dapat menentukan besar sudut

Hal tersebut siswa harus mampu untuk dapat mengukur berbagai macam jenis sudut dengan bantuan media agar mampu untuk membedakan berbagai macam sudut

3) Siswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis objek-objek di lingkungan sekitar

Hal tersebut siswa harus mampu mengidentifikasi berbagai macam benda atau objek di sekitar siswa, seperti buku sudut yang terbentuk adalah 90 derajat dan lain sebagainya.

c) Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan

Zoltan P. Dienes (1916–2014) merupakan seorang guru matematika. dan psikolog pendidikan asal Hongaria yang sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan matematika. Menurut Dienes yang dikutip oleh Aisyah, (2007) berpendapat bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan lebih efektif melalui aktivitas fisik, permainan, dan penggunaan alat bantu (manipulatif) yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Hal tersebut mengandung arti bahwa jika benda- benda atau objek-objek dijadikan dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik pada pengajaran matematika.

Pada tahun 1950 teori Dienes lahir sebagai metode pengajaran matematika tradisional yang mengandalkan hafalan kemudian, Dienes menyadari bahwa melalui kegiatan hafalan banyak siswa mengalami kesulitan karena belum memiliki fondasi pengalaman konkret dalam memahami konsep matematika. Dienes mengusulkan bahwa matematika harus dipelajari melalui aktivitas fisik, permainan dan eksplorasi, dan Pada tahun 1960 Dienes mulai mengembangkan alat-alat konkret yang kini menjadi warisan terbesarnya.

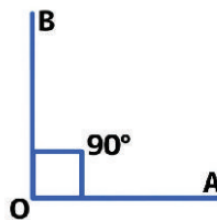
Teori belajar Dienes pada prinsipnya sangat relevan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan konsep Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Wahyudi, 2013). Melalui Penerapan media *corner clock* berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, secara langsung mengimplementasikan teori Zoltan. P Dienes yang menekankan penggunaan alat bantu konkret dimana jarum jamnya dapat dimanipulasikan ke berbagai bentuk sudut, sehingga siswa dapat memvisualisasikan konsep sudut yang bersifat abstrak ke dalam bentuk fisik yang dapat disentuh oleh siswa. Melalui Penerapan permainan diharapkan siswa dapat antusias dan terlibat aktif dalam menjawab soal yang tersedia sehingga siswa merasa bangga saat berhasil menjawab menjawab soal dengan benar, sehingga siswa tidak merasa tertekan selama kegiatan belajar berlangsung dan menumbuhkan sikap positif terhadap pelajaran matematika.

d) Materi Jenis – Jenis Sudut

1) Sudut Siku-siku

Sudut yang ukurannya tepat 90° disebut sudut siku-siku. Pada gambar di samping ukuran $\angle AOB = 90^\circ$, sehingga $\angle AOB$ adalah sudut siku-siku. Kaki sudut OA dan OB saling tegak lurus.

Gambar 2. 1 sudut siku-siku



2) sudut Lurus

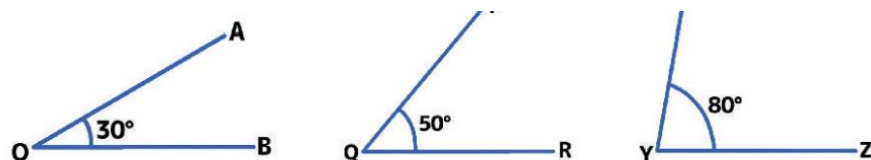
Sudut yang ukurannya tepat 180° (dua kali sudut siku-siku) disebut sudut lurus. Pada gambar di samping ukuran $\angle AOB = 180^\circ$, sehingga $\angle AOB$ adalah sudut lurus. Kaki sudut OA dan OB membentuk garis (lurus).

Gambar 2. 2 sudut lurus



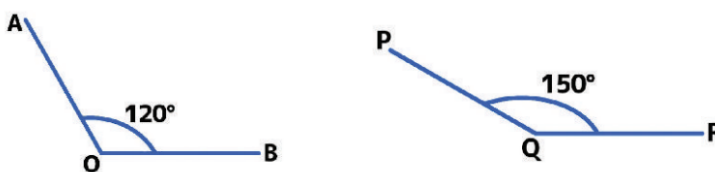
3) Sudut Lancip Sudut yang ukurannya lebih dari 0° dan kurang dari 90° disebut sudut lancip. Pada gambar di bawah, ukuran $\angle AOB$, $\angle PQR$, dan $\angle XYZ$ semuanya kurang dari 90° . Tiga sudut tersebut masing-masing

Gambar 2. 3 sudut lancip



- 4) Sudut Tumpul Sudut yang ukurannya lebih dari 90° dan kurang dari 180° disebut sudut tumpul. Pada gambar di bawah, $\angle AOB$ dan $\angle PQR$ adalah sudut tumpul.

Gambar 2. 4 sudut tumpul



B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Adapun penelitian yang ditulis oleh novike utami 2015 dengan judul *Penggunaan Media Jam Sudut Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar, dengan pendekatan kuantitatif*, menyatakan bahwa terdapat perubahan yang signifikan hal ini dapat dilihat dari perbedaan dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan menggunakan media jam sudut yakni 52, 81 dengan sesudahnya yakni 81,56 dapat dilihat adanya perubahan yang signifikan (wahud & Purwanto, 2015).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Dewi 2021 dengan judul *Penggunaan Media Jam Sudut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas III Min 2 Aceh Jaya*, dengan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menyatakan adanya perubahan setelah penggunaan alat peraga jam sudut namun mengalami perubahan dari siklus 1 sampai siklus 3 dalam pelaksanaannya pada siklus 1 peserta didik yang tidak tuntas dalam

belajar, pada siklus 2 menyatakan ada beberapa siswa yang nilainya di atas rata – rata KKM. Tetapi masih ada juga yang nilainya dibawah rata – rata KKM, sedangkan pada siklus yang ke- 3 semua peserta didik sudah diatas rata- rata KKM semua (Mauliddiyah, 2021).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Mayasari, M, dkk (2019), dengan judul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Jam Sudut Dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil prestasi belajar siswa SD, dengan pendekatan kuantitatif. Metode pelaksanaan pada program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu metode pelatihan secara langsung kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri Sukosewu kab. Bojonegoro, dengan sejumlah 30 siswa kelas IV dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa, Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa hasil prestasi belajar siswa atau nilai pretest sebelum menggunakan media pembelajaran dengan metode diskusi rata-rata nilai yang diperoleh masih $< KKM$, setelah menggunakan media pembelajaran jam sudut dengan metode diskusi diperoleh hasil nilai post test prestasi belajar siswa mengalami peningkatan, banyak siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata ≥ 75 hampir 98%. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran (Mayasari et al., 2019).
4. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yanky Fadhlika Isnaeni Syah Putra dkk, dengan judul ” Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada

Materi Pengukuran Sudut Menggunakan Metode Demonstrasi Dengan Alat Peraga Media Jam Sudut Kelas IV SD Negeri Sumberrejo 1” penelitian tersebut menggunakan pendekatan PTK penelitian Tindakan Kelas) dengan hasil Nilai rata-rata matematika pada pembelajaran prasiklus I hanya dengan rata-rata 5,7 di bawah syarat KKM. Sekitar 50% siswa kesulitan untuk memahami materi yang telah diajarkan kepada mereka. Setelah siklus I selesai terlihat nilai rata-rata siswa yaitu 6,8 mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa sangat dekat dengan standar KKM.

Dari berbagai penelitian terdahulu sebagian besar hanya berfokus pada aspek hasil belajar saja, belum secara mendalam mengeksplorasi bagaimana pembelajaran dirancang agar menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian terdapat gap penelitian yang belum digali yaitu bagaimana media *corner clock* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2023), kerangka berpikir merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dtuju. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat anak dalam belajar matematika hal tersebut disebabkan karena persepsi siwa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehigga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami meteri. Berdasarkan permasalahan tersebut media *corner clock* menjadi solusi karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi

juga terlibat aktif dalam pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan teori Zoltan. P. Dienes yaitu belajar dengan benda konkret dengan memanipulasi media menjadi berbagai bentuk sudut pembelajaran Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fadhlika dkk (2023) media *corner clock* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat membantu siswa memahami materi dengan baik, dibuktikan hasil nilai siswa di atas rata-rata KKM. berikut kerangka berpikir dalam penelitian :

Gambar 2. 5 kerangka berpikir

