

**PENGEMBANGAN MEDIA “COUNTING BOX”  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I  
MADRASAH IBTIDAIYAH AL – HIDAYAH MANGLI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah



Oleh:  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**NABILA NURINDAH RESTARI**  
NIM: T20194024  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA “COUNTING BOX”  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I  
MADRASAH IBTIDAIYAH AL – HIDAYAH MANGLI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Oleh:

**Nabila Nur Indah Restari**

NIM: T20194024



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Dosen Pembimbing

**Mohammad Kholil, S. Si., M.Pd.**

**NIP : 198606132015031005**

**PENGEMBANGAN MEDIA “COUNTING BOX”  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I  
MADRASAH IBTIDAIYAH AL – HIDAYAH MANGLI JEMBER**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dr. Hartono, M.Pd**  
NIP. 198609022015031001

**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**  
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. **Dr. Nino Indrianto, M.Pd**

2. **Mohammad Kholil, S, Si., M.Pd**

Menyetujui

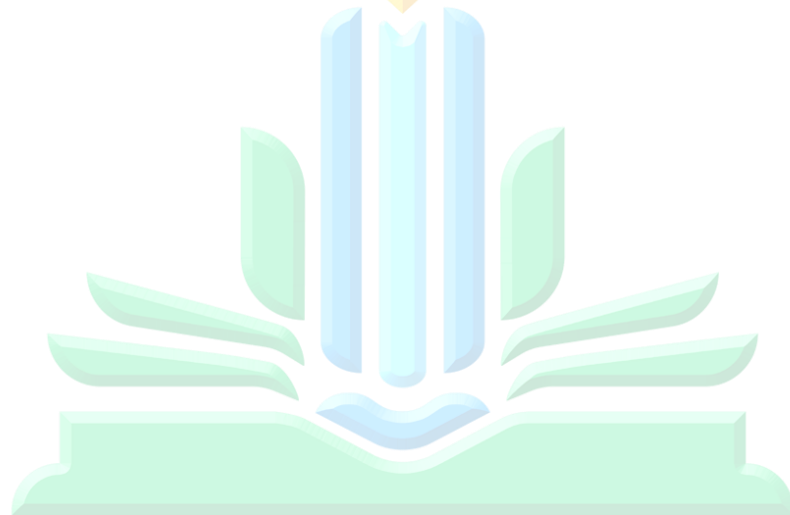
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Prof. Dra/Hj. Mukni'ah M.Pd.I.**  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ فَمَحَوْنَا آيَةَ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ مُبْصِرَةً لِنَبْتَغُوا  
فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلْنَاهُ تَفْصِيلًا

Artinya :“Dan Kami jadikan malam dan siang sebagai dua tanda (kebesaran Kami), kemudian Kami hapuskan tanda malam dan Kami jadikan tanda siang itu terang benderang, agar kamu (dapat) mencari karunia dari Tuhanmu, dan agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Dan segala sesuatu telah Kami terangkan dengan jelas.” (QS.al-Isra [17]:12).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Dan Terjemahan*, (Semarang: Asy – Syifa, 2000), 226.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang tak henti-hentinya senangtiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya hingga terselesaikannya tugas akhir ini. Sholawat serta salam tetap saya curahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw yang atas perjuangannya saya bisa menikmati indahnyanya dalam mencari ilmu. Sebagai terimakasih saya persembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Kedua Orang tua saya, yakni Bapak (Drs. Satu'ik) dan ibunda saya (Almh. Retno Andarini) yang selalu memberi cinta, kasih sayang, dukungan, serta kepercayaannya kepada saya sedari kecil hingga sekarang dan seterusnya. Tiada henti – hentinya saya ucapkan terimakasih telah melahirkan dan membesarkan saya sehingga dapat menyelesaikan jenjang perguruan tinggi. Terimakasih atas do'a yang selalu disertai kebaikan serta keberkahan.
2. Kakak kandung saya Puput Afrilia, Triski Ahmad Prakoso, Restu Dwi A, Resti Dwi A, Andi Kurnia Resanto dan adik saya M Fahmi Al Qodar, yang selalu memberikan semangat, arahan, serta nasihat yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Nabila Nur Indah Restari. 2023.** *Pengembangan Media “Counting Box” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember.*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Counting Box*, Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan Media *Counting Box*. Media *Counting Box* adalah sebuah alat yang terbuat dari bahan kayu atau triplek yang berbentuk persegi panjang.

Dalam pengembangan Media *Counting Box* ini memiliki beberapa rumusan masalah yang terdiri dari: (1) Bagaimana proses pengembangan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I. (2) Bagaimana kelayakan Media “*Counting Box*” Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I. (3) Bagaimana Kepraktisan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I. (4) Bagaimana Keefektifan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I.

Tujuan penelitian ini adalah: (1). Mengetahui proses pengembangan media “*Counting Box*” pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. (2). Mengetahui keefektifan Media “*Counting Box*” pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. (3). Mengetahui kelayakan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember. (4). Mengetahui Keefektifan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Kemudian teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis Statistik Deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1). Proses Pengembangan Media *Counting Box* menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media *Counting Box*, tahap *development* dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 10 siswa dan tahap skala besar dengan 30 siswa, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. (2). Hasil kelayakan Media *Counting Box* oleh validator ahli media 88% dengan kategori layak, oleh validator materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sehingga mendapatkan rata – rata 87%

dengan kategori sangat layak dan dinyatakan layak oleh pengguna skala kecil.(3). Hasil kepraktisan oleh guru dan peserta didik mendapatkan 89% Dengan kategori praktis oleh peserta didik dan 90 % dikategorikan sangat praktis oleh guru.(4). Hasil keefektifan mendapatkan hasil 84,15% yang diperoleh melalui soal pretest dan posttest yang menunjukkan media *Counting Box* efektif untuk digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media “*Counting Box*” Pada Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL - Hidayah Mangli Jember”. Sholawat serta salam tetap tercurahl limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang-benderang seperti saat ini. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Babun Suharto, SE., MM., selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Ahmad Siddiq Jember yang telah menerima Penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Shiddiq Jember.
2. Ibu Prof Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Ahmad Siddiq Jember yang telah berjuang untuk memajukan fakultas.
3. Bapak Dr. Ri'an Humaidi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Ahmad Siddiq Jember.



5. Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan proses pengerjaan skripsi.
6. Bapak Musahra, S.Ag., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyyah AL - Hidayah yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian, membantu serta memfasilitasi terkait data skripsi.
7. Ibu Ulfah Ismiyati selaku Guru Kelas I serta staff maupun siswa Madrasah Ibtidaiyyah Al- hidayah yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.
8. Teman – teman khususnya PGMI D1 yang telah berjuang bersama sampai akhir masa perkuliahan ini.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, Penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini, agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat lebih baik.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik, dukungan yang telah diberikan kepada penulis, diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Jember, 22 JUNI 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
**Nabila Nur Indah Restari**  
T20194024

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>31</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	32
C. Uji Coba Produk.....	35
D. Lokasi Penelitian.....	36
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>44</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	44
B. Analisis Data .....	65
C. Revisi Produk.....	71
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	77
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	78
C. Kesimpulan.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 3.1 Kategori penilaian skala Likert .....	41
Tabel 3.2 Kualifikasi tingkat kelayakan. ....	42
Tabel 3.3 Kualifikasi tingkat Kepraktisan .....	43
Tabel 3.4 Kriteria Normalis gain .....	43
Tabel 4.1 Pemetaan KI dan KD .....	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa.....	57
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru .....	58
Tabel 4.6 Pretest Posttest Siswa.....	60
Tabel 4.7 Kriteria Normalis gain .....	63
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli.....	64
Tabel 4.9 Hasil Validasi kelayakan.....	66
Tabel 4.10 Hasil Respon peserta Didik.....	67

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media Counting Box .....	47
Gambar 4.2 Proses kegiatan pendalaman Materi .....	54
Gambar 4.3 Penyampaian materi dan penyebaran Angket .....	55
Gambar 4.4 Penggunaan media Counting Box .....	55
Gambar 4.5 Mengerjakan soal posttest .....	56
Gambar 4.6 Media sebelum Revisi .....	72
Gambar 4.7 Media setelah direvisi .....	72
Gambar 4.8 Materi modul ajar sebelum Revisi .....	73
Gambar 4.9 Materi modul ajar setelah Revisi .....	73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan hal yang menjadi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga diperlukan manusia yang utuh, yaitu manusia yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk berfikir kritis dan kreatif.<sup>1</sup> Karena untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berfikir kritis dan kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media juga memiliki kemampuan dan karakteristik spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula, dan itu pun memiliki sebuah media pembelajaran yang membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Menurut H. Malik juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik

---

<sup>1</sup> Bambang Hermanto, "Perekayasa Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa," *Foundasia* 11, no. 2 (2020): 52–59.

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>2</sup> oleh karena itu, untuk Menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan sangat menyenangkan , maka seorang pendidik harus kreatif dan memiliki banyak cara untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi – materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Maka dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan materi agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena inilah justru menjadi sasaran media pembelajaran. Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa peserta didik atau daya tingkat pola pikir peserta didik, pendidik akan mengalami kesulitan untuk mencapai kesuksesan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:


  
 أُذْعِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Alquran surat an Nahl ayat 125).

---

<sup>2</sup> Ilyas Ismail , Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran (Makasar : Cendikia Publisher, 2020).43

Dari ayat diatas dapat dinyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek, serta pesan harus santun, dan jika peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan oleh pendidik maka harus dijelaskan dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan disini adalah dengan berbahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Banyak sekali macam – macam media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran dikelas untuk peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *counting Box* ( kotak hitung). Media *counting Box* termasuk jenis yang terbuat dari bahan kayu atau triplek dan berbentuk kubus yang mampu memberikan efek menarik , karena didalamnya ada rak telur dan ada gambar an yang menarik peserta didik untuk mencobanya. media tersebut tepat untuk diterapkan pada peserta didik saat pembelajaran, karena media tersebut dapat menarik minat belajar pada peserta didik. pengertian lain dari Media *Counting Box* adalah sebuah alat yang sengaja dibuat menyerupai *box* yang memiliki model 3 dimensi. Jonkenedi mengemukakan bahwa alat tiga dimensi adalah media bisa digunakan dan tepat dalam rangka untuk proses menarik minat dan menumbuh semangat siswa pada saat pembelajaran, mungkin karena media *Counting Box* memiliki bentuk tampilan dan isi yang konkret sehingga mampu membuat siswa lebih giat dan interaktif selama kegiatan pembelajaran dalam kelas.

Salah satu mata pembelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah matematika. Sehingga pembelajaran ini kurang diminati oleh peserta



didik. Matematika diberikan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.<sup>3</sup> Mata pembelajaran disekolah dasar mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan – kemampuan yang diberikan melalui pembelajaran matematika sebagaimana tercantum dalam fungsi pendidikan nasional yang berdasarkan undang – undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berbunyi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar dan memahami matematika adalah bernalar dan berpikir logis.<sup>4</sup>

Mata pelajaran matematika ini adalah ilmu yang mencakup beberapa ilmu lainnya, hal ini berarti ilmu pelajaran lainnya tentu butuh kajian ilmu dari matematika itu sendiri. Karena matematika ini memiliki peran penting maka hal-hal terkait matematika seperti bentuk simbol, dalil, rumus, konsep, maupun ketetapan, yang menunjang ilmu matematika ini dapat digunakan sebagai bantuan dalam hal menghitung, mengukur, menilai, dan juga menaksir suatu hal.<sup>5</sup> Adapun dalil dalam al – Qur'an yang membahas tentang penjumlahan sebagai berikut:

وَلَبِئُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Artinya: “mereka tinggal dalam gua selama tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi).” (Q.S. Al – Kahfi : 25)

<sup>3</sup> Mohammad Kholil, “ Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.” FENOMENA 15, No. 2 (januari 11, 2023): 351 – 70.

<sup>4</sup> Mohammad Kholil, “ Implementasi pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Pokok Bahasan Logika Matematika, “ LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika 1, no. 1(2018) : 15 - 25

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. (Jakarta : Kencana, 2013), hlm.138

Pada arti ayat al – Qur’ an tersebut kita dapat mengetahui bersama bahwasannya terdapat sebuah operasi penjumlahan yang tidak disebutkan hasilnya. Peneliti berpendapat mengenai penyebutan satuan yakni kata *sanah* dan *aam*. Pada konsep penjumlahan dalam, jika terdapat 2 variabel atau satuan yang beda maka proses penjumlahan tidak bisa untuk dilanjutkan, maka cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyamakan kedua satuan. Peneliti melakukan kajian pada satuan tersebut yakni pada kata Bahasa arab *sanah* & “*aam*”, kata “*sanah*” ini melambangkan jenis *muannats* (perempuan) sedangkan kata “*aam*” jenisnya laki-laki, sehingga adanya operasi matematika berupa penjumlahan yang terdapat pada ayat al- Qur’an diatas harus disamakan satuannya terlebih dahulu.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika diharuskan untuk mengkaitkan antara pengalaman belajar yang sebelumnya telah ditempuh oleh siswa dengan konsep baru yang akan diajarkan oleh guru. Penjabaran ini sama seperti “*pembelajaran spiral*”. Pada mata pelajaran matematika, dalam tiap konsepnya saling mempunyai hubungan satu dengan lainnya. Maka dari itulah, seorang murid harus lebih banyak diberikan guru kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas yang memiliki nilai edukatif. Nilai edukatif dapat terjadi pada saat guru dan siswa tersebut saling berinteraksi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru dalam

pembelajaran sebagai pendidik yang mengarahkan dan memberikan pengetahuan kepada para peserta didik yang merupakan subjek yang diajar.

Cara agar dapat terjalinnya suatu interaksi yang baik maka guru dapat memberikan motivasi untuk peserta didik agar mereka mampu komunikatif pada saat pembelajaran berlangsung. Karena dengan ini siswa akan mampu dengan mudah untuk mengembangkan minat siswa terhadap dunia pendidikan. Karena itulah, seorang pendidik atau guru dituntut untuk mempunyai suatu tujuan khusus sebelum memulai pengajarannya. Maka sebaiknya seharusnya dapat menentukan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan segala hal terkait kondisi maupun situasi baik dari siswa dan lingkungan sekitarnya. Strategi pembelajaran ini dirancang khusus untuk memudahkan seorang guru dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, selain itu guru juga harus faham akan materi atau bahan pelajaran yang akan diberikan kepada siswanya yang bisa diambil dari beberapa sumber seperti buku modul, internet, ataupun yang lainnya. Dalam pembelajaran matematika guru diharapkan untuk dapat menentukan, menetapkan, cara penggunaan media, cara mempersiapkan tes, cara menyusun huruf, tulisan, dan juga berusaha untuk membaca secara baik dan benar, memiliki wawasan, pengetahuan mengenai sistem evaluasi pengajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember pada tanggal 28 November 2022.

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. ( Jakarta: Bumi Aksara, 2011 ), hlm.116

Pembelajaran berlangsung kurang aktif dikarenakan saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan alat bantu papan tulis dan buku.

Menurut kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al - Hidayah Mangli Jember. Peserta didik di saat pembelajaran kurang aktif dikarenakan disaat proses pembelajaran peserta didik bergurau dengan teman dan ada juga keluar dari tempat duduknya, oleh karena itu proses pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh peserta didik. Sarana dan prasarana di sekolah sudah lengkap akan tetapi ada beberapa yang belum sepenuhnya layak contohnya musholla, dan untuk proyektor hanya tersedia di ruang computer tidak pada setiap ruang kelas. Dan mengenai dengan penggunaan media pembelajaran guru masih menggunakan media papan tulis dan juga buku. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan.<sup>7</sup>

Ibu Ulfa Juga mengatakan bahwa beliau jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Beliau juga mengatakan bahwa peserta didik membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik dan juga menambah keaktifan peserta didik agar mereka mampu menerima pembelajaran dengan cepat dan baik.<sup>8</sup>

Pada saat menggunakan papan tulis dan juga buku peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Menurut wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada materi penjumlahan dan pengurangan peserta

---

<sup>7</sup> Musahra, S,Ag, (Kepala Sekolah) Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah, diwawancara oleh penulis, Jember, 28 Maret 2023.

<sup>8</sup> Ulfah Ismiyati (Walikelas I B), Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah, diwawancara oleh penulis, Jember, 28 Maret 2023.

didik kesulitan, apalagi pada materi pengurangan. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi tersebut. Peneliti memilih mengembangkan media *Counting Box* dikarenakan menurut peneliti media ini akan efektif apabila diterapkan pada kelas 1 dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pada pembelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

## **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana Proses pengembangan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember
2. Bagaimana Kelayakan Media "*Counting Box*" Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember
3. Bagaimana Kepraktisan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

4. Bagaimana Keefektifan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

### C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Sebagaimana perumusan masalah yang telah disebutkan diatas, tujuan dari penelitian pengembangan media "*Counting Box*" pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I ini antara lain:

1. Mengetahui Proses Pengembangan Media "*Counting Box*" pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.
2. Mengetahui kelayakan Media "*Counting Box*" pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.
3. Mengetahui kepraktisan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.
4. Mengetahui Keefektifan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

### D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah "*Couting Box*" , sebagai media "*Counting Box*" Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada Siswa kelas I di

Madrasah Ibtidaiyah Al- Hidayah Mangli Jember. sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga hasil belajar yang memuaskan.

Pengembangan produk berupa media *Counting Box* pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media berupa kotak hitung (*Counting Box*) berbentuk kubus berbahan kayu atau Triplek bekas yang dicat dengan menggunakan cat kayu lalu di depannya di tempelin stiker dinosaorus lalu di dalam tutupnya dilapisin kertas metalik lalu di atasnya ditempin stiker dinosaorus, agar menarik oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran kotak hitung sangat membantu peserta didik karena pembahasan berhitung secara mendetail dan mudah dimengerti.
3. Media *Counting Box* berisi pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan memiliki pertunjukan permainan sehingga mempermudah dalam memahami proses penggunaanya.
4. Media *Counting Box* di desain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.
5. Media pembelajaran kotak hitung sangat bagus dan kekinian karena media yang digunakan memudahkan siswa dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan, media yang digunakan berbentuk konkret.

### E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Minimnya media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika.
2. Pihak sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika yang berbasis suatu produk.

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran matematika. Tidak hanya menarik dan menyenangkan.

### F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran "*Counting Box*" Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan adalah pembelajaran yang dikembangkan dari media yang berbentuk kubus, yang diharapkan dengan menggunakan media *Counting Box* ini dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada pembelajaran matematika.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Counting Box* ini adalah:

1. Media *Counting Box* pada penelitian ini terbatas pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al- Hidayah Mangli Jember.



3. Produk pengembangan ini fokus pada pemahaman peserta didik dalam mencari jawaban penjumlahan dan pengurangan.

## G. Definisi istilah

### 1. Pengertian Pengembangan media

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan. Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah dari pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

### 2. Media *Counting Box*

*Media Counting Box* adalah sebuah media yang dibuat dari bahan bekas yaitu kayu atau triplek. Dan *counting box* juga merupakan media hitung yang dibuat oleh tangan manusia guna mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan media ini berbentuk kotak, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal.

Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak dan bisa juga untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Berbagai macam media yang dirancang secara menarik untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar matematika. Media tersebut antara lain *animal counting box*. Media ini merupakan media yang di rancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah difahami.

### 3. Pelajaran Matematika

Pelajaran Matematika adalah pembelajaran matematika mempunyai tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### 4. Pengertian penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan yaitu bilangan asli matematika kelas satu sesuai kurikulum pada semester pertama adalah bilangan 1 samapai 20 dengan pemantapan. Penjumlahan yang dilakukan di kelas satu dapat menggunakan benda-benda di sekitar atau menggunakan media yang sengaja dimanipulasi untuk berhitung matematika. Penjumlahan adalah menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana merupakan penjumlahan yang langsung mendapatkan hasil penjumlahan. Pada penjumlahan juga terdapat penjumlahan menyimpan, yakni ketika angka satuan Gelar Dwirahayu Mengembangkan

Pembelajaran berjumlah lebih dari atau sama dengan sepuluh maka dilakukan penjumlahan menyimpan puluhan. Sedangkan pengurangan yaitu Operasi bilangan asli di kelas satu dalam hal pengurangan ada yang merupakan pengurangan sederhana yang dengan angka kekurangannya bilangan itu dapat dikurangi. Namun selain dari pengurangan sederhana tersebut ada pengurangan yang membutuhkan bantuan dari angka didepannya seperti puluhan, dan pengurangan ini disebut dengan pengurangan meminjam. Dalam pembelajaran pengurangan guru juga menanamkan arti meminjam, sehingga ketika siswa menyelesaikan dengan cara susun ke bawah sudah faham penggunaan istilah "*meminjam*".

Dengan Demikian yang telah diuraikan di atas mengenai pengembangan media *Counting Box* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember. peneliti mengambil kesimpulan bahwa media *Counting Box* sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai penunjang berlangsungnya aktivitas pembelajaran di dalam kelas, adapun media yang digunakan yakni media *Counting Box* berbahan dari kayu atau triplek di mana bahan ajar akan dirangkai sedemikian rupa agar menghasilkan media ajar yang layak digunakan pada pembelajaran matematika di kelas I B fokus pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

## BAB II

### PENELITIAN TERDAHULU

#### A. Kajian pustaka

Kajian pustaka memiliki dua bagian, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori. Adapun rinciannya sebagai berikut:

##### 1. Penelitian terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang dihadapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian sebagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.<sup>9</sup>

Penelitian Terdahulu yang relavan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Wulandari Pada tahun 2016 yang berjudul “Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI”.

Penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta tahun 2016. Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kasus tunggal (single-case

---

<sup>9</sup> Tim Penyusun, “ Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah”.(Jember : IAIN Jember Press, 2018),45.

experimental design). Anak slow learner terbatas dalam menangani konsep abstrak dan simbolis, sehingga mengalami kesulitan dalam berhitung salah satunya penjumlahan. The stamp game adalah media belajar yang memiliki konsep untuk mengajarkan operasi hitung penjumlahan dengan wujud konkret yang mudah digunakan oleh anak dengan langkah yang sederhana dan digunakan secara berulang untuk menguatkan konsep yang sedang dipelajari, sehingga media ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada anak slow learner. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung (penjumlahan) pada siswa Sekolah Dasar yang slow learner dengan menggunakan media the stamp game.<sup>10</sup>

Subjek penelitian meliputi 3 anak slow learner yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media the stamp game dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada siswa Sekolah Dasar yang slow learner.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Ringgana Riski Romadhoni dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al- Ikhsan Turen”.

penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan

---

<sup>10</sup> Suci Wulandari, “Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar”. 2016. Jurnal Ilmiah Psikologi.hal.131

data yang digunakan adalah, wawancara dan angket. Data dianalisis melalui cara analisis tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba menggunakan Uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media Papan Stik pada materi perkalian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar, (2) hasil uji coba pengembangan media Papan Stik ini memiliki tingkat kevalidan kevalidan yang tinggi, (3) perbedaan hasil tes uji coba produk pada kelas II A sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 95,00, sedangkan hasil tes kelas II B sebagai kelas kontrol menunjukkan rata-rata 62,75. Dari hasil uji statistik menggunakan uji-t pada SPSS didapatkan nilai thitung sebesar 16,249 dan ttabel sebesar 2,023.<sup>11</sup>

Sehingga hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol atau secara statistik rata-rata nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media Papan Stik lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media Papan Stik.

- c. Penelitian yang ditulis oleh Putri Almira Khoiriyah tahun 2017 yang berjudul “Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan”.

---

<sup>11</sup> Ringgana Riski Romadhoni, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al- Ikhsan Turen”. (2016). Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu agar mereka mampu menggunakan di dalam kehidupan, di dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Keterbatasan intelektual tentu menghambat mereka dalam mempelajari matematika sehingga diperlukan modifikasi kearah yang lebih konkrit dalam proses pembelajarannya misalnya menggunakan media yang menyenangkan dan menarik.<sup>12</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-ekperimental design dengan desain penelitian one group pretest and posttest. Penelitian ini melibatkan 5 orang siswa tunagrahita kelas II SD sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data pada penelitian berupa 20 soal tes tulis dan 10 soal tes lisan. Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon. Data yang di analisis merupakan data hasil pretest dan posttest. Hasil perhitungan uji Wilcoxon diperoleh  $T_{hitung} = 0$ . Nilai kritis untuk uji Wilcoxon  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 5$  (jumlah sampel) dari daftar uji Wilcoxon diperoleh  $T_{tabel} = 1$ . Dari perhitungan tersebut dinyatakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebab  $T_{hitung} (0) \leq T_{tabel} (1)$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media counting board memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan.

- d. Penelitian yang ditulis oleh Restu Panjaitan tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan

---

<sup>12</sup> Putri Almira Khoiriyah, “Media *Counting Board* untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan”. 2017. *Jurnal Ortopedagogia* 3(2), Hal. 109-113.

Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambu 2”

Penelitian ini menggunakan *Research dan Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli media dan ahli soal, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Sambu 2 sebanyak 17 siswa. Hasil dari penelitian pengembangan papan pecahan adalah sebagai berikut : 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria validitas yang diperoleh dari validator soal dengan skor 89% dengan melakukan perbaikan dan ahli media dengan skor 88% dengan melakukan perbaikan. 2) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 100%. 3) dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata post-test yang dilakukan oleh siswa yaitu 88,2. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran papan pecahan dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada materi pecahan berpenyebut sama di kelas III Sekolah Dasar.<sup>13</sup>

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Aisyah Fadillah yang berjudul “Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada

---

<sup>13</sup> Restu Panjaitan, Endang Sri Mujiwati, and Kukuh Andri Aka, “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambu 2,” *Jurnal Penelitian Inovatif 2*, no. 2 (2022): 389–396.



Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau”.

Pada tahun 2022 Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bola hitung berbasis montessori materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (Perencanaan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran). Subyek penelitian ini terdiri atas Validator (Ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi), guru kelas dan siswa kelas II.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket. Berdasarkan hasil analisis ketiga validator mendapatkan skor 0,78 dengan kriteria cukup tinggi. Kemudian hasil analisis kepraktisan dari respon guru dan siswa mendapatkan kriteria “sangat praktis” dengan hasil 95%. Media bola hitung berbasis montessori memiliki efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Siswa (95%) dalam kategori telah tuntas sedangkan (6%) belum tuntas.<sup>14</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media bola hitung berbasis montessori memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Ayu Aisyah Fadillah, “ Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montesorri pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III MI Nurul Islam Lubuklinggau”. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*.2022, hal.157.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
.	Restu Panjaitan	Peningkatan Keterampilan Berhitung Siswa Melalui Media papan pecahan pada Materi Penjumlahan dan pengurangan	Terdapat perubahan atau peningkatan pembelajaran berhitung siswa setelah pengaplikasian media papan pecahan	Menggunakan media Papan Pecahan untuk meningkatkan siswa dalam berhitung.	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan observasi
.	Putri Almira Khoiriya h	Media <i>Counting Board</i> untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan.	Terdapat perubahan atau peningkatan pembelajaran berhitung siswa setelah pengaplikasian <i>Counting Board</i> .	Menggunakan media <i>countingboard</i> untuk meningkatkan siswa dalam berhitung.	Penelitian ini menggunakan eksperimen .
.	Ringgana Riski Romadhoni	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al-Ikhsan Turen.	Terdapat perubahan nilai kelas eksperimen dengan menggunakan papan stik lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media.	Produk yang dihasilkan papan stik untuk meningkatkan siswa berhitung.	Menggunakan penelitian R & D
.	Ayu Aisyah	Pengembangan Media	Terdapat perubahan	Menggunakan media bola	Penelitian ini menggunakan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
	Fadillah	Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau.	atau peningkatan pembelajaran berhitung siswa setelah pengaplikasian media bola hitung berbasis Montessori.	untuk meningkatkan siswa dalam berhitung.	model pengembangan 4D yaitu :tahap <i>define</i> (pendefinisian), tahap <i>design</i> (Perencanaan), tahap <i>develop</i> (pengembangan) dan tahap <i>disseminate</i> (penyebaran).
	Suci Wulandari	Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar	Terdapat perubahan atau peningkatan pembelajaran berhitung anak setelah pengaplikasian stamp game.	Menggunakan media stamp game untuk meningkatkan anak dalam berhitung.	Penelitian ini menggunakan eksperimen.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan media *Counting Box*, sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan penelitian

ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu: penggunaan model pengembangan, fokus permasalahan.

Selain itu terdapat perbedaan pada skripsi yaitu: peneliti lebih memanfaatkan media visual dan audio visual dalam penelitiannya, dan juga peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Akan tetapi persamaan dengan peneliti yang sekarang yaitu peneliti melakukan penelitian di lembaga yang sama dengan peneliti sebelumnya.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan Counting Box pada siswa kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember. merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan media *Counting Box* yang sebelumnya pernah ada.

## **B. Kajian teori**

### **1. Pengertian Pengembangan media**

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.<sup>15</sup>

Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah dari pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk

---

<sup>15</sup> Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3.1 (2018): 171-187.

menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Media juga merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan. Dari proses pembelajaran media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Pembelajaran adalah suatu system yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.<sup>17</sup>

Media adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk system penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan

---

<sup>16</sup> Ega Rima Wati, “*Ragam Media Pembelajaran* “, ( Kata Pena, 2016), 2- 3.

<sup>17</sup> Shoffan Shoffa, lis, Holisin, dkk. “*perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* “. (Bojonegoro: Argrapana Media, 2021),6.

kompetensinya. Media juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, persaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

## 2. Media *Counting Box*

*Media Counting Box* adalah sebuah media yang dibuat dari bahan bekas yaitu kayu atau triplek. Dan *counting box* juga merupakan media hitung yang dibuat oleh tangan manusia guna mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan media ini berbentuk kotak, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal.<sup>19</sup>

Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak dan bisa juga untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Berbagai macam media yang dirancang secara menarik untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar matematika.

<sup>18</sup> Ega Rima Wati, “*Ragam Media Pembelajaran*“, ( Kata Pena, 2016), 3 – 5.

<sup>19</sup> Safira, Ajeng Rizki, and Ayunda Sayyidatul Ifadah.” *Pembelajaran sains dan matematika anak usia dini*”. Caremedia Communication, 2020.

Media tersebut antara lain animal counting box. Media ini merupakan media yang di rancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah difahami.

### 3. Pengertian Matematika

Pembelajaran Matematika adalah Pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Isrok'atun dan Rosmala A " Pembelajaran yang sistematis, untuk mencapai konsep yang kompleks, siswa harus mempunyai konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat". Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mempunyai kaitan erat dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.<sup>20</sup>

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika; menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;(3)

---

<sup>20</sup> Panjaitan, Mujiwati, and Aka, "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2."

memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>21</sup> Dalam proses pembelajaran matematika siswa harus memunculkan dorongan-dorongan untuk menemukan pengalaman baru agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi salah satunya yaitu persepsi siswa mengenai mata pelajaran matematika. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari. Seperti yang diungkapkan oleh Abdurrahman bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika mengalami kecemasan yang membuat kesulitan dalam memahami materi

---

<sup>21</sup> MENDIKBUD, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).



yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika.<sup>22</sup>

#### 4. Pengertian penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan yaitu bilangan asli matematika kelas satu sesuai kurikulum pada semester pertama adalah bilangan 1 sampai 20 dengan pemantapan. Penjumlahan yang dilakukan di kelas satu dapat menggunakan benda-benda di sekitar atau menggunakan media yang sengaja dimanipulasi untuk berhitung matematika. Penjumlahan adalah menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana merupakan penjumlahan yang langsung mendapatkan hasil penjumlahan.

Pada penjumlahan juga terdapat penjumlahan menyimpan, yakni ketika angka satuan Gelar Dwirahayu Mengembangkan Pembelajaran berjumlah lebih dari atau sama dengan sepuluh maka dilakukan penjumlahan menyimpan puluhan.

Sedangkan pengurangan yaitu Operasi bilangan asli di kelas satu dalam hal pengurangan ada yang merupakan pengurangan sederhana yang dengan angka kekurangannya bilangan itu dapat dikurangi. Namun selain dari pengurangan sederhana tersebut ada pengurangan yang membutuhkan bantuan dari angka didepannya seperti puluhan, dan pengurangan ini disebut dengan pengurangan meminjam. Dalam pembelajaran

---

<sup>22</sup> Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (15 Juni 2023): 1, <https://educare.uinkhas.ac.id/index.php/jie/article/view/14>

pengurangan guru juga menanamkan arti meminjam, sehingga ketika siswa menyelesaikan dengan cara susun ke bawah sudah faham penggunaan istilah “meminjam”.

Konsep dasar yang harus dikuasai siswa salah satunya adalah konsep bilangan bulat menurut Lisnani & Pranoto. Fokus materi bilangan bulat terdapat pada keterampilan menghitung Menurut Khalid Keterampilan menghitung yang dimaksud adalah memahami posisi bilangan bulat, sifat-sifat operasi hitung, dan mampu menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan tepat.

Menurut hakim Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membutuhkan benda atau alat peraga yang berfungsi untuk mengkonkritkan sehingga fakta menjadi jelas dan mudah untuk diterima.<sup>23</sup>

Alat peraga atau media belajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika agar menjadi lebih bermakna menurut Syamsi .

Mengingat media atau alat peraga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep operasi bilangan bulat maka penelitian ini menggunakan simulasi ubin. Sebelum memulai pembelajaran bilangan bulat dengan simulasi ubin siswa dikenalkan pada konsep bilangan bulat.

Bilangan bulat memiliki tiga bagian yaitu bilangan bulat positif, nol dan bilangan bulat negatif. Bilangan 0 letaknya ditengah antara bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif. Bilangan bulat negatif terletak pada

---

<sup>23</sup> Boru, Mariana Sanita, and Lukman El Hakim. "Desain Pembelajaran Bilangan Bulat untuk Peserta Didik Tunarungu Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2.2 (2022): 401-417.

sebelah kiri sedangkan bilangan bulat positif terletak pada sebelah kanan. Operasi penjumlahan dilambangkan dengan plus (+) sedangkan pengurangan dilambangkan dengan minus (-). Guru dan siswa menyepakati peraturan untuk melakukan simulasi. Fokusnya terdapat pada suku pertama, kedua dan ketiga. Setiap suku memiliki arah yang bergantung pada bilangan positif atau negatif dan operasinya penjumlahan atau pengurangan.<sup>24</sup> . Mengingat konsep penjumlahan sebagai dasar untuk melanjutkan ke konsep yang lebih tinggi. Pembelajaran juga akan dilakukan dengan menyenangkan. Siswa tidak merasakan belajar dengan serius tetapi materi tetap dapat tersampaikan dengan baik.



---

<sup>24</sup> Eka Rahayu Dan Daimatus Soleh, Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (MI), Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME),( Vol. 9 No. 1, Januari 2023), 9.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian.<sup>25</sup>

*Borg and Gall* , menyatakan bahwa “*What is Research and Development?. It is a process used to develop and validate education product*”. Artinya, apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Sedangkan yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* ( perangkat lunak ) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf.<sup>26</sup>

*Metode Research and Development* (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan tertentu bagi lembaga pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan memuat butir-butir yang

---

<sup>25</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan* “, (Bandung: ALFABETA, 2015),2.

<sup>26</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*”, (Bandung: ALFABETA, 2015),28.

terdiri dari : model penelitian dan pengembangan , prosedur penelitian dan pengembangan dan uji coba produk.

## **B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.<sup>27</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas ) maupun secara daring.

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rincianannya sebagai berikut:

### **1. Analisis**

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kerja: Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar

---

<sup>27</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2.

yang dihadapi dalam pembelajaran.

- b. Analisis peserta didik: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya
- c. Analisis Fakta, konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.
- d. Analisis Tujuan Pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik.

## 2. Desain

Pada tahap desain ini terdapat beberapa perencanaan pengembangan media *Counting Box* dengan merancang konsep diantara materi dan dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan bahan kayu atau triplek. Selain itu, peneliti juga merancang penilaian yang akan dilakukan oleh ahli.<sup>28</sup>

tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan media pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip

<sup>28</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model addie dan R2D2: Teori dan Praktek", (Lembaga Acdemi & Research Institutu, 2020),124.

dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.

- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
  - c. Pemilihan kompetensi media pembelajaran.
  - d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
  - e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.
3. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran.<sup>29</sup>

Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- a. Memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk

<sup>29</sup> Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan model pembelajara.." Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September (2016).

mencapai tujuan pembelajaran.

#### 4. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.<sup>30</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran "*Counting Box*" pada materi penjumlahan dan pengurangan adalah dosen pembelajaran matematika sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai

---

<sup>30</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.



validator, dan juga peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

### **1. Desain Uji Coba**

Produk yang telah dikembangkan diuji cobakan terhadap siswa agar memperoleh bagian – bagian yang direvisi secara berulang- ulang sehingga didapatkan produk yang layak digunakan. Tahap ini dilakukan sesudah mendapat validasi dari para ahli yang nantinya akan diujikan ke siswa kelas I.

### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dilakukan dengan mendapatkan data – data dari kualitas pengembangan media pembelajaran “*Counting Box*” Pada materi penjumlahan dan pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember oleh validator ahli media dan ahli materi oleh dosen fakultas tarbiyah dan Ilmu keguruan universitas Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember. Dan guru sebagai ahli Pembelajaran menilai keefektifan peserta didik dan penggunaan media *Counting Box* pada Materi penjumlahan dan pengurangan pada saat proses pembelajaran. dan uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

### **3. Jenis Data**

- a. Data kuantitatif bersumber dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh para validator ahli dan respons siswa. Hasil dari analisis data

kuantitatif ini dipergunakan untuk menentukan kelayakan pada produk yang telah dikembangkan.

- b. Data kualitatif didapatkan melalui kritik serta saran yang disajikan oleh validator, guru, dan siswa, selama kegiatan validasi secara tertulis maupun tidak tertulis. Data tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

#### **D. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penepatan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan adanya penelitian ini akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut pada penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. Alasan peneliti memilih lokasi wilayah tersebut karena peneliti pernah melaksanakan praktik mengajar disana, sehingga peneliti cukup tau dengan fenomena yang ada disana dan sebagian pendidik menggunakan metode ceramah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga peserta didik yang tidak memiliki sifat yang susah diatur akan menyebabkan kondisi ruangan kelas tidak kondusif, dengan diterapkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan akan mengalihkan pandangan peserta didik untuk fokus terhadap materi.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah mengembangkan instrument penelitian. Instrument penelitian sangat diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa

instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu:

1. Penelitian pendahuluan: yang mana dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari Observasi, wawancara, Angket dan dokumentasi.

- a. Observasi

Observasi adalah sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan.<sup>31</sup>

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas I B Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi dari sarana dan prasarana yang ada di lembaga. Adapun hasil wawancara yang dilakukan yaitu:

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah pada tanggal 28 Mei 2023 di Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.<sup>32</sup> hasil wawancara sebagai berikut:

- a. Apa saja tugas dan tanggung jawab bapak kepala sekolah?

Saya disini bertugas membimbing guru serta siswa dalam melaksanakan program pembelajaran, membuat program

<sup>31</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Afabeta, 2022).203.

<sup>32</sup> Musahra S, Ag., diwawancarai oleh Peneliti, 28 Maret 2023.

kerja terkait visi dan misi sekolah, mengelola administrasi sekolah.

b. Di Madrasah Ibtidaiyah ini terdapat berapa kelas bapak?

Disini terdapat 15 kelas, kelas 1 terdapat 3 kelas, kelas 2 terdapat 3 kelas, kelas 3 terdapat 2 kelas, kelas 4 terdapat 2 kelas, kelas 5 terdapat 3 kelas, dan kelas 6 terdapat 2 kelas.

Wawancara dilakukan kepada Bu Ulfah Ismiyati wali kelas I B pada tanggal 28 Mei 2023 di Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.<sup>33</sup> hasil wawancara sebagai berikut:

- a. Siapa Nama Lengkap Ibu? Ulfah Ismiyati.
- b. Metode apa yang digunakan dalam mengajar matematika? Untuk metode yang digunakan masih menggunakan tanya jawab dan ceramah.
- c. Bagaimana proses pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember ?  
dalam proses pembelajaran matematika yang mana pada materi penjumlahan dan pengurangan memuat tentang membandingkan bilangan dengan menggunakan kata lebih besar dari, lebih kecil, atau sama banyak dengan.
- d. Bagaimana dengan cara mengajar guru dikelas, apakah pernah menggunakan media pembelajaran? Pernah tapi jarang.

<sup>33</sup> Ulfah Ismiyati, diwawancara oleh Peneliti, 28 Mei 2023.

- e. Apa saja sumber belajar yang di gunakan dalam mengajar Pembelajaran matematika ? sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika hanya buku paket.

Wawancara dilakukan kepada Peserta Didik kelas I B pada tanggal 28 Mei 2023 di Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.<sup>34</sup> hasil wawancara sebagai berikut:

- a. Siapa nama lengkap adik? Bagus Lingga Ardiansyah.
- b. Apakah adik menyukai pelajaran matematika? Tidak Suka bu.
- c. Mengapa menyukai pelajaran matematika ? karna sulit banget bu.
- d. Bagaimana jika ibu mengembangkan media untuk materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika? Mau banget bu.

b. Wawancara

Wawancara adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin

<sup>34</sup> Bagus Lingga Ardiansyah, diwawancarai oleh Peneliti, 28 Mei 2023.

mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit / kecil.<sup>35</sup>

Wawancara dilakukan kepada guru kelas I B untuk mendapatkan data kualitatif yang berkaitan dengan kondisi peserta didik kelas I B, dan kritikan dari guru terkait pengembangan media serta diterapkan di dalam kelas. Dalam hal ini, semi struktur merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti. Teknik wawancara semi terstruktur ini lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Yang mana, peneliti hanya menyampaikan pertanyaan – pertanyaan yang dibutuhkan, kemudian mencatat apa yang di jawab oleh informan.

Adapun data yang diperoleh oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Kepala sekolah (Musahra S.Ag)

Peneliti memilih kepala sekolah sebagai narasumber dikarenakan kepala sekolah lah yang mengetahui seluruh hal mengenai madrasah, yaitu seperti sistem proses pembelajaran,

Informasi mengenai kegiatan guru, serta sejarah madrasah.

b. Guru Kelas (Ulfah Ismiyati)

Peneliti memilih guru kelas sebagai nrasumber kedua karena hanya guru kelas lah yang tahu kondisi dari peserta didik itu sendiri khususnya kelas I B yang dijadikan subjek penelitian oleh peneliti. Informasi yang didapat kan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas I B yaitu berkaitan

---

<sup>35</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Hlm.195.

dengan kondisi kelas, kondisi peserta didik, prestasi peserta didik, serta kendala – kendala selama kegiatan belajar mengajar di lakukan.

c. Peserta Didik Kelas I

Peserta didik kelas I khususnya kelas I B ialah subjek dari penelitian ini. Setelah kegiatan wawancara dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi berkaitan dengan tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran, serta berkaitan tentang penggunaan media sebelum adanya dilakukan dan sesudah penelitian dilakukan.

c. Angket

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>36</sup>

Salah satu angket yang digunakan oleh penelitian ini diserahkan kepada wali kelas yaitu sebagai validator ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik untuk melihat respon dari peserta didik terkait *Media Counting Box* yang peneliti kembangkan. Angket validator ahli pembelajaran diberikan ke

---

<sup>36</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Hlm.199.

(Guru kelas I B) Bu Ulfah Ismiyati, Angket validator Ahli Materi diberikan ke Bu Indah Wahyuni M.Pd., Angket validator Ahli Media diberikan ke Bapak Nino Indrianto, M.Pd.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Yaitu suatu peristiwa yang sudah terjadi. Dan dokumentasi tersebut berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental atau moments dari peristiwa seseorang.<sup>37</sup>

1) Kegiatan pembelajaran dikelas I B.

**Gambar 3.1**



2) Kegiatan Menggambar di kelas.

**Gambar 3.2**



<sup>37</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Hlm.239.



### 3) Kegiatan Upacara di depan kelas.

**Gambar 3.3**



2. Pengembangan model konseptual: dalam pengembangan model konseptual peneliti harus melalui beberapa tahapan yaitu tahap pengembangan model, dan validasi model. Instrument penelitian diperlukan oleh peneliti pada fase validasi yaitu angket atau daftar pertanyaan dalam kegiatan wawancara semi terstruktur.
3. Uji coba model, dalam kegiatan uji coba model peneliti diminta mempersiapkan beberapa instrument untuk mengevaluasi proses dan hasil eksperimen yang akan dilakukan. Dalam evaluasi proses peneliti dapat menggunakan angket (kuantitatif) jika ingin menggali lebih dalam, peneliti juga dapat menggunakan triangulasi mixed method dengan wawancara atau observasi partisipan. Sedangkan dalam proses evaluasi hasil terutama untuk mengetahui keefektifan model instrument yang digunakan berupa angket. Ada dua jenis angket yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu angket test dan angket non tes.

Angket tes berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan subjek penelitian tentang mata pelajaran tertentu. Sedangkan angket non tes berkaitan dengan perubahan subjek sikap yang menjadi tujuan penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi. berikut penjelasannya:

##### **1. Analisis Deskriptif kualitatif**

Analisis kualitatif penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data display data dan kesimpulan atau verifikasi. Hal – Hal yang dilakukan adalah :

- a. Pengumpulan data dilakukan pada saat pembelajaran di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember
- b. Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dan dirinci sehingga data menjadi kompleks, untuk itu diperlukan analisis data melalui reduksi data.
- c. Setelah direduksi kemudian menyajikan data.

##### **2. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon para ahli beserta peserta didik terhadap media *Counting box*. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk.

Berikut penjelasan secara rinci mengenai kedua jenis yang digunakan :

#### a. Analisis Kelayakan

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari dua ahli, yaitu ahlimedia dan ahli materi. Pada proses pengembangan media *counting box* ini validasi ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan tujuan pembelajaran.

Hasil angket validasi kelayakan dikonversi menggunakan skala likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala likert terdiri dari empat kategori yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P =Persentase kelayakan.

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh dari responden

$\sum x1$ = jumlah skor maksimal atau ideal

**Tabel 3.1**  
**Kategori penilaian skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat setuju / sangat positif / sangat layak / sangat baik / sangat memotivasi / sangat bermanfaat.
2.	4	Setuju / baik/ sering / positif / mudah / layak / memotivasi /bermanfaat

3.	3	Tidak setuju / hampir tidak pernah / negatif / kurang setuju / kurang baik / kurang sesuai / kurang menarik / kurang paham / kurang layak / kurang memotivasi
4.	2	Sangat tidak setuju / sangat kurang baik / sangat kurang sesuai / sangat kurang menarik / sangat kurang paham / sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat
5.	1.	Sangat tidak setuju / tidak pernah

Sumber : Sugiyono (2019:165)

Berdasarkan tabel kategori penelitian likert tersebut dapat dihitung persentase rata – rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor (dibuatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase disetiap komponen,

tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan

mengenai kualitas produk counting box seperti pada tabel dibawah ini

.<sup>38</sup>

**Tabel 3. 2**  
**Kualifikasi tingkat kelayakan.**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1.	76 – 100%	Sangat Baik	Layak Tidak Perlu Direvisi
2.	51 – 75%	Baik	Cukup, Perlu Direvisi

<sup>38</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011),15.

3.	36 – 50%	Cukup	Kurang Layak, Perlu Direvisi
4.	≤ 35%	Kurang Baik	Tidak Layak, Perlu Direvisi

Sumber : Kholil Dan Usriyah (2021:21)

#### b. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan adalah diperoleh dari Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, kategori yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut :

Menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor (dibukatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

**Tabel 3.3**

#### Kualifikasi tingkat Kepraktisan

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1.	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, Tidak Perlu direvisi
2.	51 – 75%	Baik	Cukup, Perlu direvisi
3.	36 – 50%	Cukup	Kurang Layak, perlu direvisi
4.	≤35%	Kurang baik	Tidak Layak, Perlu direvisi

Sumber : sugiyono (2019:167)

#### c. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan bahan ajar berisihasil perbandingan nilai pretest dan postets. Hasil dari rata – rata nilai pretets dan posttes akan digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan.<sup>39</sup>

**Rumus :**

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Normalis gain**

Skor N – Gain	Kriteria Normalis gain
$0,00 \leq N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi

Sumber : Richard R Hake(2022:1-14)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>39</sup> Richard R Hake, *Relationship of individual Student Normalized Learning Gains In Meehnies With Gender, High- School Physics and pretest score on Mathematics and Spaitial Visualtion: Jurnal Physiccs Education Reseach Conyerece*,(agustus 2022),1-14

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Latar belakang Lingkungan Sekolah

##### 1. Profil Sekolah

Merupakan lembaga yang dinaungi oleh Yayasan Ikatan Keluarga Pendidikan Islam yang beralamatkan Jl. Ottoiskandardinata 177 Desa / Kecamatan Mangli Kab / Kota Jember Provinsi Jawa Timur. Yayasan Madrasah Ibtidaiyah ini lokasinya sangat strategis karena terletak di daerah padat penduduk.<sup>40</sup>

Dan di Madrasah ini terdapat pembiasaan – pembiasaan yang membedakan dengan madrasah lain yaitu sholat dhuha berjamaah, kegiatan mengaji setelah sholat dhuha, dan kegiatan mengaji sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan sholat dhuha dimulai pada pukul 6.30, peserta didik akan menuju ke musholla untuk melaksanakan kegiatan rutin yaitu mengaji al – qur'an dan dilanjutkan sholat dhuha berjamaah. Setelah itu peserta didik menuju ruang kelas masing – masing untuk melakukan mengaji surat juz amma. Kemudian akan dilanjutkan kegiatan pembelajaran seperti pada biasanya.

Hal ini berkaitan dengan Visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli, visi dan misi adalah Berakhlak Mulia Cerdas dan Berprestasi. Sedangkan Misi dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah adalah:

- a. Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat.

---

<sup>40</sup> Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember, "profil Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember", 28 maret 2023.

- b. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
- c. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidhul Qur'an, Tilawatil Qur'an, dan Tar'tilul Qur'an dengan baik.
- d. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual, dan quotation.
- e. Menumbuhkan kreativitasan siswa dalam berbagai bakat dan minat.
- f. Menyiapkan siswa menjadi calon pemimpin dengan bekal jika kemandirian dan kemempinan.<sup>41</sup>

## 2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja

Jumlah pendidik dan tenaga kerja di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember yakni ada 9 laki – laki dan 11 perempuan.

Dengan rincian status 20 GTY dan 1 PNS.

Fokus penelitian ini kepada wali kelas I B. adapun data – data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.<sup>42</sup> adapun biodata wali kelas I B Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Tabel Biodata Guru kelas IB**

Nama Lengkap	Ulfah Ismiyati
Jenis PTK	Guru Kelas
Status Pegawai	GTY
Tahun masuk	2015
Alamat Instansi	Jl. Udang Windu 49 Krajan Mangli Jember.
Desa / kelurahan	Mangli
kecamatan	Kaliwates

<sup>41</sup> Madrasah Ibtidaiyah Al –Hidayah Mangli Jember, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember". 28 maret 2023.

<sup>42</sup> Madrasah Ibtidaiyah Al –Hidayah Mangli Jember, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember". 28 maret 2023



Kabupaten kota	Jember
Provinsi	Jawa Timur

### 3. Peserta Didik

Adapun jumlah siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah

Mangli Jember yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Jumlah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember**

No	Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah
		Laki- laki	Perempuan	
1.	I A	15	10	25
2.	I B	17	13	30
3.	I C	15	14	29
4.	II A	12	16	28
5.	II B	13	17	30
6.	II C	15	12	27
7.	III A	15	14	29
8.	III B	13	16	29
9.	IV A	18	12	30
10.	IV B	16	11	27
11.	V A	12	18	30
12.	V B	17	13	30
13.	V C	12	18	30
14.	VI A	14	15	29
15.	VI B	12	15	27

Adapun jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 487 siswa dengan 216 laki laki dan 189 perempuan. Dalam penelitian ini berfokus pada kelas I B yaitu berjumlah 30 siswa, diantaranya 17 laki – laki dan 13 perempuan.

### 4. Sarana Prasarana

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data sarana prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember yaitu: ada lab Komputer, Musholla, Kantin, kopras, kamar mandi perempuan dan kamar

mandi laki – laki, 1 ruang kepala sekolah, kamar mandi guru 1, gudang 1, 2 ruang guru dan 15 ruang kelas.

Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu pada prasarana yang dimiliki kelas IB yaitu, lampu 2, papan tulis 1, sapu 6, kursi 15, meja 15, setiap kursi untuk 2 siswa, 1 kursi guru, 1 meja guru dan figura peraturan sekolah, jadwal pembelajaran, dll.

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa Media berbentuk kotak hitung yang mana diterapkan pada kelas I di Madrasah Ibtidaiyah dengan Muatan Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian mengenai media *Counting Box* pada pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

### *1. Analisis (Analysis)*

Pada tahapan analisis, dilakukan peneliti dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diawali dengan observasi wawancara wali kelas I dan peserta didik serta observasi selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis materi dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas I.

#### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar dan sarana bahan ajar, cara Guru dalam mengajar di kelas, cara belajar peserta didik serta kesulitan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran serta wawancara kepada Guru dan peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas I yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 dengan jenis tidak terstruktur ditemukan bahwa sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan berupa buku paket siswa, papan tulis, spidol, dan sarana seadanya. Seekali Guru menggunakan media pembelajaran namun masih sangat jarang sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih sangat monoton. Hal ini juga sesuai dengan hasil Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Mei 2023

selama proses pembelajaran berlangsung dan mendapati peserta didik cenderung bosan selama proses belajar sehingga menciptakan proses belajar yang kurang kondusif.

Hal ini juga ditemukan oleh peneliti terkait kemampuan peserta didik dalam operasi hitung. Setelah melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas I terkait kesulitan dan mengaku tidak bisa menyelesaikan soal tentang penjumlahan dan pengurangan. Hal ini juga diketahui peneliti setelah mengajukan

beberapa pertanyaan terkait penjumlahan dan pengurangan kepada beberapa peserta didik. Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Setelah ditanya lebih lanjut tentang penyebabnya, peserta didik mengaku bahwa tidak adanya pembelajaran lebih lanjut tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah. Orang tua cenderung tidak memperhatikan kegiatan belajar anaknya.

Berdasarkan pemampanan diatas, beberapa temuan terhadap hasil analisis kebutuhan sesuai dengan faktor penyebab kesulitan belajar matematika oleh Kholil, dimana selain adanya motivasi belajar peserta didik yang kurang, faktor lain seperti tidak adanya inovasi dalam penggunaan media ajar yang digunakan oleh guru dan kuranya perhatian orang tua dalam kegiatan belajar anak menjadi faktor lain terjadinya kesulitan peserta didik dalam mempelajari matematika.<sup>43</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media berupa *Counting Box* atau kotak hitung pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang mana media ini berbentuk persegi panjang sehingga mudah dibawa dan dipelajari dimana saja. Media *Counting Box* ini diharapkan dapat dijadikan

---

<sup>43</sup> Mohammad Kholil and Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2020): 151–168.

penunjang pembelajaran disekolah manapun diluar sekolah dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik manapun pendidik.

b. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui terkait materi yang cocok digunakan dalam produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi yang sesuai dengan media *Counting Box* melalui wawancara kepada guru yaitu Ibu Ulfah Ismiyati selaku guru kelas I di madrasah ibtdaiyah mangli jember. analisis materi digunakan untuk mengetahui konsep – konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media *counting box* yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Adapun materi yang digunakan dalam media *counting box* ini yaitu materi penjumlahan dan pengurangan yang terdapat pada muatan matematika “pelajaran 1 bilangan penjumlahan 1 sampai 20 dan pelajaran 2 pengurangan 1 sapai 20” pembelajaran ke-1.

Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan dasar dalam mempelajari materi matematikayang lebih lanjut. Oleh karena itu, penjumlahan dan pengurangan perlu dikuasai agar mempelajari matematika dapat lebih mudah. Selain itu, penerapan penjumlahan dan pengurangan sering dijumpai dalam kehidupan sehari – hari. Maka dari itu, peneiti memilih materi ini untuk dikembangkan ke

dalam media counting box sesuai dengan pemetaan KI dan KD sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Pemetaan KI dan KD**

<b>Kompetensi Inti (KI)</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>
3. Mengetahui makna penjumlahan dan dapat menggunakan penjumlahan	3.3 memahami konteks (penggabungan) di mana penjumlahan digunakan.
4. Mengetahui Konteks yang digunakan dalam pengurangan dan memahami makna pengurangan.	4.3 mengetahui konteks yang digunakan pada metode pengurangan (sisa).

## 2. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah – langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain:

### a. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada Media *Counting Box* pada pelajaran Matematika sesuai dengan kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum yang berlaku, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang digunakan yakni pada “pelajaran 1 bilangan 1 sampai 20” Pembelajaran ke-1

KI yang digunakan adalah KI 3 dan KI 4, sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.3 dan 4.3 yang sesuai dengan materi pada pelajaran 1”bilangan 1 sampai 20” pembelajaran ke – 1.

Pada tahap ini peneliti menyusun kurikulum merdeka atau kurmer, serta soal *pretest* dan *posttest* yang disesuaikan dengan materi pada pelajaran 1 “bilangan 1 sampai 20” pembelajaran ke -1.

*b. Pembuatan Media Counting Box*

Pembuatan media *Counting Box* pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan bahan dari kayu atau triplek. Setelah menentukan desain, bahan dan alat dengan rancangan dan proses pembuatan media meliputi: 1). Mengukur kayu sesuai yang diinginkan 2). Kemudian potong kayu yang sudah diukur 3). Sambungkan kayu lalu dipaku 4). Membuat rak telur dengan memotong kayu sesuai ukuran lalu dibentuk lingkaran kecil – kecil kemudian dibor 5). Media yang setengah jadi lalu di rampelas atau dihaluskan lalu di cat kayu 6). Print out gambar lalu di cetak berupa stiker kemudian tempel di depan tutup media.

Adapun alat untuk pembuatan Media *Counting Box* sebagai berikut:

1). Gergaji

2). Pisau

3).pensil

4). Penggaris

5). Ampelas

6). Bor

- 7). Palu
- 8). Gunting
- 9). Print out
- 10). Leptop

**Gambar 4.1**  
**Alat untuk membuat media *Counting Box***



Adapun bahan untuk pembuatan Media *Counting Box*

sebagai berikut:

- 1). Kayu
- 2). Lem Fox
- 3). Ensel
- 4). Paku
- 5). Cat kayu
- 6). Matras
- 7). telur mainan



8). Kertas metalik

9). kertas lipat

**Gambar 4.2**  
**Bahan untuk membuat media *Counting Box***



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Adapun hal – hal yang diperhatikan dalam penyusunan media *Counting Box* agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- a. Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan *Counting Box*.
- b. Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materinya.
- c. Pemberian latihan soal dan kemampuan untuk mengetahui keefektifan media *Counting Box*

### 3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan (*Development*). Dalam tahap ini berisikan realisasi dari tahap desain. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba skala kecil guna mengetahui kelayakan media *Counting Box* pada matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Nantinya media yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai saran dan komentar dari validator.

Validator skala kecil dilakukan kepada 10 peserta didik kelas 1 A dengan membagikan angket dan mengujicobakannya. Sepuluh peserta didik tersebut terdiri dari 3 peserta didik berkemampuan rendah. Data yang diperoleh peneliti berupa tanggapan yang diajukan secara spontan oleh peserta didik. Media *counting box* pada matematika menurut 10 peserta didik tersebut sudah layak untuk diujicobakan dengan beberapa

revisi berupa kesalahan rak telur ke longgaran. Selibhnya, 10 peserta didik tersebut sangat antusias dan merasa media *counting box* tersebut dapat membantu mereka memahami penjumlahan dan pengurangan dengan mudah. Sedangkan data hasil validasi ahli media dan materi dijabarkan dibawah ini:

a. Validasi ahli media

Hasil validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Dr. Nino Indrianto, M.Pd. angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Penilaian Ahli Media.**

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik			✓	
2.	Media <i>Counting Box</i> dikemas dengan menarik			✓	
3	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai materi penjumlahan dan pengurangan.			✓	
4.	Tata letak gambar dan materi sesuai dengan penjumlahan dan pengurangan.			✓	
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media				✓
6.	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan peserta didik di MI AL – Hidayah Mangli, Jember				✓
7.	Media <i>Counting Box</i> Materi penjumlahan dan pengurangan mudah dipahami peserta didik				✓
8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat				✓

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
9.	Media <i>Counting Box</i> Materi penjumlahan dan pengurangan tidak ketinggalan zaman			✓	
10.	Media <i>Counting Box</i> Materi penjumlahan dan pengurangan mudah digunakan peserta didik				✓
Jumlah		35			
Presentase		88%			

**Keterangan Skala Penilaian :**

1 = Sangat tidak relevan / sangat tidak baik

2 = kurang relevan / kurang baik

3 = Relevan / baik

4 = Sangat relevan / sangat baik

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor (dibuatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 hasil dari validator yaitu dengan rata – rata persentase sebesar 87,5% dengan dikategorikan sangat baik.

b. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut ini:

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

**Tabel 4.5 Tabel  
Hasil Validasi Materi**

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara KI dan KD					✓
2.	Kesesuaian antara KD dan Indikator					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator					✓
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik				✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru					✓
6.	Media Counting Box membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar mereka					✓
7.	Dengan bantuan Media Counting Box penyampaian materi menjadi lebih menarik					✓
8.	Media Counting Box membantu peserta didik dalam belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan				✓	
9.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik					✓
10.	Media menumbuhkan antusias peserta didik					✓
Jumlah		48				
Presentase		96%				

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor (dibuktikan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut ditunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 96% yang artinya materi yang dikembangkan sesuai isi materi yang akan diajarkan atau dikategorikan sangat setuju.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi atau penerapan merupakan tahap ke empat dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam hal ini peneliti melakukan implementasi terhadap hasil yang telah dikembangkan di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember. Setelah melakukan persetujuan dari dosen pembimbing serta telah melakukan uji validasi terhadap beberapa materi maka dengan ini peneliti meminta izin kepada sekolah yang terkait untuk melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian ke sekolah peneliti menyiapkan beberapa tahapan sebelum memulai penelitian, tahapan tersebut antara lain:

- a. Memberikan surat izin kepada kepala sekolah dan memberitahukan akan melakukan penelitian dikelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember.
- b. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada guru kelas I bahwasannya akan melaksanakan penelitian
- c. Memberitahukan akan melaksanakan penelitian pada materi Penjumlahan dan Pengurangan di kelas I.
- d. Mempersiapkan perlengkapan mengajar seperti modul ajar, spidol, media *Counting Box* dan serta lembar kegiatan peserta didik sebelum mengajar.

- e. Melakukan studi lapangan mengenai respon peserta didik, dengan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I.
- f. Membuat angket respon peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media ajar yang dikembangkan.

Sebelum kegiatan penelitian dimulai didalam kelas, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu mengenai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk kelas I. Kemudian melakukan implementasi langsung kepada peserta didik dengan menggunakan media ajar yang dikembangkan. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 5 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasa, pendalaman materi dan mengisi angket respon siswa terhadap media ajar. Pertemuan kedua dilakukan pretest, pertemuan ketiga dilakukan uji coba kelompok kecil, pertemuan keempat dilakukan uji coba kelompok besar, pertemuan kelima dilakukan posttest. Adapun bukti – bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



### **Gambar 4.3** **Proses kegiatan pendalaman Materi**

Berdasarkan gambar diatas adalah peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu menjelaskan media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan.



### **Gambar 4.4** **Penyampaian materi dan penyebaran Angket**

Dalam gambar tersebut menunjukkan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menyampaikan materi yang akan diajarkan dalam pengembangan media *Counting Box*. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas I. Setelah itu peneliti melakukan proses penyebaran angket respon media ajar untuk mengisi angket tersebut.



### **Gambar 4.5** **Penggunaan media *Counting Box***



Gambar diatas yaitu menjelaskan cara menggunakan media *Counting box* kepada siswa dan mencoba menjawab soal yang sudah didapatkan atau dipilih didepan kelas.



**Gambar 4.6**  
**Mengerjakan soal posttest**

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan media *Counting Box* dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan, dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian media pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *one group prettest - posttest N - gain score*. Data yang diperoleh sebelum deiberikan perlakuan, rata – rata prettest hasil belajar pada kelas I adalah 86,8% sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata – rata nilai posttest hasil belajar adalah 87% sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media *Counting Box*.

Hasil rata – rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *Counting Box* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata – rata 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Counting Box* sangat efektif diterapkan pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Selanjutnya media akan di uji cobakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan *media counting box*. Kepraktisan media diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru kelas dan 30 peserta didik kelas I. Sedangkan keefektifan media diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest*.

Berikut data hasil angket respon siswa:

**Tabel 4.6**  
**Respon siswa**

No	Nama Siswa	Skor Total	Presentase	Keterangan
1.	Adzkia Samsha Saufa	36	72%	Baik
2.	Afifah Bilqis Nur A.	36	72%	Baik
3.	Ahmad Ghozali Akbar	46	92%	Sangat Baik
4.	Alesha Ramadhani	38	76%	Sangat Baik
5.	Annisa Nur aprilia	49	98%	Sangat Baik
6.	Arshaka Khalifa P.	48	96%	Sangat Baik
7.	Aydien Aryaan K.	40	80%	Sangat Baik
8.	Azkie Nur Kamila	41	82%	Sangat Baik
9.	Azzalea Adiba Malika	48	96%	Sangat Baik
10	Bagus Lingga Ardiansyah	41	82%	Sangat Baik

No	Nama Siswa	Skor Total	Presentase	Keterangan
11	Bisma Arkana M.	42	84%	Sangat Baik
12	Dzaky Almair Syukur	50	100%	Sangat Baik
13	Forin Aina Zahrani	50	100%	Sangat Baik
14	Galih Surya Alfarizi	50	100%	Sangat Baik
15	Hanifah Vania Putri	36	72%	Baik
16	Herdan Hafidz	50	100%	Sangat Baik
17	Kevin Fajrial Akbar	50	100%	Sangat Baik
18	Muhammad Audin	46	92%	Sangat Baik
19	Madinatul Ghania	36	72%	Baik
20	Mikayla Sayidina	50	100%	Sangat Baik
21	Muhammad Rajendra	50	100%	Sangat Baik
22	Muhammad Abi manyu	45	90%	Sangat Baik
23	Muhammad Afif	37	74%	Baik
24	Muhammad Ghani	42	84%	Sangat Baik
25	Muhammad Nashih	38	76%	Baik
26	Risqi Zulfan Arraihan	45	90%	Sangat Baik
27	Salfa Oktavia Sinaga	47	94%	Sangat Baik
28	Shafiyah Nur Azkaila	50	100%	Sangat Baik
29	M. Habibur	50	100%	Sangat Baik
30	Putri Mawar	50	100%	Sangat Baik
Jumlah		1337	2602%	
Presentase		87%		

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

**Keterangan :**

P : Persentase skor (dibukatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{1337}{1500} \times 100\%$$

$$P = 89,01\%$$

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, disajikan data hasil respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Data hasil respon peserta didik memperoleh persentase rata rata sebesar 89% dengan kriteria praktis dan keterangan tidak revisi. Sedangkan untuk hasil respon guru disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Respon Guru**

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media Counting Box relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	✓				
3.	Media Counting Box sudah sesuai dengan kompetensi peserta didik	✓				
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari		✓			
5.	Media Counting Box membuat					

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	pembelajaran lebih menyenangkan	✓				
6.	Media Counting Box memudahkan dalam membelajarkan peserta didik	✓				
7.	Media Counting Box dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	✓				
8.	Media Counting Box dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
9.	Fungsi mainan telur sesuai dengan materi yang disajikan		✓			
10.	Bahasa yang digunakan dalam media Counting Box mudah untuk dipahami			✓		
Jumlah		45				
Validitas		90%				

**Rumus :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor (dibukatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$P = 90\%$

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, disajikan data hasil respon guru untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut, data hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis dan keterangan tidak revisi. Sedangkan untuk data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8**  
***Pretest posttests* Siswa**

No	Nama	Postest	Pretets	Pre-post	Skor Ideal	N -Gain Score	N – Gain Score Percent
1.	ADZKIA SAMHA	85	40	45	60	0,75	75
2.	AFIFAH BILQIS	100	40	60	60	1	100
3.	AHMAD GHOZALI	85	40	45	60	0,75	75
4.	ALESHA R.	80	35	45	65	0,6923076 92	69,2307692 3
5.	ANNISA NUR APRILIA	85	50	35	50	0,7	70
6.	ARSAKHA KHALFANI PRANAJA	80	40	40	60	0,6666666 67	66,6666667
7.	AYDIN ELRAYYAN	85	45	40	55	0,7272727 27	72,77773
8.	AZKIYA NUR K.	100	50	50	50	1	100
9.	AZZALEA ADIBA	100	40	60	60	1	100
10.	BAGUS LINGGA A	85	40	45	60	0,75	75
11.	BISMA ARKANA	100	45	55	55	1	100
12.	DZAKY ALMAIR	85	40	45	60	0,75	75

No	Nama	Postest	Pretets	Pre-post	Skor Ideal	N -Gain Score	N – Gain Score Precent
13.	FORIN AINA Z.	85	25	60	75	0,8	80
14.	GALIH SURYA A.	100	50	50	50	1	100
15.	HANIFAH VANIA	100	50	50	50	1	100
16.	HERDAN HAFIDZ	100	45	55	55	1	100
17.	KEVIN FAJRIAL A.	100	45	55	55	1	100
18.	MUHAMMAD H	100	40	60	60	1	100
19.	MADINATUL G.	80	45	35	35	0,6363636 36	63,6363636 4
20.	MIKAYLA SAYID	85	45	40	55	0,7272727 2727	72,7272727 3
21.	MUHAMAD R	100	45	55	55	1	100
22.	MUHAMMAD ABI	80	35	45	65	0,69	69,23076 23
23.	MUHAMMAD AFIQ	100	45	55	55	1	100
24.	MUHAMMAD G.	85	40	45	60	0,75	75
25.	MUHAMMAD N	85	50	35	50	0,7	70
26.	RIZQI ZULFAN	100	50	50	50	1	100
27.	SALFA OKTAVIA	85	45	40	55	0,7272727 2727	72,7272727 3
28.	SHAFIYAH NUR A	100	50	50	50	1	100
29.	MOCH. ALIF H	85	50	35	50	0,7	70
30.	PUTRI MAWARNI	85	45	45	55	0,7272727 2727	72,7272727 3
<b>Mean</b>		<b>90,8333</b>	<b>43,5</b>	<b>47,33</b> <b>33</b>	<b>56,5</b>	<b>0,8415578</b> <b>87</b>	<b>84,1557886</b> <b>6</b>

**Rumus :**

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretet}}$$

**Tabel 4.9**  
**Kriteria Normalis gain**

<b>Skor N – Gain</b>	<b>Kriteria Normalis gain</b>
$0,00 \leq N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Nilai *pretest* memperoleh rata rata sebesar 43,5% sedangkan nilai *posttest* memperoleh rata rata sebesar 90,83%. Nilai ini nantinya akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Dan setelah diketahui semua hasil rata rata sebesar 84,15%.

#### 5. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini digunakan evaluasi formatif yang dimana media ajar setelah proses validasi dari beberapa ahli. Revisi tersebut diperbaiki berdasarkan hasil saran dan komentar dari para ahli. Yakni ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Dari tahap evaluasi produk pengembangan ini dapat dilihat dari hasil uji coba peserta didik dikelas I dan guru. Respon peserta didik menunjukkan respon positif terhadap hasil dari proses pembelajaran yang sudah ditunjukkan didepan kelas. Adapun saran serta komentar dari beberapa validator yaitu sebagai berikut:



**Tabel 4.10**  
**Komentar dan Saran Ahli**

No	Validator	Komentar Dan Saran
1.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan sebaiknya menggunakan gambar digital atau stiker.</li> <li>b. Identitor yaitu nama media, bilangan, soal dan jawaban.</li> <li>c. Papan kerja yaitu dibuat dengan dinamis dan awet.</li> <li>d. Petunjuk penggunaan.</li> <li>e. Tulisan menggunakan font yang familiar bagi siswa.</li> </ul>
2.	Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media Counting Box sudah sangat menarik untuk diminati anak – anak, terutama anak kelas I. Semoga kedepannya bisa lebih dikembangkan lagi, menggunakan media – media lain yang dapat mempermudah anak – anak belajar materi yang baru.</li> </ul>
3.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bedakan konsep penjumlahan dan pengurangan pada penjumlahan dan pengurangan pada penggunaan media.</li> </ul>

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif yaitu menggunakan data semi struktur yang dimana bertujuan untuk menemukan satau memperoleh

informasi, serta menghasilkan konsep serta pengertian. Dalam analisis data kualitatif diperoleh data melalui hasil dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Sehingga menghasilkan informasi yang dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam analisis data kuantitatif yaitu dengan hasil pengumpulan angket untuk memperoleh hasil dari media ajar yang sudah dikembangkan. Dalam analisis data kuantitatif ini mencakup analisis kelayakan, analisis kepraktisan serta analisis keefektifan.

## 3. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Untuk validator Pembelajaran yaitu Ibu Ulfah Ismiyati selaku Guru kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. Untuk validator media yaitu Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Ahcmad Siddiq Jember.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Validasi kelayakan**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator 1	88%	Sangat valid
2.	Validator 2	90%	Sangat valid
3.	Validator 3	96%	Sangat valid
Nilai rata – rata presentase		91,3%	Valid

Berdasarkan hasil analisis data ketiga validator diperoleh presentase nilai rata – rata sebesar 91,3%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa Media Counting Box telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan. Hal ini berarti Media Counting Box dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan komentar atau kritikan terhadap Media Counting Box oleh validator dijadikan acuan untuk revisi atau perbaikan media yang agar dapat dipergunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

#### 4. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari data validasi guru dan validasi angket respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Pertama peserta didik akan memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap media Counting Box pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di uji cobakan kepada peserta didik. Peserta didik akan diberikan lembar angket tersebut guna untuk

memperoleh nilai kepraktisan pada media pembelajaran tersebut. Rata – rata hasil angket respon peserta didik kelompok kecil dengan memperoleh 88%. Sedangkan rata – rata hasil angket respon peserta didik kelompok besar memperoleh dengan 89%.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Respon siswa**

<b>Data</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori respon siswa</b>
Ketertarikan siswa kelompok kecil	88%	Sangat baik
Ketertarikan siswa kelompok besar	89%	Sangat baik
Presentase	88%	Sangat baik

Berdasarkan hasil rata – rata respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media Counting Box mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata – rata 88% untuk skala kecil sedangkan skala besar rata – rata 89% dan media tersebut juga sangat layak untuk proses belajar mengajar.

#### 5. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pada penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar peserta didik saat pembelajaran. Hasil belajar dalam pengembangan media Counting Box berupa hasil tes uraian yang diberikan kepada peserta didik guna untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. *Prettest dan posttes* adalah tes yang

digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 15 uraian yang masing – masing soal apabila dijawab benar mendapatkan nilai 5.

Berikut data yang disajikan dari hasil tes soal *pretest dan posttest* menggunakan *N – Gain Score* dapat diketahui bahwa nilai rata – rata peserta didik yang dihitung menggunakan rumus *N- Gain Score* mendapatkan hasil 84,15% dengan kategori sangat layak atau valid.

#### **D. Revisi Produk**

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini perkembangan serta perbaikan meliputi beberapa aspek, baik dari segi tampilan, tata letak, bahasa maupun materi dan sebagainya. Dari hal itu termasuk kedalam komentar atau saran beberapa dari validator, yaitu validator ahli media, validator ahli pembelajaran, dan validator ahli materi. Hal ini berguna untuk adanya perbaikan dari produk yang dibuat, sebelum revisi dan sesudah revisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Adapun perubahan media Counting Box sebelum revisi dan sesudah direvisi ditampilkan pada gambar dibawah ini.

**Gambar 4.6**  
**Media Sebelum Revisi**



Gambar diatas merupakan gambar media sebelum direvisi, yang mana pada tutup media tersebut masih terdapat tulisan tangan dan tidak ada gambar atau stiker jadi tampak sepi dan kurang menarik. Dan juga masih belum ada deskripsi atau penjelasan cara penggunaan media Counting Box ini.

**Gambar 4.7**  
**Media Setelah Revisi**



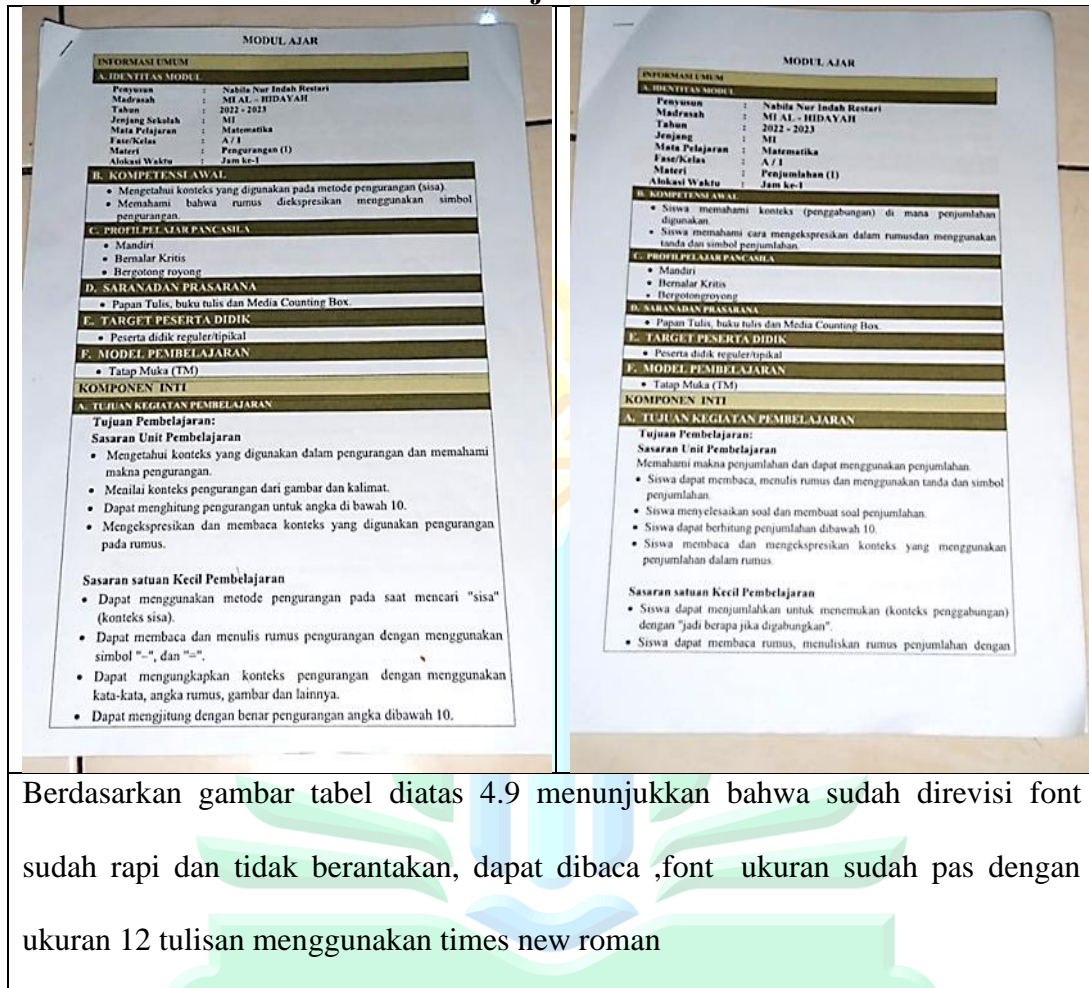
Gambar diatas merupakan gambar setelah direvisi, yang mana pada tutup media Counting Box sudah tidak kosong lagi dan sepi, tetapi sudah diberi stiker atau tempelan gambar yang menarik lalu seperti nama media sudah diganti tulisan yang langsung cetak digital. Dan juga dibelakang tutupnya media Counting Box sudah ditempi seperti stiker jadi tampak ramai dan menarik dan juga sudah dikasih kantong untuk mengambil soal dan jawaban melalui kantong ini.

Gambar 4.8  
Materi modul ajar sebelum direvisi



Berdasarkan gambar 4.8 terlihat tulisan tidak rapi dan berantakan. Font masih ukuran 9. Tulisan masih menggunakan cambria. Spasi tidak rapi dan tidak ada perintah dalam LKPD.

**Gambar 4.9**  
**Materi modul ajar setelah direvisi**



Berdasarkan gambar tabel diatas 4.9 menunjukkan bahwa sudah direvisi font sudah rapi dan tidak berantakan, dapat dibaca ,font ukuran sudah pas dengan ukuran 12 tulisan menggunakan times new roman

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Media Counting Box

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan pesan dalam suatu pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Media membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menerima pesan yang disampaikan guru.<sup>44</sup> Oleh karena itu dalam proses pembelajaran lebih baik menggunakan media pembelajaran supaya siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Dari penjelasan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media *Counting Box*, media ini merupakan media untuk mata pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media *counting box* ini terbuat dari kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 37cm x 28 cm. di dalam media ini terdapat beberapa gambar agar tampilan dalam media ini terlihat menarik, serta terdapat soal dan jawaban tentang materi penjumlahan dan pengurangan.

Media *Counting Box* ini juga pernah dikembangkan oleh penelitian terdahulu, yaitu peneliti dari Putri Almira Khoiriyah yang berjudul “Media Counting Board untuk kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan”. Perbedaan dari penelitian ini dalam penelitian sebelumnya adalah media ini tidak ada soal dan jawaban dan juga tidak ada palu mainan dan media ini terbuat dari kardus dan palu mainan yang terbuat dari gabus. Sedangkan

---

<sup>44</sup> Lailatul Usriyah, Media Pembelajaran, (penerbit IAIN Jember Pres 2021)

media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini yaitu menggunakan bahan dari kayu atau triplek agar media yang di gunakan lebih awet dan juga tahan lama, jadi peneliti memilih bahan dari kayu untuk penelitian tersebut.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa *Media Counting Box* yang diambil dari kata *Counting dan Box* dalam bahasa inggris, *Counting* dalam bahasa Indonesia adalah hitung . hitung yaitu dalam pembelajaran matematika kita harus menghitung benda atau yang ada di sekitar kita. *Box* atau dalam bahasa Indonesia adalah kotak. Kotak merupakan kayu atau triplek yang lebar dan tipis. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari produk *Counting box*, kelebihan dari produk ini yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi penjumlahan dan pengurangan
2. Meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan
3. Dapat memotivasi siswa dalam belajar
4. Menjadikan suasana belajar lebih efektif
5. Dapat dijadikan saran untuk guru dalam membuat media pembelajaran

Sedangkan kelemahan produk ini yaitu sebagai berikut:

1. Hanya digunakan pada satu materi
2. Hanya dapat digunakan pada kelas 1

3. Kurang praktis atau lambat dalam proses penggunaan media pembelajaran

Pada tahapan penelitian ini, media yang dikembangkan ialah media counting box pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Adapun pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni di tahap analisis, dilakukan dengan tujuan agar mengetahui masalah dasar yang nantinya dapat diklarifikasi apakah masalah tersebut membutuhkan penyelesaian, analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, peserta didik dan analisis media ajar. Dalam proses analisis kebutuhan ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakteristik mereka, selanjutnya dianalisis peserta didik ditemukan juga bahwa karakteristik pembelajaran yang diinginkan yaitu dalam bentuk permainan, dan yang terakhir yakni analisis media ajar yakni ditemukan bahwa di mata pelajaran matematika penggunaan media hanya dari buku jarang memakai media, untuk itu penyusunan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa yang suka belajar sambil bermain.

Ditahap perancangan dilakukan untuk menentukan, merancang dan menentukan bahan yang digunakan dalam media *Counting Box* yang disesuaikan dengan materi belajar yaitu seperti: kayu, matras, lem kayu, ampelas, paku, telur mainan, gunting, pisau, gergaji, palu dan lain-lain.

Kemudian ditahap pengembangan ini dilakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan pembelajaran yang kemudian di kembangkan lagi

berdasarkan kritik dan saran para ahli. Seperti saran dari validator materi untuk ditambahkan petunjuk penggunaan media *Counting Box* serta menambahkan beberapa kalimat perintah yang terdapat pada LKPD, untuk saran dari validator media adalah nama media yang terdapat pada tutup media harus dalam bentuk cetak, serta menambahkan beberapa gambar yang sesuai dengan tema media. Sedangkan dari validator ahli pembelajaran adalah menambahkan matras pada bagian atas rak telur agar jika telur dipukul tidak jatuh semua, dan pada bagian luar ditambahkan kancing sebagai penyangga agar pada saat media dibuka atau digunakan tetap berdiri tegap.

Setelah produk telah direvisi oleh beberapa validator tersebut kemudian di buat untuk tahap selanjutnya. Ditahap yang keempat yakni implementasi yang mana dilakukan uji coba dari produk yang telah dibuat yakni media *Counting Box* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember. sebelum melakukan tahap uji coba dilakukan pembagian angket respon siswa mengenai media yang sebelum digunakan, setelah itu dilakukan uji coba ini untuk mengetahui respon siswa terhadap media *counting box* yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi yang mana dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari pengembangan media *counting box* yang kemudia di evaluasi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli dan hasil dari angket respon guru dan siswa.

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa: *Media Counting Box* memiliki beberapa spesifikasi sesuai dengan karakteristik media *Counting Box*. Berikut ini beberapa spesifikasi yang terdapat dalam media *Counting Box* pada pelajaran matematika pada penelitian ini:

- a. Media ajar pada pelajaran matematika yang dikembangkan dalam *Media Counting Box* yang dirancang untuk dapat dipelajari bersama.
- b. Muatan matematika Pelajaran 2 tentang materi penjumlahan bilangan 1 sampai 10 dan pelajaran 3 tentang materi pengurangan bilangan 1 sampai 10.
- c. *Media Counting Box* dilengkapi soal dan jawaban.
- d. Media berisikan materi singkat, soal penjumlahan dan pengurangan untuk menguji ketercapaian pemahaman.
- e. Dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik.
- f. Dan juga ada telur mainan serta palu mainan untuk memudahkan saat menggunakan dalam belajar peserta didik.
- g. Kejelasan tulisan pada media *Counting Box*.

Dalam skripsi ini, memiliki 4 rumusan masalah yaitu tentang melihat cara mengembangkan produk, kelayakan produk, kepraktisan produk, dan keefektivitasan produk. Dalam mengembangkan produk harus menyiapkan beberapa bahan-bahan yang diperlukan kemudian dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Untuk kelayakan produk diperoleh dari para validator seperti ahli media, ahli

materi, dan ahli pembelajaran. Analisis kelayakan yang dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik didapatkan bahwa produk tidak memerlukan revisi sehingga media *Counting Box* dinyatakan layak untuk digunakan. Pengembangan media *Counting Box* ini menghasilkan produk yang serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Repni dan mendapatkan nilai rata-rata 91,3% yang artinya hasil produk ini ialah sangat layak atau valid.<sup>45</sup> Maka, produk ini dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran agar lebih maksimal. Untuk mencari kepraktisan yaitu dengan memberikan angket kepada peserta didik kemudian dianalisis menggunakan rumus Skala Likert yang dimana ditemukan nilai rata-rata 89% artinya hasil produk ini sangat baik atau sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan keefektifitasan produk ini yaitu menggunakan soal *pretest posttest* yang dimana diberikan kepada peserta didik kemudian dianalisis menggunakan rumus uji *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai rata-rata 84,15% yaitu artinya bahwa hasilnya produk ini sangat efektif

Spesifik produk media pembelajaran Matematika yang berupa media *Counting Box* (kotak hitung) dari segi isi dari media ini mencakup materi sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka 2013 materi penjumlahan dan pengurangan di Madrasah Ibtidiyah Al – Hidayah Mangli Jember.

---

<sup>45</sup> Repni Repni, Rinja Efendi, and Pariang Sonang Siregar, "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.

Dalam spesifik tertentu perbedaan media *Counting Box* terdapat petunjuk umum yang sudah disediakan oleh peneliti. Dan juga dalam segi materi siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam perhitungan. Dalam segi gambar siswa dapat mengamati gambar yang ada di dalam kotak hitung sebagai pancingan untuk menarik minat siswa terhadap media tersebut. Dan untuk keunikannya, media tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini Pembahasan Mengenai Kajian Produk Yang Telah direvisi:

**1. Proses Pengembangan Media “Counting Box” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.**

Pengembangan media *Counting Box* menggunakan model ADDIE.

Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa penelitian dan Pengembangan

Research and Development adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan mengkaji validitas produk yang telah dihasilkan.

Menurut Sugiyono Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Sugiyono, 30-36

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada pihak yang terkait antara lain: Bapak Musahra S. Ag, selaku kepala sekolah, Ibu Ulfah Ismiyati selaku wali kelas IB, dan siswa kelas IB Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. Hasil wawancara kepala sekolah dan guru menunjukkan bahwa masih kurangnya sarana prasarana di sekolah yaitu seperti media pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah sudah menyediakan proyektor, namun hanya satu proyektor sehingga harus bergantian jika ingin menggunakannya. Pembuatan media secara visual memakan waktu guru. Oleh karenanya masih jarang penggunaan media pembelajaran di sekolah. Adapun muatan pembelajaran yang membutuhkan media ialah seperti matematika, berdasarkan wawancara kepada siswa muatan matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan masih belum dipahami karena guru jarang menggunakan media cuman hanya menggunakan buku paket dan fasilitas yang ada di dalam kelas seperti papan tulis, spidol dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Berdasarkan keadaan yang telah diamati bahwasannya media visual sangat cocok digunakan pada permasalahan yang ditemui. media visual dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan karena siswa melihatnya dengan konkrit, dilengkapi dengan



warna-warna sehingga dapat menarik perhatian siswa, pembuatannya relatif mudah dan murah.

Tahap desain menurut sugiyono ialah kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.<sup>47</sup> Tahap ini dilakukan dengan cara menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran yang akan diisi oleh validator ahli dan menyusun angket respon tentang kemenarikan media pembelajaran yang akan diisi oleh siswa, melakukan perencanaan produk menentukan teks materi berupa soal dan jawaban yang akan dinuat rancangan RPP untuk produk media *Counting Box*. Adapun pemilihan media *Counting Box* yang telah dibuat oleh penelitian terdahulu, yaitu media *Counting Board* didesain berdasarkan standar kompetensi dasar yang ada di kelas. Media *Counting Board* ini berbentuk kotak dan terbuat dari kardus bekas dan dilapisi kertas karton dan kertas metalik kemudian tidak ada penyanggahnya jadi masih menggunakan benda lain.<sup>48</sup> Sedangkan media penelitian yang sekarang yaitu media *Counting Box* terbuat dari potongan kayu atau triplek, jadi tahan lama dan awet dengan ukuran panjang kali lebar 37cm x 28cm dan saat media tersebut dibuka dia sudah berdiri tegak karena sudah diberi penyanggahnya. Adapun yang kedua media ini berbentuk persegi panjang dengan tempelan stikert *animal*

---

<sup>47</sup> Sugiyono, 36

<sup>48</sup> Khoiriyah, Putri Almira, and Rizqi Fajar Pradipta. "Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Ortopedagogia* 3.2 (2017): 109-113.

yang bisa mempermudah peserta didik dalam memahami, menyamakan dan berhitung bilangan.<sup>49</sup> .

Tahap Development (Pengembangan) ialah Menurut Sugiyono, development merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk.<sup>50</sup> Dimana peneliti menguji kelayakan media *Counting Box* kepada dosen ahli media, ahli materi dan praktisi angket. Validator ahli media yaitu Bapak Nino Indrianto M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawasanya Bapak Nino Indrianto M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Nino Indrianto M.Pd sebagai validator media *counting Box*, dan memberikan komentar serta saran terkait pengembangan media *Counting Box*.

Adapun saran dari validasi kepada ahli media, ahli materi dan pembelajaran yang kemudian di kembangkan lagi berdasarkan kritik dan saran para ahli. Seperti saran dari validator materi untuk ditambahkan petunjuk penggunaan media *Counting Box* serta menambahkan beberapa kalimat perintah yang terdapat pada LKPD, untuk saran dari validator media adalah nama media yang terdapat pada tutup media harus dalam bentuk cetak, serta menambahkan beberapa gambar yang sesuai dengan tema media. Sedangkan dari validator ahli pembelajaran adalah menambahkan matras pada bagian atas rak telur agar jika telur dipukul

---

<sup>49</sup> Krismayanti, Dewa Ayu Anom, I. Made Gede Anadhi, and Ida Bagus Komang Sindu Putra. "Pengaruh Felt Board Finger Numbers Counting Toy terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 10.1 (2023).

<sup>50</sup> Sugiyono, 38

tidak jatuh semua, dan pada bagian luar ditambahkan kancing sebagai penyangga agar pada saat media dibuka atau digunakan tetap berdiri tegap.

Validator ahli materi dan praktisi angket oleh Ibu Indah Wahyuni M.Pd. Alasan peneliti memilih Ibu Indah Wahyuni, M.Pd. sebagai validator ahli materi dan praktisi angket karena Ibu Indah Wahyuni, M.Pd. adalah dosen mata kuliah matematika, yang berkaitan dengan muatan dalam penelitian ini yaitu matematika. Oleh karenanya peneliti memilih ahli materi dan praktisi angket berdasarkan keahlian validator terkait materi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validator menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono Skala Likert digunakan dalam mengukur analisis kuantitatif pendapat, sikap, dan persepsi seseorang, kelompok orang ataupun tentang fenomena sosial.<sup>51</sup>

Berdasarkan dari hasil kelayakan diatas di diperoleh dari ahli validasi yaitu 3 validator yang pertama ahli validator media, ahli validator materi dan ahli validator pembelajaran. Yang pertama hasil dari validator ahli materi memperoleh hasil rata – rata 96% dengan ada beberapa saran dari ahli validator materi yaitu diberi petunjuk penggunaan media *Counting Box*, dan di dalam modul ukuran tulisan masih berantakan fontnya masih 10, LKPD dengan diberi tulisan perintah untuk mengerjakan soal tersebut. Dan dari ahli validator media mendapatkan hasil rata - rata 88% dengan ada beberapa saran dari ahli validator media

---

<sup>51</sup> Sugiyono, dalam Dryon Taluke, dan lain-lain, 537.

yaitu dibagian identitas nama *Counting box* dengan menggunakan tulisan cetak digital dan di depan tutup media dengan diberi stiker gambar yang menarik kemudian di atas rak telur supaya telur tersebut tidak jatuh dengan diberi matras atau dakron agar saat dipukul telur tersebut tidak berjatuh semua, kemudian dari ahli pembelajaran memperoleh hasil rata – rata 90% dengan beberapa saran guru media *counting box* sudah sangat menarik untuk anak – anak, terutama anak kelas I semoga kedepannya bisa lebih dikembangkan lagi penggunaan media – media lain yang mempermudah anak – anak belajar materi yang baru. Jadi dari hasil semua 3 validator memperoleh dengan hasil rata – rata 91,3% dikategorikan sangat layak media tersebut digunakan.

Tahap Implementasi menurut Sugiyono, tahap *Implementation* adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk.<sup>86</sup> Pada tahap ini pengembangan media *counting box* sudah dilakukan revisi dan divalidasi oleh validasi ahli. Lalu pada tahap ini media *counting box* diuji cobakan dengan skala kecil yang berjumlah 10 siswa kelas 1 A. Data yang diperoleh peneliti terkait tanggapan kepada 10 siswa tersebut. Adapun 10 siswa tersebut terbagi menjadi 6 kemampuan tinggi, 4 kemampuan sedang, dan 3 kemampuan rendah. Berdasarkan tanggapan yang diterima menurut ke 10 siswa tersebut media *Counting Box* sudah layak digunakan. Enam siswa tersebut sangat antusias dan merasa media *Counting Box* dapat membantu mereka dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika. Pada skala besar dengan

jumlah 30 siswa, data yang diperoleh dari 30 siswa tersebut ialah hasil pretest dan hasil posttest.

Berdasarkan hasil dari Implementasi di atas yaitu pendidik sebelum memperlihatkan media *counting box* pendidik membagikan soal pretest terlebih dahulu, nilai pretest memperoleh dengan hasil rata – rata 43,5% kemudian di hari berikutnya pendidik menjelaskan atau memperlihatkan media *Counting box* di depan siswa kemudian pendidik menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan dan menghubungkan dengan media *counting box* ini. Setelah itu pendidik menunjuk salah satu siswa untuk maju ke depan dengan mengambil soal yang sudah disediakan di media tersebut lalu siswa menjawab soal soal yang sudah didapatnya. Setelah itu pendidik bertanya kepada siswa tersebut ternyata sudah paham kemudian pendidik membagikan soal posttest ke siswa dan memperoleh dengan rata – rata 90,83%. Dan hasil semua dari soal pretest dan soal posttest dihitung menggunakan rumus  $N - Gain Score$  dan memperoleh sebesar 84,15%. setelah itu pendidik juga membagikan angket respon terhadap media tersebut. Hasil dari angket respon siswa di hitung menggunakan skala likert dengan hasil sebesar 89,01%.

Tahap Evaluasi pada tahap ini yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan produk. Penilaian media *Counting Box* dapat dilihat dari aspek kevalidan,kepraktisan, dan keefektifan produk. Aspek kevalidan dapat diketahui dari pengisian lembar instrumen uji kelayakan yang diisi oleh validator, aspek kepraktisan dapat dilihat dari angket siswa dan

angket guru, aspek keefektifan dapat dilihat dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan yang telah dilakukan, bahwasanya media *Counting Box* sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan hasil dari tahap evaluasi diatas yaitu dari aspek kevalidan ini di ambil dari uji validasi oleh tiga validator yaitu ahli validator materi, ahli validator media dan ahli pembelajaran. Dan rata rata hasil dari ke tiga validator diperoleh dengan nilai 91,3% yang artinya media *Counting box* sangat valid atau layak untuk digunakan. Kemudian dari aspek keraktisan di ambil dari angket respon siswa, pertama peserta didik di berikan lembar angket terhadap media tersebut gunu untuk memperoleh nilai kepraktisan media *Counting box* yaitu dengan mendapatkan hasil rata – rata 89% artinya media *Counting box* dikategorikan atau mendapat respon dari siswa sangat baik. Setelah itu dari aspek keefektifan yaitu diambil dari hasil belajar siswa dan soal pretest dan postets. Dengan memberikan soal soal pretest 15 soal dan soal postest 20 soal kemudian dihitung menggunakan rumus N- Gain Score dan memperoleh rata – rata hasil belajar sebesar 84,15%.

## **2. Bagaimana Kelayakan Media “Counting Box” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.**

Adapun kelayakan dalam media *counting box* diperoleh melalui validasi ahli, Menurut Sugiyono proses validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dikembangkan.<sup>87</sup> Pada penelitian ini yaitu dilakukan bersama ahli media atau desain, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran.

Validator ahli media yaitu Bapak Nino Indrianto, M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawasanya Bapak Nino Indrianto, M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Adapun penilaian dari ahli media disajikan dengan 10 indikator soal dengan 4 aspek penilaian. Aspek yang dinilai terkait desain media *counting box* dan penyajian media *counting box*. Hasil ahli media mencapai 88% dengan revisi dan perbaikan.

Validator ahli materi dan praktisi angket oleh Ibu Indah Wahyuni, M.Pd. selaku dosen mata kuliah matematika. Adapun penilaian dari ahli materi dan praktisi angket disajikan dengan 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian. Aspek yang dinilai terkait isi materi, hasil ahli materi mencapai 96%, angket respon siswa 89% dengan revisi dan perbaikan, angket respon guru 90% dengan revisi dan perbaikan. Berdasarkan hasil keseluruhan dari media *counting box* ialah 96% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Putri Almira Khomariyah dengan judul

Pengembangan Media *Counting Board* untuk kemampuan Berhitung anak Tunagrahita Ringan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu agar mereka mampu menggunakan di dalam kehidupan, di dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Keterbatasan intelektual tertentu menghambat mereka dalam mempelajari matematika sehingga diperlukan modifikasi kearah yang lebih konkrit dalam proses pembelajarannya misalnya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.<sup>52</sup>

Hasil penelitian di atas mendapatkan persentase sebesar 76, 2% dan dikategorikan layak digunakan atau baik oleh para ahli. Berdasarkan persamaan diatas penelitian ini sudah memenuhi kriteria layak karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang layak. Namun masih ada masukan dalam perbaikan dari validator, yaitu pada validasi media terdapat revisi produk yang sudah diperbaikiseperti berikut:

- a. Pada tutup media *counting box* terlihat sepi tidak ada hiasan, sehingga perlu diperbaiki dengan cara menepelkan atau diberi stiker lucu agar menarik peserta didik.
- b. Pada prosedur penggunaan media *counting box* sebelum direvisi tidak ada prosedur penggunaan, sehingga perlu diperbaiki dengan membuat prosedur yang akan digunakan.
- c. Rak telur pada lingkarannya yang akan dimasuki telur mainan agak longgar sehingga perlu diperbaiki dengan cara dilapisi

<sup>52</sup> Putri Almira Khoiriyah, "Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan". 2017. Jurnal Ortopedagogia 3(2), Hal. 109-113.



matras agar tidak jatuh saat dipukul atau di masukkan telur mainan.

d. Tulisan nama media *Counting box* masih menggunakan tulisan tangan sehingga perlu diperbaiki dengan cara diprint out atau dicetak digital.

e. Tutup media diberi penyanggah agar saat membuka media *Counting box* bisa berdiri tegap.

### **3. Bagaimana Kepraktisan Media “Counting Box” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.**

Kualitas produk yang dikembangkan memiliki peranan yang penting dalam pengembangan produk dalam pendidikan. Lebih lanjut, kualitas produk pengembangan pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria, salah satunya adalah produk pembelajaran yang dikembangkan harus praktis. Kepraktisan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena sebagai salah satu syarat dalam mengetahui apakah media pembelajaran mudah digunakan oleh pengguna. Agar proses pembelajaran peserta didik tidak ada kesulitan sehingga tujuan pembelajaran mencapai sesuai yang diharapkan. Hal ini dinyatakan bahwa

media pembelajaran yang mudah digunakan akan memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan.<sup>53</sup>

Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Angket ini diberikan sesudah penggunaan media *counting box*. Pada angket respon siswa diuji cobakan dengan 30 siswa pada uji skala besar. Adapun lembar angket yang ada 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian. Sebelum memberikan angket respon peserta didik dan angket respon guru dilakukan tahap validasi angket oleh validator ahli praktisi angket disajikan dengan 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian menggunakan skala likert. Dengan hasil yaitu angket respon peserta didik 89% dengan revisi dan perbaikan, angket respon guru 90% dengan revisi dan perbaikan.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan, Ayu Aisyah Fadillah dengan judul Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II. Hasil kepraktisan media diambil dari angket guru 97% dan peserta didik sebesar 96%.<sup>54</sup>

Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria praktis karena sudah mendapatkan angka dari

---

<sup>53</sup> Ayu Rizki Annisa, Aminuddin Prahutama Putra, dkk, “Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash”, *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, No. 1, (2020), 73.

<sup>54</sup> Ayu Aisyah Fadillah, “ Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montesorri pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III MI Nurul Islam Lubuklinggau”. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*.2022, hal.157.

kriteria yang praktis. Pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru mencapai skor 95%.

#### **4. Bagaimana Keefektifan Media “*Counting Box*” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember.**

Keefektifan produk diperoleh melalui soal pre-test dan post-test dalam skala besar yaitu dengan jumlah 30 siswa, Soal pre-test dan post-test terdiri dari 20 soal yang masing-masing soal bernilai 5 yang disajikan berdasarkan kesukaran yang sama yaitu dengan soal cerita.

Pre-test adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai, dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan materi peserta didik terhadap bahan pengajaran yang akan dipelajari. Sedangkan post-test adalah tes yang diberikan saat akhir program pengajaran. Tujuan post-test ialah untuk dapat mengetahui sampai di mana pengetahuan peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Jika hasil post-test dibandingkan dengan hasil pre-test, maka keduanya berfungsi untuk mengukur sampai sejauh mana keefektifan pelaksanaan program pengajaran.<sup>55</sup> jadi, peneliti dapat mengetahui apakah kegiatan itu berhasil dengan baik atau tidak.

---

<sup>55</sup> Isrofatul Maulidah, 69.

Hal ini terkait dengan kewajiban bagi setiap guru yaitu harus melaksanakan evaluasi atau penilaian karena pada akhirnya guru harus dapat memberikan informasi kepada lembaganya ataupun kepada anak didik itu sendiri, tentang bagaimana atau sampai mana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai anak didik tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah diberikannya.

Adapun rumus yang digunakan dilihat dari penilaian sebelumnya yaitu dengan tujuan yang sama mencari keefektifan produk yang didapatkan berdasarkan hasil dari rata – rata nilai pretest dan posttest akan digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan yaitu N- Gain Score. Soal yang diberikan kepada siswa yaitu soal pretest yang mana terdapat 15 soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan sedangkan soal posttest terdapat 20 soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasilnya diketahui hasil rata – rata pretest siswa skala besar dengan jumlah 30 siswa yaitu diperoleh 43,5%. Dan rata – rata hasil posttest 90,83%. Kemudian hasil tersebut akan dihitung menggunakan rumus N-gain mendapatkan hasil 84,15%.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan Restu Panjaitan, dengan judul pengembangan papan pecahan untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas II SDN Sambi 2. Hasil keefektifan berupa hasil ketuntasan belajar peserta

didik pada pretest dan posttest sebesar 88,2 sehingga terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media.

Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria efektif karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang efektif. Pengembangan media pembelajaran akan dinilai efektif dan sangat efektif atau baik jika mendapatkan nilai skor 80% - 100%.

#### **a. Identitas Media *Counting Box***

Adapun Identitas Media *Counting Box* dilihat dari spesifiknya yaitu:

- 1). Materi yang terdapat dalam media berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan pada matematika.
- 2). Ukuran Media *Counting Box* 38cm x 28cm.
- 3). Media *Counting Box* terbuat dari potongan kayu (Triplek), kertas metalik, matras, kertas lipat.
- 4). Keuatan Media *Counting Box* cukup tahan lama jika disimpan dengan baik.
- 5). Terdapat petunjuk penggunaan media di bagian belakang media.
- 6). Terdapat petunjuk penggunaan media di dalam *media Counting Box*.

#### **b. Ciri khas Media *Counting Box***

Media *Counting Box* mempunyai Ciri khas yaitu media ini hanya digunakan dalam materi penjumlahan , pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media *Counting Box* di desain berdasarkan tingkatan anak Madrasah Ibtidaiyah yaitu dengan warna colorfull dengan tujuan menarik perhatian siswa dan rasa ingin tahu siswa dan mencobanya.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebi Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Prodok**

Saran produk pengembangan media Counting Box di antaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih tertib dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media Counting Box pada mata pembelajaran Matematika dapat digunakan disemua kelas sekolah yang seangkatan, atau bahkan di semua Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di kabupaten jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Counting Box yang dikembangkan oleh peneliti di kelas I pada pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan agar dapat diterapkan tidak hanya pada materi ini saja, tetapi juga pada materi lain.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas I B di MI AL – Hidayah Mangli, Jember, akan lebih baik dikembangkan dikelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember Tentang Pengembangan Media Counting Box Dalam meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa kelas I, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

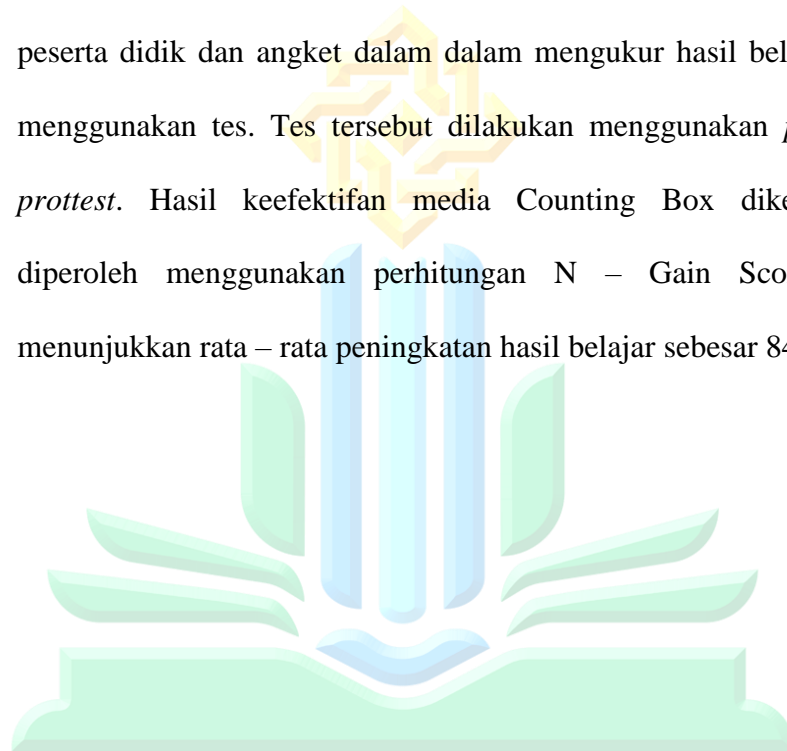
1. Pengembangan Media Counting Box pada pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu pertama analisis, yang kedua desain, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang terakhir evaluasi.

2. Kelayakan Media Counting Box pada pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan juga digunakan sebagai acuan media diuji cobakan. Proses ini untuk mengetahui Kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu validasi media, validasi pembelajaran dan validasi materi. Rata – rata hasil presentase validasi oleh tiga validator diperoleh nilai 91,3% yang artinya media Counting Box dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.
3. Kepraktisan Media Counting Box pada pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui setelah dilakukan validasi angket respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Pertama peserta didik akan memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap media Counting Box pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di uji cobakan kepada peserta didik. Peserta didik akan diberikan lembar angket tersebut guna untuk memperoleh nilai kepraktisan pada media pembelajaran tersebut. Rata – rata hasil angket respon peserta didik kelompok kecil dengan memperoleh 88%. Sedangkan rata – rata hasil angket respon peserta didik kelompok besar memperoleh dengan 89%



yang artinya media Counting Box dikategorikan atau mendapat respon dari siswa sangat baik.

4. Keefektifan Media Counting Box pada pembelajaran Matematik pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket dalam dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes. Tes tersebut dilakukan menggunakan *pretest* dan *protest*. Hasil keefektifan media Counting Box diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan  $N - Gain$  Score dengan menunjukkan rata – rata peningkatan hasil belajar sebesar 84, 15%.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia Kartini, Desty. “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung.” *Original Research* 10, no. 1 (2021): 113–132.
- Aprilia Kartini, Desty. “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung.” *Original Research* 10, no. 1 (2021): 113–132.
- Aprilia Kartini, Desty. “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung.” *Original Research* 10, no. 1 (2021): 113–132.
- Dwirahayu, Gelar, and Nursida Nursida. "Mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan untuk siswa kelas 1 MI." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2017.
- Fadillah, Ayu Aisyah. “ Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montesorri pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III MI Nurul Islam Lubuklinggau”. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*.hal.157
- Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. “Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematika.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 465–474.
- Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. “Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematika.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 465–474.
- Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, dan Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. “Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematika.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 465–474.
- Hamalik, Oemar. “Proses Belajar Mengajar”. ( Jakarta: Bumi Aksara, 2011 ).
- Ilyas, Ismail. “Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran”. (Makasar : Cendikia Publisher, 2020).43
- Indonesia, *Departemen Agama Republik. Alquran Dan Terjemahan* . Semarang: Asy – Syifa, 2000. 226.
- Jannah,Roikhatul. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CALCULATOR BOX MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I MI RHOUDLOTUT THOLIBIN ASH-

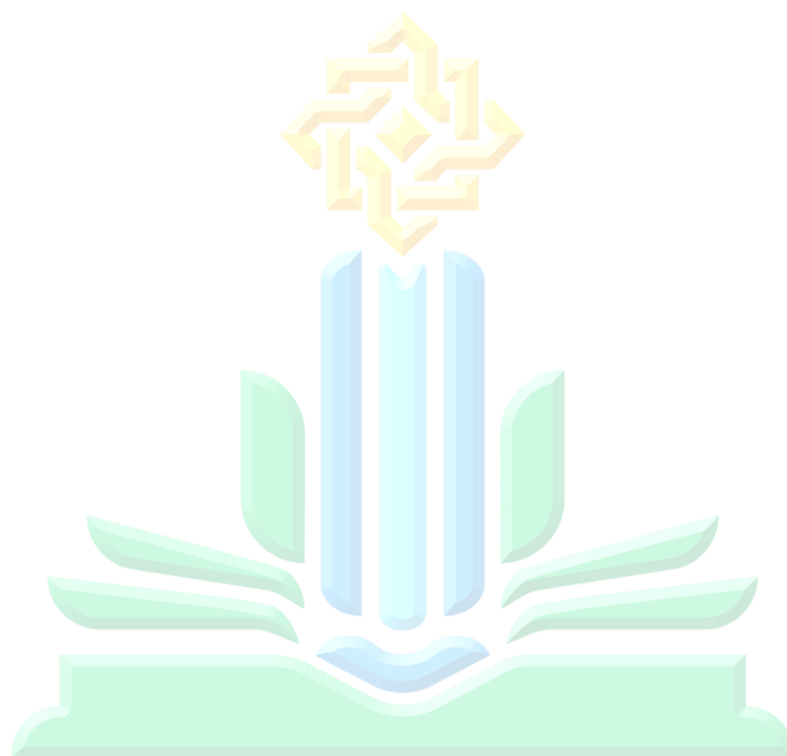
- SHODIQIN MAIBIT RENGEL TUBAN” , Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri,2022.
- Kartini, Aprilia Desty. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung." (Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 7.1 2021).
- Khoiriyah, Putri Almira, “Media Counting Board untuk Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan”. 2017. Jurnal Ortopedagogia 3(2).
- Kholil, Mohammad, dan Zulfiani Silvi. “Faktor – Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi.” EDUCARE: Journal of primary Education 1, no. 2, (16 Juni 2023), 1-2.
- Kholil, Mohammad, and Silvi Zulfiani. “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi.” EDUCARE: Journal of Primary Education 1, no. 2 (2020): 151–168.
- Kholil, Mohammad, dan Silvi Zulfiani. “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi.” EDUCARE: Journal of Primary Education 1, no. 2 (2020): 151–168.
- Kholil, Mohammad, dan Silvi Zulfiani. “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi.” EDUCARE: Journal of Primary Education 1, no. 2 (2020): 151–168.
- Kholil, Mohammad. “ Implementasi pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Pokok Bahasan Logika Matematika, “ LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika 1, no. 1, 2018,15 – 25.
- Kholil, Mohammad. “ Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember,”(FENOMENA 15, No. 2, januari 11, 2023), 351 – 70.
- Khunaifi, Aan Yusuf, Matlani, Matlani. Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Jurnal Ilmiah Iqra', 2019, 13.2: 81-102.
- Noor, Tajuddin. *rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003*. Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, 2018, 2.01.
- Panjaitan, Restu, Endang Sri Mujiwati, dan Kukuh Andri Aka. “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2.” Jurnal Penelitian Inovatif 2, no. 2 (2022): 389–396.

- Panjaitan, Restu, Endang Sri Mujiwati, and Kukuh Andri Aka. "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2." *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 2 (2022): 389–396.
- Panjaitan, Restu, Endang Sri Mujiwati, and Kukuh Andri Aka. "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2." *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 2 (2022): 389–396.
- Penyusun, Tim, "Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah".(Jember : IAIN Jember Press, 2018).
- Prasetyo, Iis. Teknik analisis data dalam research and development. Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* , Kualitatif Dan R&D . (Bandung: Afabeta, 2022).
- Purwanto, M.,Ngalim. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Rahmat, Cahyadi, Arofah, Hari, Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. Halaqa: Islamic Education Journal,2019.
- Repni, Repni, Rinja Efendi, and Pariang Sonang Siregar. "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.
- Repni, Repni, Rinja Efendi, and Pariang Sonang Siregar. "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.
- Repni, Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar. "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.
- Romadhoni, Ringgana Riski, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al- Ikhsan Turen". Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Shoffa, Shoffan, Iis, Holisin, dkk. "perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi ". (Bojonegoro: Argrapana Media, 2021).
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* , *Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Afabeta, 2022.

Susanto, Ahmad,” Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” (Jakarta : Kencana, 2013).

Wati, Ega Rima. “*Ragam Media Pembelajaran*“, ( Kata Pena, 2016), 2- 3.

Wulandari, Suci, “Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2016.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 1****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Nur Indah Restari  
NIM : T20194024  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 22 Juni 2023

Saya yang menyatakan

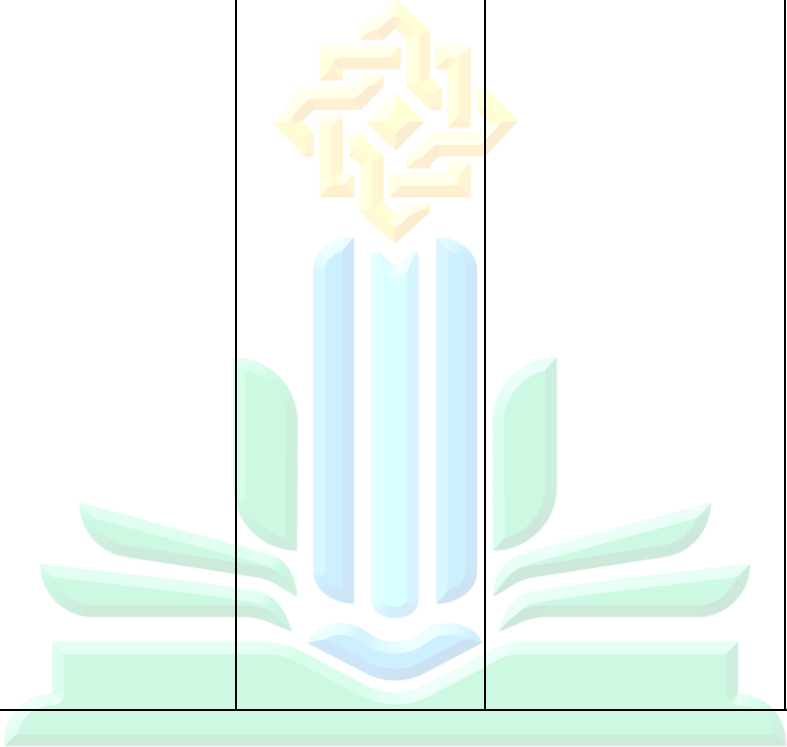


**Nabila Nur Indah Restari**  
NIM. T20194024

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media “Counting Box” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I di MI AL – Hidayah Mangli, Jember.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media Counting Box</li> <li>Pembelajaran Matematika</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsep Dasar Pengembangan Media Counting Box</li> <li>Konsep Pembelajaran Matematika.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media</li> <li>Pengembangan Media Counting Box</li> <li>Pembelajaran Matematika</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Subjek Penelitian                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah</li> <li>Validator</li> <li>Guru Kelas IB</li> <li>Siswa Kelas IB</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian : Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE</li> <li>Lokasi penelitian: MI AL – Hidayah Mangli, Jember.</li> <li>Teknik Pengumpulan Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi.</li> <li>Wawancara</li> <li>Angket</li> <li>Dokumentasi.</li> </ol> </li> <li>Teknik Analisis Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Kevalidan</li> <li>Kelayakan</li> <li>Kepraktisan</li> <li>Keefektifan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Pengembangan, media Counting Box pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di MI AL – Hidayah Mangli, Jember.</li> <li>Bagaimana kelayakan media Counting Box pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di MI AL – Hidayah Mangli, Jember.</li> <li>Bagaimana kepraktisan media</li> </ol>

					<p>Counting Box pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di MI AL – Hidayah Mangli, Jember.</p> <p>4. Bagaimana keefektifan media Counting Box pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di MI AL – Hidayah Mangli, Jember.</p>
--	--	---	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



### **Lampiran 3**

#### **Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah MI AL – Hidayah**

Merupakan lembaga yang dinaungi oleh Yayasan Ikatan Keluarga Pendidikan Islam yang beralamatkan Jl. Ottoiskandardinata 177 Desa / Kecamatan Mangli Kab / Kota Jember Provinsi Jawa Timur. Yayasan Madrasah Ibtidaiyah ini lokasinya sangat strategis karena terletak di daerah padat penduduk. Dan di Madrasah ini terdapat pembiasaan – pembiasaan yang membedakan dengan madrasah lain yaitu sholat dhuha berjamaah, kegiatan mengaji setelah sholat dhuha, dan kegiatan mengaji sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan sholat dhuha dimulai pada pukul 6.30, peserta didik akan menuju ke musholla untuk melaksanakan kegiatan rutin yaitu mengaji al – qur’an dan dilanjutkan sholat dhuha berjamaah. Setelah itu peserta didik menuju ruang kelas masing – masing untuk melakukan mengaji surat juz amma. Kemudian akan dilanjutkan kegiatan pembelajaran seperti pada biasanya.

Di Madrasah ini terdapat 20 guru tetap yayasan dan 1 guru PNS. Yang terbagi atas 9 guru laki – laki dan 11 guru perempuan. Untuk ruang kelas terdapat 15 ruangan. Di madrasah juga terdapat fasilitas - fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran seperti laboratorium komputer, 1 ruangan print – print nan dan 2 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 miusholla, 8 kamar mandi, 1 gudang dan 1 tempat olahraga.

Berdasarkan cerita diatas merupakan biografi dan profil di MI AL – Hidayah Mangli, Jember yang diperoleh peneliti pada saat melakukan kegiatan observasi dan wawancara. Kemudian peneliti melakukan observasi, dikelas I pada pembelajaran Matematika pada Ibu Ulfah Ismiyati Guru menjelaskan seperti biasa dengan dibantu buku, papan tulis, dan spidol dalam menyampaikan materi Penjumlahan dan Pengurangan. Oleh karena itu guru sedikit dalam penggunaan media atau bahan ajar lainnya guna menarik peserta didik. Jika peserta didik jenuh guru kelas langsung mempraktikkan ice breaking agar dapat mengontrol keadaan kelas. Oleh karena itu Ibu Ulfah Ismiyati setuju dalam penggunaan Media Counting Box pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I di MI Al – Hidayah Mangli, Jember.

## Lampiran 4

### MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: <b>Nabila Nur Indah Restari</b>
<b>Madrasah</b>	: <b>MI AL - HIDAYAH</b>
<b>Tahun</b>	: <b>2022 - 2023</b>
<b>Jenjang</b>	: <b>MI</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Matematika</b>
<b>Fase/Kelas</b>	: <b>A / 1</b>
<b>Materi</b>	: <b>Penjumlahan (1)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: <b>Jam ke-1</b>
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa memahami konteks (penggabungan) di mana penjumlahan digunakan.</li><li>• Siswa memahami cara mengekspresikan dalam rumusdan menggunakan tanda dan simbol penjumlahan.</li></ul>	
<b>C. PROFILPELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mandiri</li><li>• Bernalar Kritis</li><li>• Bergotongroyong</li></ul>	
<b>D. SARANADAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Papan Tulis, buku tulis dan Media Counting Box.</li></ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik reguler/tipikal</li></ul>	
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tatap Muka (TM)</li></ul>	
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> <b>Sasaran Unit Pembelajaran</b> Memahami makna penjumlahan dan dapat menggunakan penjumlahan.	

- Siswa dapat membaca, menulis rumus dan menggunakan tanda dan simbol penjumlahan.
- Siswa menyelesaikan soal dan membuat soal penjumlahan.
- Siswa dapat berhitung penjumlahan dibawah 10.
- Siswa membaca dan mengekspresikan konteks yang menggunakan penjumlahan dalam rumus.

### **Sasaran satuan Kecil Pembelajaran**

- Siswa dapat menjumlahkan untuk menemukan (konteks penggabungan) dengan "jadi berapa jika digabungkan".
- Siswa dapat membaca rumus, menuliskan rumus penjumlahan dengan menggunakan simbol "+", "=".
- Siswa dapat menghitung penjumlahan di bawah 10 dengan benar.

## **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam menjumlahkan untuk menemukan (konteks penggabungan) dengan "jadi berapa jika digabungkan, dapat membaca rumus, menuliskan rumus penjumlahan dengan menggunakan simbol

## **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

- Bagaimana sesuatu bisa bertambah banyak?

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **❖ Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas( menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran ).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita.
4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
5. Pembiasaan membaca / menulis / mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan,

- kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

### ❖ Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan siswa memperhatikannya.
2. Siswa diberikan arahan peraturan permainan “Counting Box” (Kotak Operasi Hitung) dengan menghitung telur
3. Siswa dijelaskan kembali tentang cara menghitung telur dengan benar agar dapat memenangkan permainan.
4. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, untuk maju ke depan kelas.
5. Guru menyiapkan media counting box yang berbentuk seperti papan kerja yang berisi menu soal dan menu jawaban yang berisi angka - angka
6. Setelah siswa bias menjawab soal penjumlahan, lalu murid memainkan telur yang telah diarahkan oleh guru.

### Referensi

#### Mendapatkan gambar gabungan

Di kelas, siswa dapat diminta untuk melakukan permainan Counting Box secara berulang kali untuk memastikan bahwa mereka dapat faham dalam materi pengurangan. Dengan mengoperasikan Counting Box siswa diharapkan dapat memahami angka bilangan.



### ❖ Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk memainkan permainan “Counting Box” siswa dapat lebih aktif, faham dan bisa ditanya ketika pembelajaran berlangsung.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

### E. ASESMEN/ PENILAIAN

- Tertulis

### F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

#### Pengayaan

- Peserta didik dengannilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

#### Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai capaian pembelajaran (CP).

### G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

#### TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagianmana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
---	---	--

### TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimanacara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)**











**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**Nama :**

**Kelas :**

**Petunjuk!**

**Hitung dan isilah gambar dibawah ini !**

 + 	
 + 	
 + 	
 + 	
 + 	

**Hitung dan Isilah Gambar buah di bawah ini!**

$$8 + 1 = \bigcirc$$

$$7 + 5 = \bigcirc$$

$$4 + 1 = \bigcirc$$

$$2 + 9 = \bigcirc$$



Nilai	Paraf Orang Tua
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK**

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023  
Buku Yudhistira Splash Maramatika SD / MI Kelas I , Penulis: Masykur Ali, ( Jil.1)



## MODUL AJAR

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Nabila Nur Indah Restari
Madrasah	:	MI AL – HIDAYAH
Tahun	:	2022 - 2023
Jenjang Sekolah	:	MI
Mata Pelajaran	:	Matematika
Fase/Kelas	:	A / 1
Materi	:	Pengurangan (1)
Alokasi Waktu	:	Jam ke-1

#### B. KOMPETENSI AWAL

- Mengetahui konteks yang digunakan pada metode pengurangan (sisa).
- Memahami bahwa rumus diekspresikan menggunakan simbol pengurangan.

#### C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong

#### D. SARANADAN PRASARANA

- Papan Tulis, buku tulis dan Media Counting Box.

#### E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

#### F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka (TM)

### KOMPONEN INTI

#### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Tujuan Pembelajaran:

##### Sasaran Unit Pembelajaran

- Mengetahui konteks yang digunakan dalam pengurangan dan memahami makna pengurangan.
- Menilai konteks pengurangan dari gambar dan kalimat.
- Dapat menghitung pengurangan untuk angka di bawah 10.
- Mengekspresikan dan membaca konteks yang digunakan pengurangan

pada rumus.

### **Sasaran satuan Kecil Pembelajaran**

- Dapat menggunakan metode pengurangan pada saat mencari "sisa" (konteks sisa).
- Dapat membaca dan menulis rumus pengurangan dengan menggunakan simbol "-", dan "=".
- Dapat mengungkapkan konteks pengurangan dengan menggunakan kata-kata, angka rumus, gambar dan lainnya.
- Dapat mengjitung dengan benar pengurangan angka dibawah 10.

### **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui konteks yang digunakan pada metode pengurangan (sisa).
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bahwa rumus diekspresikan menggunakan simbol pengurangan

### **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

- Ada 5 ikan emas. diambil 2. Sisanya kira-kira ada berapa?

### **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **❖ Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas ( menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran ).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita
4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

### ❖ Kegiatan Inti

7. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan siswa memperhatikannya
8. Siswa diberikan arahan peraturan permainan “Counting Box” (Kotak Operasi Hitung) dengan menghitung telur.
9. Siswa dijelaskan kembali tentang cara menghitung telur dengan benar agar dapat memenangkan permainan.
10. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, untuk maju ke depan kelas.
11. Guru menyiapkan media counting box yang berbentuk seperti papan kerja yang berisi menu soal dan menu jawaban yang berisi angka-angka.
12. Setelah siswa bias menjawab soal penjumlahan, lalu murid memainkan telur yang telah diarahkan oleh guru.

### Referensi

Di kelas, siswa dapat diminta untuk melakukan permainan Counting Box secara berulang kali untuk memastikan bahwa mereka dapat faham dalam materi pengurangan. Dengan mengoperasikan Counting Box siswa diharapkan dapat memahami angka bilangan.



### ❖ Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk memainkan permainan “Counting Box” siswa dapat lebih aktif, faham dan bisa ditanya ketika pembelajaran berlangsung.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

## E. ASESMEN/ PENILAIAN

- Tertulis

## F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

### Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

## G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagianmana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan	

pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?

### TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimanacara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Kerjakan dan Hitunglah gambar dibawah ini!



1  $13 - 2 = \dots$

6  $16 - 1 = \dots$

2  $14 - 3 = \dots$

7  $17 - 2 = \dots$

3  $16 - 2 = \dots$

8  $18 - 4 = \dots$

4  $14 - 1 = \dots$

9  $19 - 7 = \dots$

5  $15 - 4 = \dots$

10  $20 - 3 = \dots$

Kerjakan dan hitunglah gambar Buah dibawah ini!

  $5 - 2 = 3$

  $5 - 3 =$

  $4 - 3 =$

  $4 - 1 =$

  $3 - 2 =$

  $5 - 4 =$

Nilai

Paraf Orang Tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK**

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Buku Yudhistira Splash Marematika SD / MI Kelas I , Penulis: Masykur Ali, (Jil.1)

## Lampiran 5: VALIDASI AHLI MEDIA

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA  
"COUNTING BOX" PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I MI AL HIDAYAH MANGLI,  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023**

Hari / Tanggal	: Selasa / 16-05-2023
Nama Validator	: Dr. Nino Indrianto, M.Pd
Jurusan / Fakultas	: PPG / FTIK

Judul : Pengembangan Media "Counting Box"  
Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022 - 2023

Penyusun : Nabila Nur Indah Restari

Desen Pembimbing : Muhammad Khoil, S. Si, M.Pd


Jurusan / Fakultas : PGMI / FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai Pengembangan Media "Counting Box" pada pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022 - 2023, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan saran terhadap bahan ajar penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terima kasih

Penelitian,

  
Nabila Nur Indah Restari  
NIM. 120194024



### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Counting Box  
Sasaran :  
Peneliti : Nabila Nur Indah Restari  
Judul Penelitian : Pengembangan Media "Counting Box" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I MI AL Hidayah Mangli, Jember Tahun Pembelajaran 2022 – 2023.

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon Kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media Counting Box pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan beberapa aspek.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi.

#### Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak relevan / sangat tidak baik
- 2 = kurang relevan / kurang baik
- 3 = Relevan / baik
- 4 = Sangat relevan / sangat baik

#### Instrument Angket Validasi

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik			✓	
2.	Media Counting Box dikemas dengan menarik			✓	
3.	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai			✓	

4.	Tata letak gambar dan materi sesuai			✓	
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media				✓
6.	Media Counting Box materi penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan peserta didik di MI AL - Hidayah Mangli, Jember				✓
7.	Media Counting Box Materi penjumlahan dan pengurangan mudah dipahami peserta didik				✓
8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat				✓
9.	Media Counting Box Materi penjumlahan dan pengurangan tidak ketinggalan zaman			✓	
10.	Media Counting Box Materi penjumlahan dan pengurangan mudah digunakan peserta didik				✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

- tampilan kerangka sebaiknya menggunakan gambar digital/hibrid.  
 - identitor = nama media, foto, senyawa.  
 - papan bujur = dibuat di rumah dan awet.  
 - petunjuk penggunaan  
 - sebaiknya bujur / ada program foto-biji.  
 - tulisan menggunakan font yg menarik bagi siswa.

Validator Ahli Media,

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

NIP. 198006172015031000

## Lampiran 6: Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA  
"COUNTING BOX" PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I MI AL HIDAYAH MANGLI,  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023**

Hari / Tanggal	: Selasa, 23 Mei 2023
Nama Validator	: Dr. Indah Wahyuni, M.Pd
Jurusan / Fakultas	: pend. sains / P1IK

Judul : Pengembangan Media " Counting Box" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022 - 2023

Penyusun : Nabila Nur Indah Restari

Dosen Pembimbing : Mohammad Kholil, S. SL, M.Pd.


Jurusan / Fakultas : PGMI / FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media "Counting Box" pada pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022 - 2023, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan saran terhadap bahan ajar penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan sasaran yang bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Pemohon,



Nabila Nur Indah Restari

NIM. T20194024

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Counting Box

Sasaran :

Peneliti : Nabila Nur Indah Restari

Judul Penelitian : Pengembangan Media "Counting Box" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I MI AL Hidayah Mangli, Jember Tahun Pembelajaran 2022 – 2023.

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon Kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media Counting Box pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan beberapa aspek.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik / sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi.

#### Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu – ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

**Instrument Angket Validasi**

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara KI dan KD					✓
2.	Kesesuaian antara KD dan Indikator					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator					✓
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik				✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru					✓
6.	Media Counting Box membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar mereka					✓
7.	Dengan bantuan Media Counting Box penyampaian materi menjadi lebih menarik					✓
8.	Media Counting Box membantu peserta didik dalam belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan				✓	
9.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik					✓
10.	Media menumbuhkan antusias peserta didik					✓

43  
9/90 = 96

**Kolom Saran dan Perbaikan :**

Besarkan konsep penjumlahan dan pengurangan pd. Penggunaan Media

Validator Ahli Materi.

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.  
NIP.198003062011012009

## Lampiran 7: SOAL PRETES – POSTTEST

Nama ALIF

Kelas 1.B

No Absen 29

Kerjakan dan Hitunglah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Di halaman rumah ada 7 pohon. Ayah menanam lagi 3 pohon. Sekarang di halaman rumah pohonnya ada 10
2. Rina membawa 5 buku. Andi membawa 4 buku. Jumlah semua buku yang mereka bawa ada 9
3. Ani membeli jeruk 3 buah. Risa membeli jeruk 2 buah. Jadi jumlah jeruk yang mereka beli yaitu 5
4. Ayah membawa 2 buah semangka. Ibu membawa 4 buah semangka. Jadi jumlah semua semangkanya yaitu 6...
5. Di lapangan ada 4 bola basket dan 2 bola speak jadi jumlah semua bolanya ada 6
6. Kakek memelihara 6 ayam dan 1 bebek jadi seluruh hewan yang dipelihara oleh seluruh hewan yang dipelihara oleh kakek berjumlah 7.
7. Nina memiliki 5 boneka. Kemudian nenek memberinya 3 boneka lagi. Jumlah boneka Nina sekarang adalah 8.
8. jumlah mobil di bawah ini adalah 5



50

9. Ihsan memelihara 5 ekor ikan lalu ia membeli 6 ekor ikan lagi. Jumlah ikan yang dipelihara Ihsan sekarang adalah 11.
10. ayah menanam 8 pohon jambu. Akibat terserang hama, 4 pohon jambu terpaksa ditebang. Berapa jumlah pohon jambu yang dimiliki ayah sekarang? 4.
11. Susan memiliki 6 potong kue. Kemudian 2 potong kue diberikan kepada adiknya. Berapa sisa kue Susan sekarang? 4.
12. Ibu membeli 10 butir telur. Saat di jalan, 3 butir telur pecah. Berapa jumlah telur milik Ibu yang masih utuh? 7.
13. Adik membeli 4 buah permen, 2 permen lantas ia makan. Berapa jumlah permen yang masih tersisa? 2...
14. nana membeli 6 buah balon, lalu 2 balon meletus. Berapa sisa balon yang dimiliki Nana saat ini? 4.
15. ayah membeli 8 batang lilin lalu menyalakan 3 batang lilin. Berapa jumlah lilin yang belum dinyalakan oleh ayah? 5...

K

J E M B E R

Nama : Azizi Yan Nur Hafidha

Kelas : 1B

No absen : 8

Hitung dan isilah gambar dibawah ini !

$$\text{8} + \text{1} = \text{9}$$

$$\text{7} + \text{5} = \text{12}$$

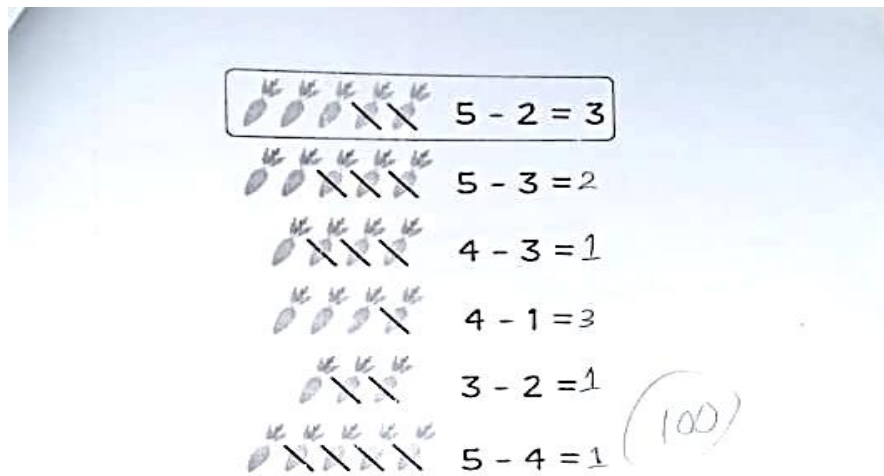
$$\text{4} + \text{1} = \text{5}$$

$$\text{2} + \text{9} = \text{11}$$

100

Kerjakan dan Hitunglah gambar dibawah ini dengan benar!

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Kerjakan dan Hitunglah gambar dibawah ini!

- |   |                  |    |                  |
|---|------------------|----|------------------|
| 1 | $13 - 2 = \dots$ | 6  | $16 - 1 = \dots$ |
| 2 | $14 - 3 = \dots$ | 7  | $17 - 2 = \dots$ |
| 3 | $16 - 2 = \dots$ | 8  | $18 - 4 = \dots$ |
| 4 | $14 - 1 = \dots$ | 9  | $19 - 7 = \dots$ |
| 5 | $15 - 4 = \dots$ | 10 | $20 - 3 = \dots$ |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



## Lampiran 8: ANGKET RESPON GURU

### ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA COUNTING BOX (Kotak Berhitung)

Nama : Ulfa Ismiyati S.Pd. I  
No. HP : 082233856120

#### Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

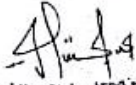
Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media Counting Box relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	✓				
3.	Media Counting Box sudah sesuai dengan kompetensi peserta didik	✓				
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari		✓			
5.	Media Counting Box membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓				
6.	Media Counting Box memudahkan dalam membelajarkan peserta didik	✓				
7.	Media Counting Box dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	✓				
8.	Media Counting Box dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
9.	Fungsi mainan telur sesuai dengan materi yang disajikan		✓			
10.	Bahasa yang digunakan dalam media Counting Box mudah untuk dipahami			✓		

$\frac{95}{100} = 95\%$   
50

Catatan  
Media Counting Box sudah sangat menarik  
untuk dimiliki anak-anak terutama anak kelas 1.  
Semoga kedepannya bisa lebih dikembangkan  
lagi menggunakan media lain yang dapat mem-  
per mudah anak-anak belajar materi yang  
baru.

Jember, 26 Mei 2023  
Guru Kelas

  
(ULFAH Mulyati S.Pd.)

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9: ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET RESPON SISWA**  
**TERHADAP MEDIA COUNTING BOX (Kotak Berhitung)**

Nama : SHAFIAH  
Kelas : 7B  
No. Absen : 28

**Petunjuk Pengisian**  
Dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup Baik  
2 = Kurang Baik  
1 = Sangat Kurang Baik  
Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media Counting Box sangat mudah diaplikasikan karena ada prosedur penggunaannya.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara menggunakan media Counting Box karena isi materi simpel dan praktis	✓				
3.	Saya senang belajar menggunakan media Counting Box karena desain media sangat menarik	✓				
4.	Ukuran huruf dalam media Counting Box matematika sesuai sehingga membuat saya mudah untuk belajar.	✓				
5.	Ilustrasi/gambar sangat membantu saya memahami materi	✓				
6.	Media Counting Box sangat sesuai dengan materi Penjumlahan dan Pengurangan.	✓				
7.	Saya lebih mudah memahami materi Penjumlahan dan Pengurangan dengan menggunakan media Counting Box.	✓				
8.	Media Counting Box dapat meningkatkan semangat belajar saya dalam belajar berhitung Materi penjumlahan dan pengurangan.	✓				

9.	Media Counting Box tidak membuat saya terbebani dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>				
10.	Media Counting Box dapat mendorong keingintahuan saya dalam berhitung Materi penjumlahan dan pengurangan.	<input checked="" type="checkbox"/>				

**Catatan**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

100%

Jember, 26 Mei 2023  
Siswa

(.....)

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 10: SURAT IJIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
Website [www.http://mik.uinkhas-jember.ac.id](http://mik.uinkhas-jember.ac.id) Email. [tarbiyah.iinjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iinjember@gmail.com)

---

Nomor : B-2530/In.20/3.a/PP.009/05/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI AL - HIDAYAH, Mangli Jember  
Jl. Otto Iskandardinata No.177, Karang Miuwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: T20194024
Nama	: NABILA NUR INDAH RESTARI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media "Counting Box" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI AL &ndash; Hidayah Mangli, Jember Tahun Pelajaran 2022 &ndash; 2023." selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Musahra, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Mei 2023  
an Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
MASHUDI

**Lampiran 11: PEDOMAN WAWANCARA PENGGUNA (GURU KELAS)**

<b>KISI – KISI DAN TUJUAN</b>	<b>PERTANYAAN</b>
<b>1. Proses Pembelajaran Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan.</b>	<b>1. Bagaimana proses pembelajaran matematika di MI AL –Hidayah mangli, jember</b>
<b>2. Sumber belajar yang menjadi acuan pembelajaran.</b>	<b>2. Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam mengajar Matematika?</b>
<b>3. Metode apa yang digunakan</b>	<b>3. Metode apa yang digunakan dalam mengajar Matematika?</b>
<b>4. Media yang digunakan</b>	<b>4. Media apa yang digunakan dalam mengajar Matematika?</b>





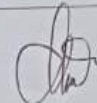
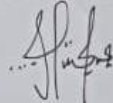
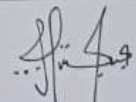
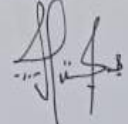
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 12: Hasil Wawancara Penggunaan (guru kelas)**


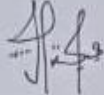

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana proses pembelajaran matematika di MI AL –Hidayah mangli, jember	Dalam proses pembelajaran Matematika yang mana Pembelajaran matematika pada materi Penjumlahan dan Pengurangan memuat tentang membandingkan bilangan dengan menggunakan kata lebih besar dari, lebih kecil, atau sama banyak dengan.
2. Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam mengajar Matematika?	Sumber belajar yang digunakan dalam Pembelajaran Matematika Hanya pada Buku Paket kurmer (kurikulum merdeka).
3. Metode apa yang digunakan dalam mengajar Matematika?	Untuk metode yang digunakan masih menggunakan tanyak jawab dan ceramah.
4. Media apa yang digunakan dalam mengajar Matematika?	Media yang digunakan yaitu papan tulis .

### Lampiran 13: JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL – HIDAYAH, MANGLI JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	28 Maret 2023	Wawancara dan obsevasi dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Bapak Musahra, S.Ag	
2.	28 Maret 2023	Observasi dan wawancara dengan wali kelas I Ibu Ulfah Ismiyati	
3.	23 Mei 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Madrasah Ibtidayah bapak Musahra, S.Ag	
4.	26 Mei 2023	Pengenalan media Counting Box kepada peserta didik serta pendalaman materi	Adzkia
5.	26 Mei 2023	Memberikan angket respon guru terhadap Media Counting Box kepada wali kelas I Ibu Ulfah Ismiyati	
6.	27 Mei 2023	Melakukan <i>Pretest</i> di kelas I MI Al – Hidayah Mangli, Jember	
7.	29 Mei 2023	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media Counting Box di kelas I MI AL –Hidayah Mangli, Jember	
8.	29 Mei 2023	Wawancara kepada beberapa siswa - siswi kelas I MI AL – Hidayah Mangli, Jember	Adzkia



9.	30 Mei 2023	Melakukan uji coba kelompok Besar pengembangan media Counting Box di kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember	
10.	30 Mei 2023	Melakukan <i>Postets</i> di kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember	
11.	5 Juni 2023	Meminta surat selesai melakukan penelitian di kelas I MI AL - Hidayah Mangli, Jember oleh Kepala sekolah Bapak Musahra, S.Ag	

Jember, 5 Juni 2023

Mengetahui,

Kepala MI AL - Hidayah,  
Mangli Jember



Musahra, S.Ag

## Lampiran14: SURAT SELESAI PENELITIAN

 **YAYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH**  
Status Terakreditasi B NSM : 111235090137  
Jl. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli Telp. ( 0331 ) 489288 Jember  
Email : mialhidayah\_mangli@yahoo.co.id 

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 0522/PP.001/MI/V1/2023  
Lamp : -  
Prihal : Penelitian Skrepsi di MI Al Hidayah

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Kepala MI Al Hidayah Mangli

Nama : Musahra,S.Ag  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Alamat : Jl. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli

membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini :

Nama : NABILA NUR INDAH RESTARI  
NIM : T 20194024

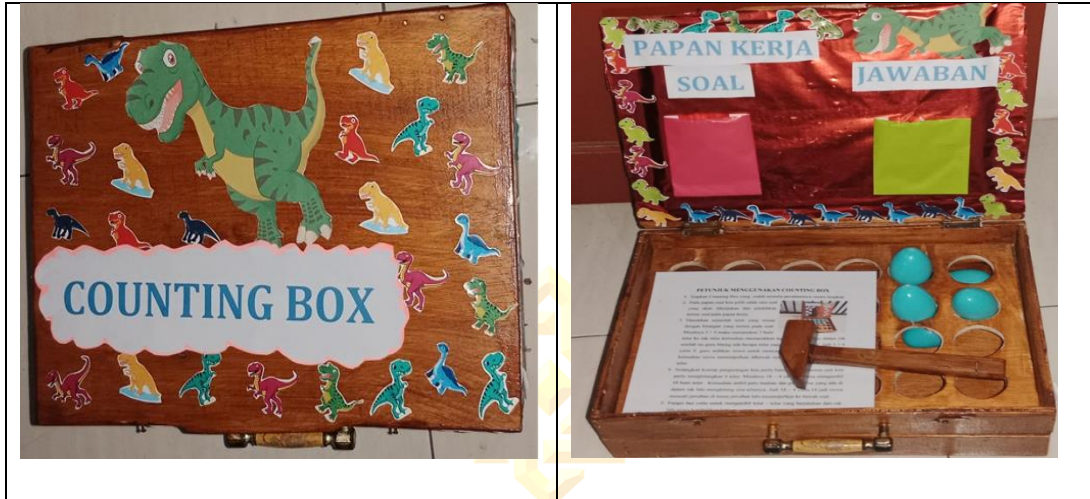
Mahasiswi Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ,prodi PGMI, UIN KHAS Jember,  
pernah melakukan Penelitian di MI AL HIDAYAH Mangli pada hari/tanggal: Jum'at, 26 Mei 2023  
sampai dengan 5 Juni 2023 untuk memenuhi tugas mata kuliah.

Demikianlah surat ini kami buat dengan sebenar – benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5 Juni 2023

 Kepala Madrasah,  
  
MUSAHRA,S.Ag

## Lampiran 15: MEDIA PEMBELAJARAN



## Lampiran 16: DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Wawancara bersama kepala sekolah.  
J E M B E R



**Wawancara bersama guru kelas I.**



**Kegiatan Pendalaman materi.**



**Kegiatan Mengisi Angket**



**Kegiatan Uji Coba Produk**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 17

### BIODATA PENULIS



Nama : Nabila Nur Indah Restari  
NIM : T20194024  
TTL : Jember, 29 Januari 2001  
Alamat : RT 001 , RW 006, JL.Teuku Umar VIII 47, Desa Tegal  
Besar, Kecamatan Kaliwates, Jember.  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Dan Bahasa / Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtida'iyah  
Email : [nabilanurindahrestari29@gmail.com](mailto:nabilanurindahrestari29@gmail.com)

#### RIWAYAT PENDIDIKAN

2005 -2007 : TK Pembina  
2007- 20013 : SDN Tegal Besar 03  
2013 – 2016 : SMPN 8 JEMBER  
2016 – 2019 : MAN 1 JEMBER  
2019 – Sekarang : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember