

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Efektivitas Penggunaan Balok Warna-warni

a. Definisi Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang artinya berhasil atau sesuatu yang dilakukan dengan sukses. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai kesesuaian penggunaan, hasil guna atau dukungan untuk tujuan (Mamonto, dkk., 2022: 3).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti ada efeknya, manjur, mujarab, mapan. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya secara ideal. Efektivitas dapat dikatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y (Ahmad, dkk., 2022: 6762).

Menurut Gill.Mc.E dalam Monica Feronica Bormasa (2022:132), efektivitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau alat yang sesuai untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Wiyono (2007: 137) “Efektifitas merupakan suatu

kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan”.

Menurut Steers menyatakan bahwa yang terbaik dalam efektivitas ialah memperhatikan secara serempak tiga buah konsep yang saling berkaitan (1) optimalkan tujuan-tujuan (2) perspektif sistem dan (3) tekanan pada segi perilaku manusia dalam susunan organisasi. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai (Rifani dan Azimah, 2023: 26).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ukuran tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan atau hasil akhir dari pencapaian suatu tujuan.

Suatu kegiatan yang dijalankan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dan terealisasinya tujuan tersebut maka semua itu akan sia-sia. Sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah Q.S. Al-Kahfi ayat 103-104 yang berbunyi:

قُلْ هَلْ نُنَبِّئُكُمْ بِالْأَخْسَرِينَ أَعْمَالًا ﴿١٠٣﴾ الَّذِينَ ضَلَّ سَعْيُهُمْ فِي الْحَيَاةِ

الدُّنْيَا وَهُمْ يَحْسَبُونَ أَنَّهُمْ يُحْسِنُونَ صُنْعًا ﴿١٠٤﴾

Artinya: Katakanlah: “Apakah akan kami beritahukan kepadamu tentang orang-orang paling merugi perbuatannya?” Yaitu orang-orang yang

telah sia-sia perbuatannya dalam kehidupan dunia ini, sedangkan mereka menyangka bahwa mereka berbuat sebaik-baiknya”. (Q.S. Al-Kahfi: 103-104).

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang paling merugi amalannya adalah orang-orang yang mengikuti hawa nafsu mereka dalam beramal dalam rangka tujuan mereka untuk mencapai keuntungan dan keutamaan. Sehingga akibatnya beramal dengan cara demikian itu, mereka terjatuh dalam kerusakan dan mereka tidak akan mencapai tujuannya.

Menurut Slavin ada 4 indikator dalam menentukan tingkat keefektivan sebuah pembelajaran yaitu:

- 1) Terjadinya peningkatan pada kualitas pembelajaran baik dari segi pemahaman maupun keterampilan.
- 2) Adanya kesesuaian tingkat pembelajaran. Pada ciri ini guru harus memastikan seberapa pahamnya siswa terhadap materi tersebut.
- 3) Insentif, adalah seberapa besar dan seringnya guru memberikan motivasi, memberikan pemahaman dan memberikan tugas kepada siswa
- 4) Waktu. Dari segi waktu dikatakan efektif apabila ia diselesaikan tepat pada waktunya atau sesuai dengan waktu yang ditentukan.

b. Definisi Balok Warna-warni

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Menurut Sukiman, media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya (Itryah dan Pertiwi, 2024: 9532).

Menurut Asmawati (2008: 11), balok dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial, dan banyak lagi). *Chidren Resources Internasional* (CRI) dijelaskan bahwa media balok adalah alat edukatif yang terbuat dari kayu atau plastik berbentuk balok dengan bentuk-bentuk yang beragam, dan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari menyusun, merangkai dan membangun (Rosmiati, dkk., 2021: 21).

Balok merupakan media yang berukuran kecil dengan bentuk yang bermacam-macam bentuk dan warna yang berbeda-beda dan dapat digunakan untuk

sarana pembelajaran seperti mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal simbol angka, mengenal pola dan ukuran (Ardiyah dan Priendarningtyas, 2022: 43).

Piaget menyatakan bahwa pada tahap pra-operasional, anak-anak belajar melalui objek konkret dan balok kayu menjadi media yang tepat untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman. Melalui interaksi dengan balok, anak-anak memahami konsep-konsep matematika dasar dan berpikir logis (Kusmarlaningsih dan Aisyah, 2025: 1459).

Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga menyebabkan siswa lebih senang dan bersemangat (Lubis dan Rambe, 2021: 87).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media balok warna-warni adalah suatu alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengenalkan konsep matematika dasar melalui kegiatan bermain konstruktif.

Sebagai pendidik harus menyampaikan pesan berdasarkan ajaran agama, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang Telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S An Nahl: 44).

Dari ayat di atas dapat diterangkan bahwa Allah SWT telah memberikan Al-Qur'an untuk disampaikan kepada umat manusia. Dalam hal ini Pendidik wajib menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan pendidik harus memikirkan materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik serta media untuk penyampaian materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga berkembang secara optimal.

Menurut Asmawati dalam Rosmiati, dkk., (2021: 22) ada empat indikator tahapan perkembangan anak dalam bermain balok yaitu:

- 1) Tahap 1 : Membawa balok (bermain fungsional) anak yang belum pernah bermain dengan balok sebelumnya, akan membawa balok berkeliling atau memuatnya ke dalam truk (mainan) dan membawanya.
- 2) Tahap 2: Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menumpuk atau mengatur balok di lantai adalah tahap berikutnya.
- 3) Tahap 3: Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan. Penggunaan jalan pada tahap 2 menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata.
- 4) Dan tahap 4: Membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik). Anak yang berpengalaman dengan balok dapat meletakkan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian.



Gambar 1. Balok Warna-Warni

2. Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik

a. Definisi Hasil Belajar

Pada hakikatnya belajar merupakan segala sesuatu atau kondisi yang terjadi disekitar kita. Belajar juga merupakan salah satu faktor pendukung dalam pembentukan kepribadian siswa atau peserta didik. Belajar adalah sesuatu yang dapat mengubah kepribadian seseorang ketika telah berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, minat-bakat (Telaumbanua dan Laoli, 2023: 608).

Hasil belajar terdiri dari dua istilah yang mempunyai arti berbeda, yaitu "hasil" dan "belajar." Belajar adalah aktivitas guna mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman yang dialami secara individu, kelompok, atau dengan bimbingan pendidik, yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan (Agrifina, dkk., 2024: 423).

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian belajar siswa seberapa jauh siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif yaitu berkaitan dengan

pengetahuan, kemampuan psikomotorik yaitu keterampilan dan kemampuan afektif yaitu bagaimana siswa bersikap dengan baik (Afdal, dkk., 2024: 292).

Menurut Munawar (2020), hasil belajar merupakan suatu tujuan dalam proses pembelajaran yang memiliki kedudukan terpenting yang harus dicapai oleh peserta didik. Dengan mengetahui hasil belajar peserta didik dapat melihat kemajuan pemahaman dari peserta didik itu sendiri, Oleh karenanya hasil belajar menjadi parameter penting untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pembelajaran dalam semua mata pelajaran. Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. (Agusti dan Aslam, 2022: 5795).

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang mengedepankan perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran. Dalam teori ini, belajar dianggap sebagai perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh adanya interaksi antara stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan peserta didik (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur (Fithriyah, 2024: 15).

Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (Dale's Cone of Experience) dalam Arsyad (2014:13)

mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu (Lubis dan Rambe, 2021: 87).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang dicapai setelah melaksanakan proses belajar di mana perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ayat ini menekankan bahwa hasil belajar yang baik berbanding lurus dengan usaha yang dilakukan. Sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah Q.S An-Najm: 39-40 yang berbunyi :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Artinya: “Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan bahwa sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).” (Q.S An-Najm: 39-40).

Menurut Benjamin S. Bloom dalam (Telaumbanua dan Laoli, 2023: 609) dengan *Taxonomi of edication objective* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3

macam menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Ranah kognitif ini terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), penguraian atau penjabaran (C4), pepaduan (C5) dan penilaian (C6).
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa berhasil disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Ranah afektif yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik yakni persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

b. Definisi Perkalian

Perkalian adalah salah satu dari empat operasi dasar didalam aritmatika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan, dan pembagian). Operasi perkalian ini biasa juga disebut sebagai penjumlahan berulang, karena memerlukan tahap berfikir yang lebih kompleks pada diri anak (Sitepu, 2022: 286).

Dalam pembelajaran matematika di tingkat SD/MI, definisi perkalian yang digunakan yaitu perkalian sebagai penjumlahan berulang. Definisi ini hanya dapat digunakan untuk perkalian bilangan bulat positif kali bilangan positif, atau bilangan positif kali bilangan negatif. Dalam definisi ini, 3×5 dapat dijelaskan sebagai banyaknya buah jeruk dalam 3 keranjang, dimana tiap keranjang berisi 5 buah jeruk (Nurwahida dan Haidar, 2023: 114).

Menurut Untoro, perkalian merupakan penjumlahan secara berulang-ulang yang dipandang paling sulit dipelajari atau diajarkan anak SD. Kemampuan perkalian yang dimiliki siswa tidak hanya berpusat pada penyelesaian operasi perkalian matematika dasar, tetapi juga mampu untuk menyelesaikan operasi perkalian matematika yang lebih kompleks (Laela, dkk., 2024: 1606).

Sumayeka (2011) Perkalian merupakan konsep dasar yang mendukung konsep matematika seperti: pembagian, pecahan, dan persen. Ini menunjukkan pentingnya kemampuan perkalian diberikan sejak kelas II SD sebagai pengetahuan dasar siswa menghadapi pembelajaran matematika tingkat lanjut (Sunedi, 2021: 115).

Teori belajar Bruner mendasari untuk mempelajari perkalian, diasumsikan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian akan semakin berkembang. Dengan berkembangnya pemahaman siswa maka siswa tidak lagi menghafal perkalian tetapi dapat memaknai apa itu perkalian. Salah satu penelitian yang menggunakan teori belajar Bruner menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar siswa (Sarita & Pratini, 2025: 91).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Perkalian merupakan proses aritmatika dasar di mana satu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang.

Menurut Rismen (2021) menyatakan terdapat beberapa indikator pemahaman konsep perkalian sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;

- 2) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut;
- 3) Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma;
- 4) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari;
- 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi Matematika.

Dalam Al-Qur'an tidak berbicara operasi perkalian bilangan secara eksplisit (tegas), ternyata Al-Qur'an memberikan suatu gambaran yang akan memunculkan operasi perkalian bilangan. Pada surat al-Baqarah ayat 261 disebutkan :

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَتَتْ سَنَعًا
سَتَابِلَ فِي كُلِّ سُبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ
وَاسِعٌ عَلِيمٌ (٢٦١)

Artinya: “Perumpaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya di jalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipatgandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Luas (karunianya-Nya) lagi Maha Mengetahui.” (Q.S al-Baqarah: 261).

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa satu benih akan menumbuhkan 7 bulir, dimana tiap-tiap bulir akan terdapat 100 biji. Sehingga ada 100 bulir sebanyak 7 kali, atau dapat dituliskan sebagai berikut: $100+100+100+100+100+100+100$. Dengan demikian, muncul operasi perkalian bilangan dari operasi penjumlahan yaitu penjumlahan berulang.

Contoh penggunaan media balok warna-warni dalam operasi perkalian bilangan cacah adalah sebagai berikut:

$$3 \times 4 = \dots$$

Cara:



Gambar 2. Contoh Cara Penggunaan Media Balok Warna-Warni

Keterangan:

- 1) Buat Kelompok Pertama: Susun 4 balok dalam satu baris/kelompok.
- 2) Buat Kelompok Kedua: Susun 4 balok lagi dalam baris terpisah.
- 3) Buat Kelompok Ketiga: Susun 4 balok terakhir dalam baris ketiga.
- 4) Hitung Total: Gabungkan ketiga kelompok dan hitung totalnya ($4 + 4 + 4 = 12$). Tekankan bahwa ini sama dengan 3 kelompok yang masing-masing berisi 4 balok, atau 3×4 .

Dengan cara ini, anak dapat melihat representasi fisik dari perkalian, bukan hanya menghafal angka, sehingga konsep perkalian lebih mudah dipahami secara konkret.

c. Definisi Peserta didik

Secara etimologi peserta didik adalah anak didik yang mendapatkan pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. Dalam perspektif Islam ada beberapa kata yang bisa disebut peserta didik yaitu murid, *tholib al-'ilm*, *tilmidz* (Chairuna, dkk., 2023: 11).

Pengertian peserta didik dalam sudut pandang Islam Jika berdasarkan pada konsep pendidikan sepanjang hayat (lifelong), maka dalam arti luas yang kita sebut dengan pelajar adalah setiap orang yang berusaha untuk berpartisipasi sebagai pelajar dalam pendidikan agar potensinya tumbuh dan berkembang, baik pada anak-anak maupun pada orang dewasa yang belum matang (Wahyudi, dkk., 2024: 569).

Sementara itu, bila merujuk kepada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang terdapat dalam BAB I Pasal 1 Ayat 4, dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Yang berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Faizah, 2022: 141).

Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan (Hasbulloh, 2010: 121). Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi

kebutuhan yang ada pada peserta didik (Ma'rifatin dan Kibtiyah, 2021: 4692).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, bisa dikatakan bahwa peserta didik adalah orang/individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya.

Teori yang dikemukakan oleh Piaget ini banyak dijadikan acuan atau landasan di kalangan pendidikan untuk dapat memahami karakter siswa mulai dari tingkatan Sekolah Dasar hingga tingkatan Sekolah Menengah Akhir. Menurut Piaget, tahapan perkembangan intelektual manusia adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Perkembangan

Usia	Tahap
0 tahun - 2 tahun	Sensorimotor
2 tahun - 7 tahun	Pra-operasi
7 tahun - 11/12 tahun	Operasi konkret
11 tahun – dewasa	Operasi formal

Terkait dengan substansi dalam pendidikan Islam dan hubungannya dengan peserta didik bisa tentunya dapat kita temukan dalam Al-Quran, salah satunya di

surah An-Nahl ayat 78, dan Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nahl [16]: 78 yang berbunyi sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S An-Nahl: 78).

Berdasarkan artian daripada ayat diatas maka ayat ini memberikan penjelasan bahwa dalam ayat tersebut digambarkan bahwa manusia pada awal kehidupannya belum memiliki kemampuan apa-apa. Allah swt memberinya pendengaran, penglihatan, dan hati yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan.

Saat proses belajar ada beberapa indikator yang bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Slameto (2015: 180), menyatakan bahwa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa.

- 1) Perasaan senang: bersemangat mengerjakan tugas, semangat saat proses pembelajaran, terlihat senang mengikuti pelajaran matematika.

- 2) Perhatian: memperhatikan guru saat memaparkan materi pelajaran, memperhatikan apa yang diajarkan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Keterlibatan Siswa: aktif dalam diskusi atau sering bertanya tentang pelajaran yang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi dan kemauan dalam belajar meningkat.
- 4) Ketertarikan: dorongan siswa untuk cenderung merasa suka pada orang, benda, aktifitas, atau bisa berupa pengalaman saat belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan berfungsi sebagai sumber untuk memperkuat dan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini membahas Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu. Berikut adalah penelitian relevan, yang telah ditemukan oleh peneliti:

1. Penelitian dilakukan oleh Muhammad Fiqri Alwi dan Rora Rizki Wandini Tahun 2023, tentang *“Penerapan Media Stik Es Krim Pelangi Dalam Pembelajaran Matematika Perkalian Pada Kelas II di MIN 4 Medan Barat”* (Alwi dan Wandini, 2023). Adapun hasil manfaat penelitian tindakan kelas, khususnya bagi peserta didik di MIN 4 yaitu 1) Peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar

Matematika. 2) Motivasi untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran matematika pada peserta didik bertambah. 3) Menciptakan rasa senang belajar matematika pada peserta didik selama pelajaran berlangsung. 4) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. 5) Peserta didik lebih mengerti dan memahami tentang penggunaan alat peraga stik es krim dalam perkalian.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media perkalian dengan stik es krim pelangi dengan penelitian kualitatif-deskriptif serta memfokuskan dalam pembelajaran matematika perkalian pada kelas II, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni dengan penelitian kuantitatif dan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalen Control Group Desain* serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.

2. Penelitian dilakukan oleh Elvi Mailani dan Yulia Hareza Tahun 2023, tentang “*Efektivitas Penggunaan Media Papan Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian Sekolah Dasar*” (Mailani dan Hareza, 2023). Hasil penelitian menunjukkan keefektifan penggunaan media papan bilangan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa

kelas IV SD Negeri 106162 Medan Estate pada periode pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media papan bilangan memberikan dampak yang bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV SD Negeri 106162 Medan Estate pada tahun ajaran 2022/2023. Tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal siswa menunjukkan peningkatan yang cukup besar, yaitu meningkat 100% (24 orang) sehingga diperoleh nilai ≥ 70 . kinerja siswa sangat kuat, nilai rata-rata PreTest sebesar 33,33 dan nilai rata-rata PostTest sebesar 85,42. Hasilnya, ada peningkatan signifikan sebesar 52,09.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian dengan penelitian kuantitatif. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media perkalian dengan papan bilangan menggunakan metodologi penelitian eksperimental dan desain *Pre-Experimental Design* serta memfokuskan pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dan desain *Nonequivalen Control Group Desain* serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.

3. Penelitian dilakukan oleh Cahyani, dkk., tahun 2021, tentang “Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam Pembelajaran Matematika Kelas I SD Muhammadiyah 1 Gondrong Kota Tangerang” (Cahyani, dkk., 2021). Untuk pengujian hipotesis pretes ini menghitung secara manual, dalam peneliti ini digunakan uji t dari hasil uji t diperoleh nilai sebesar $3,97 > 2,093$ artinya terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar Matematika dengan menggunakan media balok Cuisenaire dan yang tidak menggunakan media balok Cuisenaire. sedangkan untuk pengujian hipotesis kelas eksperimen $1,141 < 2,080$ artinya Tidak terdapat perbedaan pemahaman berhitung Matematika materi penjumlahan antara hasil data pretest dan posttest. Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar Matematika dengan menggunakan media balok Cuisenaire lebih tinggi dari pada tidak menggunakan media balok Cuisenaire.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media balok dan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalen Control Group Desain*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media balok Cuisenaire dan memfokuskan dalam berhitung penjumlahan Matematika siswa kelas I, sedangkan peneliti menggunakan

media balok warna-warni dengan peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.

4. Penelitian dilakukan oleh Marsya, dkk., Tahun 2025 tentang “*Efektivitas Penggunaan Media Roda Perkalian Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Perkalian di Kelas IV SD 106813 Amplas*” (Marsya, dkk., 2025). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar. Jumlah siswa yang tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) naik dari 18 siswa (60%) pada pretest menjadi 25 siswa (83,3%) pada posttest, atau meningkat sebesar 23,3%. Terjadi pergeseran konsentrasi nilai siswa dari interval rendah ke interval yang lebih tinggi setelah penggunaan media. Media Roda Perkalian Pintar terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian dengan penelitian kuantitatif. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media perkalian dengan Roda Perkalian Pintar menggunakan metode penelitian eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design* serta memfokuskan meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep perkalian di kelas IV,

sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dan desain *Nonequivalen Control Group Desain* serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.

5. Penelitian dilakukan oleh Hidayana, dkk., Tahun 2024, tentang “*Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok di TK PGRI Al Hidayah*” (Hidayana, dkk., 2024). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal warna setelah menerapkan media balok kelompok. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media balok kelompok memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, meningkatkan keterampilan motorik, dan memperkuat kemampuan sosial mereka. Sedangkan, keefektifan media balok dapat diketahui melalui daya ingat dalam menyelesaikan masalah saat proses pembelajaran konsep bilangan, bentuk, ukuran dan warna.

Persamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media balok. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan penelitian kualitatif-deskriptif serta

memfokuskan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna melalui penggunaan media balok kelompok di TK PGRI Al Hidayah, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalen Control Group Desain* serta peneliti memfokuskan penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.

Untuk memperjelas persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu penulis membuat tabel seperti berikut ini:

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas Peneliti
1	Penelitian dilakukan oleh Muhammad Fiqri Alwi dan Rora Rizki Wandini Tahun 2023, dengan judul “Penerapan Media Stik Es Krim Pelangi Dalam Pembelajaran Matematika Perkalian Pada Kelas II di MIN 4 Medan Barat” (Alwi dan Wandini, 2023).	Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media perkalian dengan stik es krim pelangi dengan penelitian kualitatif-deskriptif serta memfokuskan dalam pembelajaran matematika perkalian pada kelas II, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni dengan penelitian kuantitatif dan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i>	Fokus Penelitian mengacu pada Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.

			dengan desain <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.	
2	Penelitian dilakukan oleh Elvi Mailani dan Yulia Hareza Tahun 2023, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Papan Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian Sekolah Dasar” (Mailani dan Hareza, 2023).	Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian dengan penelitian kuantitatif.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media papan bilangan menggunakan metodologi penelitian eksperimental dan desain <i>Pre-Experimental Design</i> serta memfokuskan pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni dengan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> dan desain <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.	Fokus Penelitian mengacu pada Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.

3	Penelitian dilakukan oleh Cahyani, dkk., tahun 2021, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam Pembelajaran Matematika Kelas I SD Muhammadiyah 1 Gondrong Kota Tangerang” (Cahyani, dkk., 2021).	Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media balok dan penelitian kuantitatif dan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>Nonequivalen Control Group Desain</i>.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media balok Cuisenaire dan memfokuskan dalam berhitung penjumlahan Matematika siswa kelas I, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni dengan peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.	mengacu pada Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.
4	Penelitian dilakukan oleh Marsya et al., Tahun 2025 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Roda Perkalian Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Perkalian di Kelas IV SD 106813 Amplas” (Marsya, dkk., 2025).	Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan materi perkalian dengan penelitian kuantitatif.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan media perkalian dengan Roda Perkalian Pintar menggunakan metode penelitian eksperimen dan desain <i>pretest–posttest control group design</i> serta memfokuskan meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep perkalian di kelas IV, sedangkan peneliti menggunakan media balok warna-warni	Fokus Penelitian mengacu pada Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.

			menggunakan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> dan desain <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> serta peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.	
5	Penelitian dilakukan oleh Hidayana, dkk., Tahun 2024, dengan judul “ <i>Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok di TK PGRI Al Hidayah</i> ” (Hidayana, dkk., 2024).	Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media balok.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu menggunakan penelitian kualitatif-deskriptif serta memfokuskan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna melalui penggunaan media balok kelompok di TK PGRI Al Hidayah, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> serta peneliti memfokuskan penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III.	Fokus Penelitian mengacu pada Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Ibn Sina (Avicenna) (980–1037 M) menyatakan bahwa kerangka berpikir harus dimulai dengan premis yang benar dan berakhir dengan kesimpulan yang logis serta koheren. Sugiyono (2011) mendefinisikan kerangka berpikir sebagai alur pemikiran yang disusun berdasarkan teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Kerangka ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara variabel dalam penelitian dengan pendekatan yang logis dan rasional (Listiana dan Anam, 2025: 148).

Menurut Widayat dan Amirullah (2002) kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi masalah (objek) penelitian (Syahputri, dkk., 2023: 161).

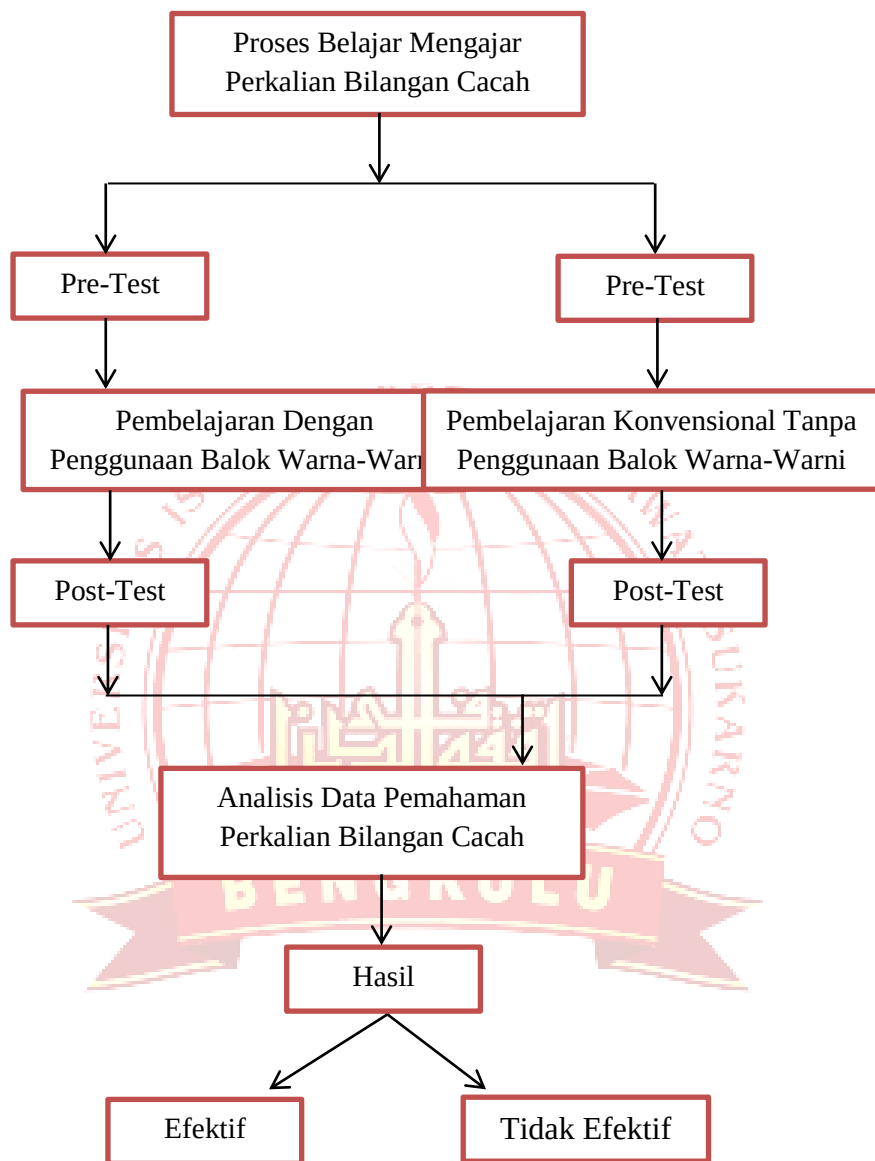
Kerangka berpikir merupakan fondasi intelektual yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian. Ia membimbing peneliti dalam merancang instrumen, memilih metode analisis, menginterpretasi data, hingga menarik kesimpulan. Tanpa kerangka berpikir yang kokoh dan jelas, penelitian akan berjalan tanpa arah yang pasti, dan hasilnya pun berpotensi kehilangan makna ilmiah (Haura et al., 2025: 398).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah elemen fundamental dalam penelitian yang berfungsi sebagai landasan berpikir sistematis bagi peneliti.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru, sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan media konkret berupa balok warna-warni.

Untuk lebih memperjelas alur pemikiran penelitian ini. Maka peneliti menunjukkan kerangka berpikir berbentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Menurut Ibnu, dkk., asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang diterima sebagai kebenaran tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu dan digunakan sebagai landasan dalam menganalisis serta menafsirkan hasil penelitian (Sholehah, dkk., 2025: 234).

Asumsi sebenarnya baru berupa perkiraan, prediksi atau ramalan. Asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai landasan dasar berpikir yang diyakini kebenarannya yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan data dan instrumen pengumpulan data (Nasution dan Murhayati, 2025: 13030).

Asumsi penelitian ialah semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian. Dalam penelitian umumnya menggunakan asumsi dasar karena faktor-faktor di kehidupan nyata sangat kompleks. Sebagian asumsi bisa disampaikan secara terbuka dan beberapa diantaranya tidak (Tabrani, 2023: 322).

Asumsi dasar yang ada di dalam pendekatan kuantitatif bertolak belakang dengan asumsi dasar yang dikembangkan di dalam pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada empat asumsi, yaitu ontology (hakikat dasar gejala sosial), epistemologi (hakikat dasar ilmu pengetahuan),

hakikat dasar manusia, serta aksiologi (tujuan dilakukannya suatu penelitian) (Afif dkk., 2023: 685).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa asumsi adalah suatu anggapan dasar tentang kebenaran suatu fakta yang tidak perlu dibuktikan lagi. Asumsi dalam penelitian ini adalah anggapan dasar bahwa penggunaan media balok warna-warni sebagai media pembelajaran konkret dapat meningkatkan hasil belajar perkalian siswa, tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu dalam konteks penelitian ini.

E. Hipotesis

Dalam dunia akademik dan penelitian ilmiah, istilah hipotesis memiliki peran yang sangat penting sebagai jembatan antara teori dan fakta empiris. Kata hipotesis berasal dari bahasa Yunani, yakni “hypo” yang berarti “di bawah” dan “thesis” yang berarti “pendirian” atau “pernyataan yang ditegakkan”. Secara terminologis, hipotesis dapat dipahami sebagai sebuah dugaan awal atau jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih memerlukan pembuktian melalui data dan analisis sistematis (Maskhuliah, dkk., 2025: 426).

Dalam sudut pandang statistika, hipotesis merupakan pernyataan yang berkaitan dengan parameter populasi dan merupakan dugaan terhadap nilai parameter tersebut berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Sementara itu, dalam konteks penelitian, hipotesis dipahami sebagai jawaban

sementara atas permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengujian (Halimah, dk., 2025: 10896).

Menurut Sugiyono, hipotesis dalam penelitian kuantitatif dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) Hipotesis deskriptif. Hipotesis ini berkaitan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif yang berkenaan dengan variabel mandiri. (2) Hipotesis komparatif. Hipotesis ini berkaitan dengan jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif di mana variabelnya sama tetapi populasi atau sampelnya yang berbeda. (3) Hipotesis asosiatif. Hipotesis ini berkaitan dengan jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yang menanyakan antara dua variabel atau lebih (Waruwu, 2023: 2904).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara sebagai suatu jawaban dimana kepastian dari jawaban tersebut perlu dibuktikan kembali kebenarannya dan keabsahannya.

Secara umum, hipotesis statistik terdiri atas dua jenis utama: hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (H_0) merupakan pernyataan yang diharapkan akan ditolak dalam proses pengujian, agar hipotesis alternatif (H_1) dapat diterima. Dalam menyusun H_0 , harus dirumuskan dengan jelas dan menyatakan nilai spesifik dari parameter yang diteliti. Sebaliknya, hipotesis alternatif bersifat lebih

fleksibel karena memungkinkan adanya berbagai kemungkinan nilai dari parameter tersebut. Sebagai contoh, jika hipotesis nol menyatakan bahwa proporsi suatu populasi adalah 0,5 ($p = 0,5$), maka hipotesis alternatif dapat berupa $p > 0,5$, $p < 0,5$, atau $p \neq 0,5$ tergantung arah pengujian yang digunakan (Maskhuliah, dkk., 2025: 428).

Berdasarkan penjelasan diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar perkalian antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada siswa kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar perkalian antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada siswa kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.

Berdasarkan penjelasan diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat efektivitas yang signifikan antara Penggunaan Balok Warna-Warni terhadap hasil belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat efektivitas yang signifikan antara Penggunaan Balok Warna-Warni terhadap hasil belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu.