

BAB V PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dilakukan analisis data temuan hasil penelitian akan dilakukan pembahasan agar lebih terperinci dan terurai, maka pembahasan ini akan disajikan sesuai dengan permasalahan peneliti.

A. Penerapan Media *Corner Clock*

Penggunaan media *corner clock* diyakini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis sudut. Berdasarkan hasil penelitian tersebut media pembelajaran sangat berpengaruh dalam memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi, dengan adanya media guru sangat terbantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhlika Isnaeni Syah Putra dkk, (2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga jam sudut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dalam penerapannya guru memanipulasi jarum jam menjadi berbagai bentuk sudut. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Zoltan. P dienes yang menyatakan bahwa konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa jika benda- benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika (Aisyah, N, 2007). Dengan penerapan media ini, peserta didik dapat melihat langsung berbagai macam bentuk sudut melalui pergerakan jarum jam yang

terbentuk sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam membedakan berbagai macam jenis sudut

Guru menggunakan pukul 3 sebagai patokannya membentuk sudut siku-siku jika jarum mengecil membentuk sudut lancip dan Ketika jarum lebih membesar dari pukul 3 maka terjadi sudut tumpul, peserta didik tinggal mengalikan dengan angka 30. Sehingga melalui sarana media ini peserta didik mampu membedakan berbagai jenis sudut dan besar sudut. Penggunaan media *corner clock* juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi peserta didik terlibat aktif dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Melalui metode bermain kelompok, peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam menjawab soal untuk memperebutkan skor tertinggi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.

Dengan demikian, penggunaan media *corner clock* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi jenis-jenis sudut, sehingga guru dapat mengatasi kesulitan siswa dengan menjelaskan konsep-konsep abstrak, menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan, dan secara bertahap meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Media ini juga memberikan inspirasi bagi guru untuk menciptakan alat bantu ajar yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa mereka.

Pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan, dari yang biasanya guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah, menyebabkan siswa merasa ngantuk dan cepat bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar matematika sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan apabila siswa dapat menjawab soal dengan benar dilihat dari ekspresi siswa saat menjawab dengan benar akan teriak “yeeyyy” sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi apabila siswa belajar dalam kondisi senang.

B. Hasil Penerapan Media *Corner Clock*

Penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, khususnya pada materi jenis-jenis sudut. Peserta didik yang belajar dengan rasa senang menyebabkan pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah difahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan oleh guru, hampir 86,6% siswa mampu menjawab soal dengan nilai yang sangat memuaskan secara individu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanky Fadhlika dkk (2023) Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media pada siklus I sekitar 50% Siswa kesulitan untuk memahami materi yang telah diajarkan, pada siklus ke II 6,8 mengalami peningkatan, dan pada siklus ke-III setelah menggunakan media jam sudut siswa memperoleh nilai 100% diatas dari KKM. Selain itu

juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita Dewi (2021) 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. Adapun penellitian yang dilakukan oleh enelitian yang dilakukan oleh Novi Mayasari, dkk (2019), menyatakan 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%.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Penerapan media *corner clock* sangat berpengaruh dalam pemahaman peserta didik terhadap materi jenis-jenis sudut. sebelum pemberlakuan media guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Akan tetapi setelah guru menerapkan media pembelajaran *corner clock* siswa menjadi lebih mudah

dalam memahami materi sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan sangat mudah dan mendapatkan nilai di atas rata-rata KKM.

Keberhasilan penerapan media *corner clock* dalam penelitian-penelitian terdahulu di dukung oleh teori-teori seperti konstruktivisme, dimana siswa aktif membangun pengetahuan, menurut teori Bruner, belajar melalui tindakan dan visualisasi, dan teori sosial Bandura lingkungan belajar yang merangsang dan model yang efektif meningkatkan motivasi dan hasil. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Zoltan. P Dienes menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media konkret yang dimanipulasikan kedalam bentuk permainan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi, hal tersebut sesuai dengan riset beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan sebelum pemberlakuan menggunakan media nilai siswa rata-rata masih dibawah KKM, sedangkan setelah pemberlakuan media nilai siswa meningkat di atas rata-rata KKM. Pemanfaatan media *corner clock* dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan menarik, yang dapat mengatasi masalah kebosanan dan kesulitan pemahaman yang muncul dari metode ceramah.

C. Kelebihan Penerapan Media *Corner Clock*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas dan siswa terkait penggunaan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Dapat Membantu Guru Dalam Menjelaskan Materi

Dengan adanya media *corner clock*, guru dapat menjelaskan materi jenis – jenis sudut dengan sangat mudah menggunakan media *corner clock* ini dikarenakan guru tidak perlu menggambar satu satu bentuk sudut di papan tulis cukup dengan menggerakkan jarum jam sesuai dengan bentuk sudut yang diinginkan Hal tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan variasi metode mengajar yang divariasikan dalam bentuk permainan yang lebih menarik dan pembelajaran jadi tidak monoton, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dengan baik. Hal ini sangat didukung oleh hasil penelitian Yanky Fadhlika dkk (2023), dengan menggunakan metode demonstrasi dengan alat peraga jam sudut. Yanky berpendapat bahwa, alat peraga mempermudah guru dalam menjelaskan materi dibandingkan dengan metode ceramah. Hal tersebut memungkinkan guru untuk menciptakan metode mengajar yang lebih menarik,

2. Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran

Penerapan media *Corner Clock* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dilaksanakan dalam bentuk permainan edukatif dapat menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan, semangat, dan kompetitif. Berdasarkan kegiatan permainan perebutan point siswa tampak antusias untuk mendapatkan point, sehingga siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara aktif terlibat dalam penggunaan media, dengan

menjawab soal dalam permainan perolehan skor tertinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novi Mayasari, dkk (2019), menyatakan bahwa pemanfaatan media jam sudut dapat meningkatkan keaktifan siswa di mana siswa membangun pengetahuannya secara aktif, serta teori sosial Bandura yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan motivasi siswa dalam proses belajar.

3. mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penerapan media terbukti efektif dalam membantu siswa membedakan berbagai jenis sudut karena siswa dapat melihat langsung bentuk-bentuk jenis sudut dari pergerakan jarum jam yang dimanipulasikan menjadi bentuk sudut. Pernyataan tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan dengan siswa dapat menganalisis media dengan melihat secara langsung dan memanipulasi jarum jam ke dalam berbagai bentuk sudut, sehingga siswa lebih mudah membedakan jenis-jenis sudut.

4. Pembelajaran menjadi menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan tujuan dari media *corner clock* adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Keberhasilan ini membuat siswa merasa lebih, semangat dalam belajar sehingga matematika tidak lagi sebagai mata pelajaran yang sulit dan menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang efektif, suasana yang positif, dan tidak hanya produktif secara akademis, tetapi juga meningkatkan

pengalaman belajar. Hal tersebut didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Novi Mayasari. M, dkk (2019) menyatakan bahwa matematika tidak lagi terasa sulit ketika siswa merasa senang. Hal tersebut menciptakan lingkungan belajar yang positif dan efektif, sesuai dengan teori sosial Bandura yang menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi. Keberhasilan dalam membuat pembelajaran menyenangkan adalah kunci untuk meningkatkan pengalaman belajar secara menyeluruh dan mendorong produktivitas akademis.

Hal tersebut sangat cocok digunakan pada siswa kelas rendah dalam pemahaman materi jenis – jenis sudut. Dikarena siswa kelas III masih dalam tahap perkembangan berpikir konkret jadi dengan adanya media corner clock siswa lebih mudah dalam memahami materi.

D. Kelemahan penerapan media corner clock

1. Perlu pengawasan guru dalam penerapannya

Media Corner Clock dalam penerapannya masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru. Salah satu kelemahan utama adalah bahan dasar media yang digunakan. *Media corner clock* ini dibuat dari kertas karton yang ditempelkan pada styrofoam menggunakan double tape. Bahan styrofoam yang digunakan cenderung mudah patah dan tidak tahan lama, terutama jika digunakan dikelas rendah tanpa pengawasan guru mengingat karakteristik anak kelas rendah yang masih suka berlarian dan bermain jadi dalam penerapannya harus dengan pengawasan guru.

Media *corner clock* sangat efektif dalam pendidikan matematika, terutama ketika digunakan untuk materi sudut. Media ini mempermudah guru dalam menjelaskan materi karena memungkinkan metode pengajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan, hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh (Yanky Fadhlika dkk, 2023). Media *corner clock* juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui permainan edukatif. Media ini juga membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan sangat mudah dengan mengamati secara langsung bentuk sudut yang terbentuk oleh jarum jam. Dengan demikian ada kelebihan juga ada kekurangan. Siswa kelas rendah sebagian besar masih suka berlarian kesana kemari, sehingga dalam Penerapan media harus dengan pantauan oleh guru.